



## *ParatradIT2024-UVigo-T&P*

*I Congreso internacional de paratraducción, interlinguas e transmedia*

FACULTADE DE FILOLOXÍA E TRADUCIÓN  
UNIVERSIDADE DE VIGO

DO 20 AO 22 DE MARZO DE 2024

# LIBRO DE RESUMOS

LIBRO DE RESÚMENES | ABSTRACT BOOK | LIVRO DE RESUMOS | LIVRE DES RÉSUMÉS

*eye tracking*  
reificación películas musicais  
referencias culturais gamificación  
obras decimonónicas corpus CORGA  
Duolingo italiano sociolingüística limiares  
chino **paratraducción** desafíos culturais  
traducción audiolibros ChatGPT ELE DeepL  
audiovisual **Harry Potter** terminoloxía inclusión  
turismo gastronomía TA **interlinguas**  
localización de videoxogos tecnoloxía orfebrería  
interpretación humor VR intelixencia artificial  
linguas minorizadas exilio multilingüismo  
portugués transcreación multilingüismo  
pedagogía formación **subtitulado**  
cómics **transmedia** lectura textos legais  
ferramentas automáticas didáctica FLE  
ética profesional narrativas gráficas  
multimodalidade **audiodescripción**  
escritura argumentativa  
*copyright*



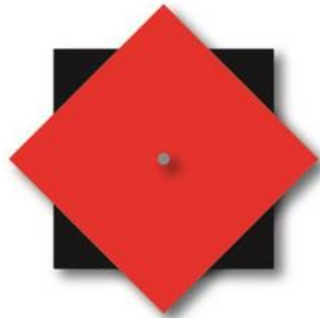
Universidade de Vigo



Sara MILLOR COSTAS [ed.]

*ParatradIT2024-UVigo-T&P*

*Libro de resumos do I Congreso internacional de paratradución,  
interlinguas e transmedia*



**T & P**

**TRANSLATION & PARATRANSLATION**  
**TRADUCCIÓN & PARATRADUCCIÓN**  
**TRADUCTION & PARATRADUCTION**  
**TRADUZIONE & PARATRADUZIONE**  
**TRADUCIÓN & PARATRADUCIÓN**  
**TRADUÇÃO & PARATRADUÇÃO**

Grupo de investigación Traducción & Paratradución (T&P) da Universidade de Vigo

Sitio web multilingüe (ES, GL, PT, FR, EN) do congreso:

<https://paratraduccion.com/paratradit/>

Ficha bibliográfica: Sara MILLOR COSTAS [ed.] (2024) *ParatradIT2024-UVigo-T&P. Libro de resumos do I Congreso internacional de paratradución, interlinguas e transmedia*, Vigo: Servizo de Publicacións–Grupo de investigación Tradución & Paratradución (T&P) da Universidade de Vigo. ISBN edición dixital 978-84-8158-998-6. Dispoñible en rede: <https://paratraduccion.com/paratradit/libro-de-resumenes/>

Maquetación: Sara Millor Costas

Deseño e realización da cuberta: Sara Millor Costas

# ÍNDICE

<b>ÓRGANOS E COMITÉS DO CONGRESO.....</b>	<b>13</b>
Comité honorífico .....	13
Dirección .....	13
Secretaría.....	13
Tesourería .....	13
Comité organizador.....	13
Comité científico .....	14
<b>AUTORÍAS DA WEB.....</b>	<b>16</b>
Administradores, coordinadores, autores, creadores e editores da web.....	16
Concepción, mantemento, programación e desenvolvemento da web.....	16
Fotografías.....	16
Redes sociais.....	16
Apoio á dirección e organización.....	16
Deseño da mascota do congreso .....	16
<b>COORDINACIÓN DOS EIXES TEMÁTICOS .....</b>	<b>17</b>
EIXE 1: Tradución e interpretación na era dixital .....	17
EIXE 2: Pedagogía e didáctica dixitais das linguas .....	17
EIXE 3: Intelixencias artificiais (IA) no tratamento automático das linguas .....	17
<b>CONFERENCIAS PLENARIAS .....</b>	<b>18</b>

<i>La paratraducción de los márgenes del texto en la recepción en España de las obras decimonónicas francesas</i> ÁLVAREZ JURADO, Manuela (Universidad de Córdoba) .....	19
<i>Inteligencia artificial en traducción: un enfoque crítico para la formación de traductores y la ética profesional</i> CALVO FERRER, José Ramón & José BELDA MEDINA (Universidad de Alicante).....	20
<i>Dar sentido a nivel global a referencias culturalmente localizadas: ejemplos de algunos desafíos de la traducción de videojuegos</i> GENVO, Sébastien (Université de Lorraine).....	21
<b>COMUNICACIONES DO EIXE 1 .....</b>	<b>22</b>
<i>La traducción del trauma del exilio por las plataformas de inteligencia artificial: el caso de Aliocha, de Henri Troyat</i> ALCÁZAR SARRIAS, Álvaro (Sorbonne Université) .....	23
<i>Audio description of motion events across English and Spanish: the case of Harry Potter and the Goblet of Fire</i> ALONSO ALONSO, Rosa (Universidade de Vigo), Teresa MOLÉS CASES (Universidad Politécnica de Valencia) & Paula CIFUENTES PÉREZ (Universidad de Murcia).....	24
<i>La paratraducción en la localización de videojuegos: el caso de la carátula de Empire: Total War</i> ALONSO VALCARCE, Jaime (Universidade de Vigo).....	25
<i>Intermodal Translation of the Digital Expression via Transcreation</i> BELABDI, Lalia (Universidad de Valladolid) .....	26
<i>Paratraducción de cómics. Análisis de Astérix: L'iris blanc (francés-español)</i> BENSLIMANE TANJI, Kenza (Universidad de Málaga) .....	27
<i>Hacia la creación de un itinerario didáctico en línea de autoaprendizaje continuo en interpretación entre italiano y español</i> BERTOZZI, Michela (Università di Bologna) .....	28

<i>Aprendizaje cooperativo en traducción con TICE: Experiencia en la Universidad de Santiago de Compostela</i>	
BOURGOIN VERGONDY, Emmanuel Claude (Universidade de Santiago de Compostela) .....	29
<i>Creación, recepción y manipulación de contenidos transmedia</i>	
CÓMITRE NARVÁEZ, Isabel (Universidad de Málaga) .....	30
<i>Tradução e Paratradução na Era da Informação: Resistência à Reificação</i>	
FERREIRO VÁZQUEZ, Óscar & Karl SCHURSTER (Universidade de Vigo).....	31
<i>¿Cómo se abordan los desafíos culturales? Estrategias y recursos en la traducción chino-español</i>	
GAY PUNZANO, Lourdes (Universitat Autònoma de Barcelona).....	32
<i>La (r)evolución de los recursos documentales: las nuevas tecnologías en el aula de traducción científica</i>	
GÓMEZ PULGARÍN, M. <sup>a</sup> Esther & Gisella POLICASTRO PONCE (Universidad de Córdoba).....	33
<i>A didáctica da tradución en contextos de linguas minorizadas: o caso do galego-alemán</i>	
GONDAR TUBÍO, Sheila (Universität Leipzig) .....	34
<i>Paralocalización e interpretación del marketing en videojuegos entre Japón y países occidentales</i>	
GUTIÉRREZ TAMUREJO, Luis (Universidad Europea de Madrid) .....	35
<i>The paratranslation of the breakthrough works of bestselling Spanish authors Arturo Pérez-Reverte, Carlos Ruiz-Zafón and María Dueñas into English</i>	
IGLESIAS ARBOR, Belén (Bangor University) .....	36
<i>Herramientas terminológicas para la traducción de textos especializados en comercio internacional de vinos</i>	
IGLESIAS PÉREZ, Ana (Universidade de Vigo).....	37
<i>Recursos lingüísticos en línea para traductores en la UE: la era digital al servicio del multilingüismo</i>	
MARTÍN MARTÍN-MORA, Concepción (Universidad Pablo de Olavide).....	38
<i>Comparación de la eficacia y precisión entre el subtítulo para personas sordas realizado por traductores profesionales en formación y la subtitulación automatizada mediante inteligencia artificial</i>	
MARTÍNEZ MARTÍNEZ, Silvia & Clara ABELLÁN PÉREZ (Universidad de Granada).....	39

<i>Nuevas tipologías de interpretación para el ámbito de los videojuegos</i>	
MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón (Universidade de Vigo).....	40
<i>Análise dos personaxes-intérpretes nas longametraxes de ficción: un recurso didáctico</i>	
MONTERO DOMÍNGUEZ, Xoán (Universidade de Vigo).....	41
<i>The European Commission's Artificial Intelligence-Based Strategy for Managing Multilingual Communication Needs</i>	
MORENO ROMERO, Carmen (Universidad de Granada).....	42
<i>Enhancing legal document translation with automation: a tool for systematising MTPE</i>	
NORONHA CUNHA, Suzana (Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto).....	43
<i>Gestão terminológica com ferramentas de análise textual: como pode o SketchEngine ajudar os tradutores de textos especializados</i>	
PATACO, Teresa e Manuel SILVA (Instituto Politécnico do Porto).....	44
<i>Las narrativas gráficas del papel a la pantalla: estrategias paratraductológicas de la relación texto-imagen para la formación universitaria del personal (para)traductor</i>	
QUINTAIROS SOLIÑO, Alba (Universidade de Vigo).....	45
<i>A paratradución nos videoxogos como alicerce de representación</i>	
ROCHA-TÁBOAS, Celia (Universidade de Vigo).....	46
<i>La interpretación por teléfono como modalidad de la interpretación a distancia: ventajas y desafíos –estudio de caso</i>	
SAMY GAMALELDIN, Sherine (Universidade de Vigo).....	47
<i>Breaking Barriers with Blockchain and Smart Contracts in AVT and MA copyright management</i>	
SERRAT ROOZEN, Iris (Universidad Internacional de Valencia) .....	48
<i>Los problemas de traducción en los mundos ficticios construidos en videojuegos: ¿es posible procesarlos mediante herramientas automáticas sin intervención humana?</i>	
SZYMYSLIK, Robert (Universidad Pablo de Olavide).....	49

<i>Is the digital world boosting inclusive translation in institutional settings?</i>	
TALLONE, Laura & Célia TAVARES (Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto) .....	50
<i>La formación en posesición en el proyecto GAMETRAPP: configuración del entorno gamificado</i>	
TOLEDO BÁEZ, Cristina & Laura NORIEGA SANTIÁÑEZ (Universidad de Málaga).....	51
<i>La traducción automática neuronal en los ámbitos de especialidad: el caso de las páginas webs sobre orfebrería y platería dirigidas a turistas (ES-EN-FR)</i>	
TRINADO JIMÉNEZ, Carmen (Universidad de Córdoba).....	52
<i>Terminoloxía na localización de videoxogos ao galego</i>	
VALLE GARCÍA, Elena (Universidade de Vigo).....	53

## **COMUNICACIÓNS DO EIXE 2 ..... 54**

<i>Transforming the EFL and ESP Classroom: Innovative Ways for Using AI Tools to Teach Languages</i>	
CALVO BENZIES, Yolanda Joy (Universitat de les Illes Balears).....	55
<i>Jouer aux jeux vidéo en classe de langue : une activité actionnelle</i>	
CARON, Joffrey (Universidad de Castilla-La Mancha) .....	56
<i>La inteligencia artificial integrada en la planificación de la enseñanza de portugués como lengua extranjera en Macao: las primeras experiencias</i>	
CHOI, Catarina (Universidad de Macao) .....	57
<i>La traducción de películas musicales en el aula de inglés</i>	
CRUZ DURÁN, Belén (Universidad de Málaga) .....	58
<i>Entre pantallas: perspectivas emergentes en intercambios lingüísticos virtuales y competencia intercultural</i>	
CUEVAS MONTERO, Rafael (Universidad de Córdoba) .....	59
<i>Tecnologías emergentes para el empoderamiento y participación: reflexiones sobre una experiencia de formación de docentes de ELE para uso de LA</i>	
DE LIMA GERVAZ, Camila (Universidade de São Paulo) .....	60



<i>La promoción turística para la formación transversal de estudiantes de traducción</i>	
DEL VALLE CACELA, Verónica (Universidad Maria Curie-Sklodowska).....	61
<i>Audiolibros: el papel del sonido en el aula de lenguas extranjeras</i>	
ESQUINAS LÓPEZ, Rosana (Universidad de Murcia).....	62
<i>LinguaHotel: recurso multilingüe para estudiantes de Turismo</i>	
GARRIDO ÍÑIGO, Paloma (Universidad Rey Juan Carlos).....	63
<i>La traducción gastronómica del portugués al español: una propuesta didáctica</i>	
HERMIDA RUIBAL, Ana (Universidade de Vigo).....	64
<i>Adquisición de lenguas e inteligencia artificial: ¿una nueva era para el aprendizaje del FLE?</i>	
HERNÁNDEZ MUÑOZ, Yaiza Irene (Universidad Complutense de Madrid).....	65
<i>Students' Perspectives on Didactic Revoicing in English for Specific Purposes</i>	
HUMÁNEZ-BERRAL, Pedro (Universidad de Cantabria) .....	66
<i>The Use of Duolingo in Teaching/Learning the Italian Language: the Croatian Perspective</i>	
LEGAC, Vladimir, Predrag OREŠKI & Krunoslav MIKULAN (Universidad de Zagreb).....	67
<i>Gamificación en la enseñanza del vocabulario chino para hispanohablantes</i>	
LEI, Chunyi (Universidad de Granada).....	68
<i>Presentación del libro: Didactic Audiovisual Translation and Foreign Language Education</i>	
LERTOLA, Jennifer (Università del Piemonte Orientale).....	69
<i>Abordar la educación sociolingüística y la relación «inter linguas» mediante circuitos didácticos gamificados</i>	
LLAMEDO-PANDIELLA, Gonzalo (Universidad de Oviedo) .....	70
<i>Aprender brincando: a competência comunicativa e o ensino de ele no século XXI</i>	
MARQUES RAFAEL, Rafaela (IFPR/UFSC/UVigo) & Janayna ALVES VIEIRA (IFPE/UVigo) .....	71
<i>Didática e Paratradução: Proposta de abordagem paratradutológica no ensino de tradução e intermedialidade</i>	
MATOS, Morgana Aparecida de (Universidade Federal de Santa Catarina/Universidade de Vigo)72	

<i>La gamificación como estrategia en la enseñanza del francés lengua extranjera: un ejemplo de escape room didáctico</i>	
MIRANDA RODAS, M. <sup>a</sup> Blanca (Universidade de Vigo).....	73
<i>Watch to be Written: an Innovative Proposal on Improving EFL Writing Skills and Encouraging Reading through Literary Classics and their Film Adaptations</i>	
MURO ARPÓN, Ángela (Universidad de Alcalá de Henares).....	74
<i>La escritura argumentativa científica para el fomento de la competencia traductora: una herramienta didáctica en la combinación de español e italiano</i>	
NAVAS-VALLEJO, Carlos (Universidad de Granada).....	75
<i>Using VR and Eye tracking to determine how Japanese medical students look for emotional cues in masked English speakers</i>	
NEALY, Marcellus (Juntendo University).....	76
<i>Combining explicit perception-production training and creative audiovisual translation tasks to develop prosodic competence in Italian as a foreign language</i>	
NICORA, Francesca (University of Galway).....	77
<i>Enjeux didactiques de l'écriture en L2 appuyée sur la traduction automatique neuronale (DeepL)</i>	
OCHOA, Maëlle (Université de Bordeaux) .....	78
<i>Multimodalité et apprentissage collaboratif dans l'application du projet d'innovation universitaire e-TandemUVa : le cas de la médiation</i>	
RABIET, Christophe (Universidad de Valladolid) .....	79
<i>El aprendizaje autónomo del léxico alemán a través de las TICs y la IA</i>	
SCHÄPERS, Andrea & Patricia RODRÍGUEZ LÓPEZ (Universidad Pontificia Comillas).....	80
<i>Explorando el universo digital: el uso de herramientas TIC en el desarrollo lingüístico del alumnado universitario</i>	
TORRES OUTÓN, Sara M. <sup>a</sup> ; Marco Antonio HERNÁNDEZ ESCAMPA ABARCA & Daniel BARRERA FERNÁNDEZ.....	81
<i>Evaluación de recursos digitales para aprender la pronunciación en el idioma alemán</i>	
VELASCO ARRANZ, Begoña (Universitat de les Illes Balears) .....	82

<i>Pedagogical Implications of Multisensory Multimedia Postcards: A Case Study of Cross-Cultural Virtual Exchange in Higher Education Language Learning</i>	
WALASZCZYK, Julie, Sandra HEALY & Lisa DEMARET .....	83
<i>What does training confer to trainee simultaneous interpreters attention-wise?</i>	
ZENG, Annie Q. (Newcastle University) .....	84
<b>COMUNICACIONES DO EIXE 3 .....</b>	<b>85</b>
<i>El humor en los tiempos de la LA: subtitulación para personas sordas con Supertranslate en programas de humor</i>	
BRU GARCÍA, Vicente & Candela ÁLVAREZ DE MORALES MORENO (Universidad de Granada) ..	86
<i>Humanités numériques : exploitation des corpus d'archives pour une classe de FLE</i>	
DE OLIVEIRA, Ana Paula (Universidad de Salamanca) .....	87
<i>Unha ferramenta máis para o galego: un flexionador conectado co CORGA</i>	
DOMÍNGUEZ NOYA, Eva M. <sup>a</sup> (Instituto da Lingua Galega / Centro Ramón Piñeiro para a investigación en humanidades) .....	88
<i>La presencia de las lenguas minorizadas en los motores de traducción automática: ¿una inevitable ausencia del Otro?</i>	
GÓMEZ PINTADO, Raquel (Sorbonne Université) & Edgar TALAVERA MUÑOZ (Universidad Politécnica de Madrid) .....	89
<i>Igualdad y diversidad en la LA: análisis y evaluación de cómo ChatGPT funciona con textos diversos e inclusivos</i>	
GUTIÉRREZ ARTACHO, Juncal & Francisco RUIZ RODRÍGUEZ (Universidad de Granada) .....	90
<i>Translating Emotions: Tools and Strategies to Assess Emotional Tone in English-Spanish Translation</i>	
HERMÁN CARVAJAL, Antonio (Universidad de Granada) .....	91
<i>¿Es la LA útil para traducir terminología? Un análisis comparativo multilingüe aplicado al léxico joyero</i>	
LUQUE JANODET, Francisco & Manuel GÓMEZ CAMPOS .....	92
<i>Plain English meets AI. Analysis of ChatGPT's performance in achieving understandable informed consents</i>	
MONGUILOD NAVARRO, Laura & Carmen PENA DÍAZ (Universidad de Alcalá) .....	93

<i>El profesional de la traducción audiovisual en los estudios de posesición: una perspectiva olvidada</i>	
PERMUY HÉRCULES DE SOLÁS, Iris Cristina (ATRAE) .....	94
<i>La inteligencia artificial y el uso del ChatGPT con fines didácticos y su aplicación en la enseñanza del alemán para el turismo</i>	
SERRA PFENNIG, Isabel (Universidad de las Islas Baleares).....	95

## **ÓRGANOS E COMITÉS DO CONGRESO**

### **COMITÉ HONORÍFICO**

Manuel Joaquín Reigosa Roger

Excmo. Sr. e Magfco. Reitor da Universidade de Vigo

Maribel del Pozo Triviño

Excma. Sra. Vicerreitora de Internacionalización da Universidade de Vigo

José Montero Reguera

Ilmo. Sr. Decano da Facultade de Filoloxía e Tradución da Universidade de Vigo

Ana Belén Martínez López

Ilma. Sra. Directora Xeral de Acceso e Centro Interxeracional da  
Universidad de Córdoba

### **DIRECCIÓN**

Óscar Ferreiro Vázquez

José Yuste Frías

Emmanuel Claude Bourgoin Vergondy

Ramón Méndez González

### **SECRETARÍA**

Óscar Ferreiro Vázquez

### **TESOURERÍA**

Emmanuel Claude Bourgoin Vergondy

### **COMITÉ ORGANIZADOR**

Óscar Ferreiro Vázquez

José Yuste Frías

Emmanuel Claude Bourgoin Vergondy

Ramón Méndez González

Karl Schurster

## COMITÉ CIENTÍFICO

- Abdel Salam Zahana, Abeer M. —Cairo University (Egypt)
- Alonso Araguás, Iciar —Universidad de Salamanca, grupo Alfaqueque
- Álvarez Lugrís, Alberto —Universidade de Vigo
- Álvarez Jurado, Manuela —Universidad de Córdoba
- Artero, Paola —Avignon Université (France)
- Bastin, Georges —Université de Montréal (Canada)
- Bourgoin Vergondy, Emmanuel Claude —Universidade de Santiago de Compostela
- Boutbouqalt, Tayeb —École Supérieure Roi Fahd de Traduction (Maroc)
- Bronckart, Jean-Paul —Université de Genève (Suisse)
- Bueno García, Antonio —Universidad de Valladolid
- Buján Otero, Patricia —Universidade de Vigo
- Calvo-Ferrer, José Ramón —Universitat d'Alacant
- Cea Álvarez, Ana María —Universidade do Minho (Portugal)
- Cómitre Narváez, Isabel María —Universidad de Málaga
- Correia, Ana —Universidade do Minho (Portugal)
- Costa, Rute —Universidade Nova de Lisboa (Portugal)
- Cuevas Montero, Rafael —Universidad de Córdoba
- Delizée, Anne —Université de Mons (Belgique)
- Díaz Cintas, Jorge —University College London (United Kingdom)
- Domínguez Araújo, Lara —Universidade de Vigo
- Domínguez Noya, Eva María —Universidade de Santiago de Compostela—Centro Ramón Piñeiro  
para a Investigación en Humanidades
- Dono López, Pedro —Universidade do Minho (Portugal)
- Faber, Pamela —Universidad de Granada
- Fernández-Silva, Sabela —Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Chile), UNED
- Ferreiro Vázquez, Óscar —Universidade de Vigo—Consellería de Educación (Xunta de Galicia)
- Garrido Vilariño, Xoán Manuel —Universidade de Vigo—Consellería de Educación (Xunta de  
Galicia)
- Gómez Campos, Manuel —Universidad de Córdoba
- Gómez Pulgarín, Esther —Universidad de Córdoba

Hurtado Albir, Amparo —Universitat Autònoma de Barcelona  
Legerén Lago, Beatriz —Universidade de Vigo  
Lerma Sanchis, Maria Dolores —Universidade do Minho (Portugal)  
Lima Gonçalves Araújo, Sílvia —Universidade do Minho (Portugal)  
Lima, Érica —Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)  
Luna Alonso, Ana —Universidade de Vigo  
Luque Janodet, Francisco —Universidad de Córdoba  
Méndez González, Ramón —Universidade de Vigo  
Montero Domínguez, Xoán Manuel —Universidade de Vigo  
Palacios Martínez, Ignacio Miguel —Universidade de Santiago de Compostela  
Patin, Stéphane —Université Paris Cité  
Perassi, María Laura —Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)  
Policastro Ponce, Gisella —Universidad de Córdoba  
Roussel, Stéphanie —Université de Bordeaux – Laboratoire Cultures Éducation Sociétés (France)  
Ruiz Mezcuca, Aurora —Universidade de Córdoba (España)  
Russo, Mariachiara —Università degli Studi di Bologna (Italia)  
Silva Dias, Idalete María —Universidade do Minho  
Schurster, Karl —Universidade de Vigo, Universidade de Pernambuco  
Sousa Fernández, Xulio —Universidade de Santiago de Compostela  
Torrellas Castillo, Manuel —Université de Tours (France)  
Torres del Rey, Jesús —Universidad de Salamanca  
Trinado Jiménez, Carmen —Universidad de Córdoba  
Yazbeck, Mary —Université Saint-Joseph, École de traducteurs et d'interprètes de Beyrouth (Liban)  
Yuste Frías, José —Universidade de Vigo

## **AUTORÍAS DA WEB**

### **ADMINISTRADORES, COORDINADORES, AUTORES, CREADORES E EDITORES DA WEB:**

José Yuste Frías e Sara Millor Costas

### **CONCEPCIÓN, MANTEMENTO, PROGRAMACIÓN E DESENVOLVEMENTO DA WEB:**

Iago Dosil Outes

### **FOTOGRAFÍAS:**

Anxo Fernández Ocampo

### **REDES SOCIAIS:**

Ana Doval, Elena Valle, Jaime Alonso

### **APOIO Á DIRECCIÓN E ORGANIZACIÓN:**

Sara Millor, Alba Calvo, Alba Quinteiros, Beatriz Longa, Ana Doval, Celia Rocha, Elena Valle, Jaime Alonso, Janayna Alves Vieira, Bitá Saghaeian, Rafaela Marques Rafael, Marta Sierra, Selma Amal, María Herrero

### **DESEÑO DA MASCOTA DO CONGRESO:**

Lucía del Ríu





## **COORDINACIÓN DOS EIXES TEMÁTICOS**

### **EIXE 1:**

#### **TRADUCIÓN E INTERPRETACIÓN NA ERA DIXITAL**

José Yuste Frías

### **EIXE 2:**

#### **PEDAGOXÍA E DIDÁCTICA DIXITAIS DAS LINGUAS**

Emmanuel Claude Bourgoïn Vergondy

### **EIXE 3:**

#### **INTELIXENCIAS ARTIFICIAIS (IA) NO TRATAMENTO AUTOMÁTICO DAS LINGUAS**

Óscar Ferreiro Vázquez e Karl Schurster

PLENARIAS

**CONFERENCIAS**

**PLENARIAS**



**Manuela Álvarez  
Jurado**



Universidad de Córdoba  
(España)

---

## La paratraducción de los márgenes del texto en la recepción en España de las obras decimonónicas francesas

**M**ucho se ha debatido sobre la conveniencia de que el traductor se haga visible en la obra traducida, y numerosas han sido las opiniones vertidas, a lo largo de la Historia de la Traducción, tanto a favor como en contra, hasta el punto de tacharse su presencia en el texto traducido de «*honte*» (Aury, 1963), de «*violence*» (Hersant, 1995) o de «*ruse grossière*». Mostraremos cómo el traductor emerge en los textos que traduce, sirviéndose para ello de las instancias paratextuales (prólogos, prefacios y notas al pie de página). Analizaremos con detalle estos espacios de visibilidad del traductor quien, poco a poco, se va «adueñando» de la obra, llegando incluso a la «manipulación» del texto original a través de la eliminación

de algún elemento o de la incorporación de otros de su propia autoría. Así pues, nuestro interés se centra en la constatación de la presencia del traductor en los numerosos tratados y manuales franceses que se tradujeron en el siglo XIX en España sobre asuntos tan variados como la medicina, la farmacia, la educación, la higiene, la agronomía, entre otros. El concepto de «paratraducción» y el enfoque paratraductivo de la traducción nos lleva en este estudio a reflexionar sobre «cómo los paratextos influyen sobre la manera en que un nuevo público percibe una literatura traducida» (Yuste Frías: 2015: 66).



**José Ramón  
Calvo Ferrer**



**José Ramón  
Belda Medina**

Universidad de Alicante (España)

## Inteligencia artificial en traducción: un enfoque crítico para la formación de traductores y la ética profesional

La creciente accesibilidad a herramientas de Inteligencia Artificial (IA) está transformando los paradigmas de la traducción y la interpretación, generando preguntas fundamentales sobre la formación de traductores y la ética profesional. En este escenario se antoja necesario examinar el efecto de la traducción automática en la calidad y autenticidad de las traducciones, y entender cómo estas herramientas están reconfigurando las expectativas y percepciones en el ámbito traductológico, tanto en contextos académicos como profesionales. Del mismo modo, resulta esencial analizar los desafíos que presenta la IA en aspectos clave como la calidad, la recepción y la ética profesional. En el ámbito formativo, es necesario explorar cómo la IA afecta la percepción y las actitudes de los estudiantes de traducción e interpretación. Este enfoque resalta la necesidad de una adaptación curricular que incorpore competencias relacionadas con la IA y otras tecnologías emergentes,

promoviendo un enfoque crítico y ético hacia estas innovaciones. Mediante el análisis de estudios enfocados en la recepción y actitudes hacia la IA en la traducción, pretendemos ofrecer una reflexión profunda sobre cómo mantener principios éticos firmes en un contexto de creciente dependencia de soluciones automatizadas, poniendo de manifiesto la importancia de adoptar un enfoque ético en la formación de traductores e intérpretes. En resumen, este estudio proporciona una visión integral de los desafíos y oportunidades que la IA plantea en la formación de los futuros traductores, subrayando la necesidad de un balance entre eficiencia tecnológica e integridad profesional en el campo de la traducción y la interpretación. La investigación refuerza la idea de que la IA, lejos de ser una simple herramienta, es un agente de cambio que requiere una profunda reflexión sobre los métodos pedagógicos y una especial atención a cuestiones éticas en el ámbito de la traducción.



**Sébastien  
Genvo**



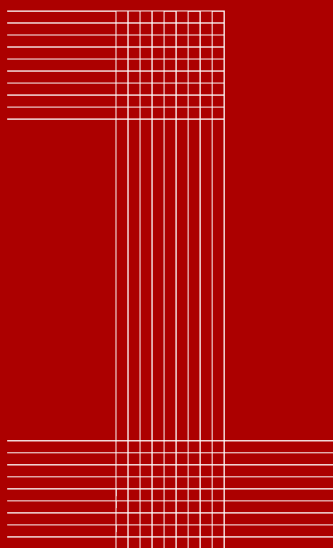
Université de Lorraine  
(France)

---

## **Dar sentido a nivel global a referencias culturalmente localizadas: ejemplos de algunos desafíos de la traducción de videojuegos**

**E**sta conferencia versará sobre los desafíos que plantea la traducción de videojuegos que centran su temática en referencias culturalmente arraigadas. En primer lugar, nos remontaremos a la historia de los juegos de aventura franceses de los años 80. Luego, desarrollaremos los desafíos creativos que supuso la traducción al italiano de nuestro

juego *Lie in my heart*, una autobiografía cuya acción está situada geográfica y temporalmente para causar un efecto realista, al tiempo que contiene referencias transmediáticas. Estas referencias tienen como objetivo cobrar sentido en múltiples niveles geográficos, tanto a nivel nacional como transnacional.



# COMUNICACIÓNS DO EIXE 1

Tradución e interpretación na era dixital



**Álvaro Alcázar  
Sarrias**



**Sorbonne Université  
(Francia)**

## La traducción del trauma del exilio por las plataformas de inteligencia artificial: el caso de *Aliocha*, de Henri Troyat

Los relatos cuyos personajes han sufrido (o sufren) el trauma del exilio cuentan con una gran carga emocional cristalizada a nivel textual. ¿La transferencia de la nostalgia, la vergüenza, la frustración, pero también de lo «indecible», lo «no dicho, surcado por la figura de lo oculto» (Ricoeur, 2004) está dentro de la competencia de los traductores automáticos? Numerosos estudios han concluido que las limitaciones del acto traslativo que realizan estas plataformas de inteligencia artificial están ocasionadas, en gran parte, por la ausencia de un aspecto hermenéutico y pragmático: la imposibilidad de los traductores automáticos de ir más allá de las palabras para tomar el texto como una entidad global y de valerse del conocimiento del mundo para colmar lagunas contextuales.

*Aliocha* es una novela con tintes autobiográficos publicada por Henri

Troyat en 1991. El trauma de la pérdida de las raíces y de la disrupción identitaria se presenta al lector a través de los ojos de Alexis, un niño ruso exiliado con su familia en París en 1917. La novela fue traducida al español en 1998. Nuestra segunda pregunta de investigación es: ¿la traducción humana, a diferencia de la automática, ha conseguido transmitir al texto meta todos los matices y recursos que, a nivel discursivo, reflejan el trauma del narrador?

Nuestro objetivo es comparar varios fragmentos de la traducción publicada en 1998 con la traducción de dichos fragmentos realizada por tres traductores automáticos. Después, estudiaremos los resultados y, finalmente, ofreceremos nuestra propia propuesta de traducción en guisa de análisis conclusivo.



**Rosa Alonso  
Alonso**

Universidade de Vigo  
(España)



**Teresa Molés  
Cases**

Universidad Politécnica de  
Valencia (España)



**Paula Cifuentes  
Pérez**

Universidad de Murcia  
(España)

---

## Audio description of motion events across English and Spanish: the case of *Harry Potter and the Goblet of Fire*

The thinking-for-translating hypothesis (Slobin, 1996) addresses distinctions in stylistic features across languages, including differences in how motion is described. Recent studies have started to develop the analysis of motion events in audio description (AD) (e.g. Molés, 2022), a mode of audiovisual translation that provides oral explanations about the stage, costumes, facial expressions, body language, and actions, which are typically inserted during the silent intervals of a film. The present study contributes to research on AD by analyzing motion events in English and

Spanish through the audio descriptions of the film *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Path and Manner verbs were coded and classified following Talmy's typology. Findings show differences in the use of lexicalization patterns across the Spanish and English audio descriptions and a wider use of manner verbs in the English version. This suggests that the description of motion events in this type of audiovisual product requires further attention so as to provide a more nuanced tool for people with audiovisual impairments to access cinema, television, and other visual arts.



**Jaime Alonso  
Valcarce**



Universidade de Vigo  
(España)

---

## La paratraducción en la localización de videojuegos: el caso de la carátula de *Empire: Total War*

**E**n esta comunicación se presentará una reflexión sobre las diferentes versiones de la carátula del videojuego *Empire: Total War* y su evolución con el lanzamiento de nuevas ediciones y sus adaptaciones a los medios digitales.

Las carátulas, o *box art* en inglés, son elementos paratextuales imprescindibles

para presentar cualquier videojuego en el mercado. Su presentación no solo debe ser atrayente en cuanto al apartado visual, sino también mostrar todo aquello que ofrece el videojuego en cuestión de género al que pertenece, jugabilidad y personalidad del juego, además de ajustarse estilística y visualmente al público objetivo al que se pretende llegar.

**Lalia  
Belabdi**



Universidad de  
Valladolid  
(Spain)

## Intermodal Translation of the Digital Expression via Transcreation

**Purpose:** The present study aims to investigate the intermodal translation, to highlight the flexibility of transcreation technique with ‘different communication modalities: lingual, visual, aural, gestural, spatial and multimodal’ (Cazden et al, 1998). Furthermore, it studies the requirements of translation, in the digital era, to provide a baseline understanding of the inter-semiotic translation. The point uncovers the structural dimensions of the digital expression and its translation via transcreation.

**Materials and methods:** The study collects and demonstrates transcreation theoretical records, to project them on the intermodal translations of the digital expression content, for instance: with advertisement, visuals ...etc.

**Findings:** The results indicate that transcreation is a flexible technique, capable of converting the digital content from one communication modal into a different one, under the concept of the inter-semiotic translation.

**Practical implications:** The research contributes theoretically by presenting transcreation technique as another creation of the source content, to explore a different type of translation that requires an inter-modal processing to the digital expression.

**Originality:** This study is one of the first to shed the light on the intermodal translation of the digital expression via transcreation. It expands the focus on the theory of transcreation that happens to be in line with prior research in the field of the inter-semiotic translations.

**Kenza  
Benlismane**



Universidad de Málaga  
(España)

---

## Paratraducción de cómics. Análisis de *Astérix: L'iris blanc* (francés-español)

**E**l *Lirio Blanco* de Astérix es un cómic lleno de juegos de palabras, expresiones idiomáticas y coloquialismos que resultan interesantes a la hora de llevar a cabo su traducción, pues estos elementos varían de una lengua a otra, de una cultura a otra. Además, no solo estamos hablando de los elementos verbales, sino también de aquellos visuales, en los que los englobamos dentro de la paratraducción. Esta, resulta imprescindible en cualquier cómic, ya que las viñetas, los gestos de

los personajes, los efectos visuales... facilitan la comprensión del cómic y permiten hacer de este una lectura más divertida y entretenida. Analizar el contraste de este cómic en ambas lenguas (francés y español), nos hace ver que la traducción no es únicamente traducir las palabras u oraciones de una lengua a otra, sino también entender el contexto en el que se enfoca, la cultura de origen y la cultura de destino, desarrollando así nuestra creatividad y nuestra capacidad idiomática.

**Michela Bertozzi**Università di Bologna  
(Italia)

---

## Hacia la creación de un itinerario didáctico en línea de autoaprendizaje continuo en interpretación entre italiano y español

**E**n el marco de los nuevos modelos didácticos para la enseñanza universitaria y de un nuevo conjunto de necesidades formativas que abarque los diferentes tipos de tecnologías aplicadas a la interpretación (Fantinuoli & Prandi 2018, Rodríguez Melchor et al. 2020, Corpas Pastor 2021, Russo 2021, Spinolo 2022), el Departamento de Interpretación y Traducción (DIT) de la Universidad de Bolonia lanzó un proyecto de investigación encaminado a la creación de un itinerario en línea con materiales didácticos innovadores por su tipología y modalidad encaminados al Máster en Interpretación.

La plataforma, diseñada para la combinación italiano-español y luego extendida también a otros pares de lenguas, propone un itinerario formativo de competencias transversales constituido por materiales para ejercicio autónomo/en grupo y el autoaprendizaje continuo, una habilidad cada vez más importante en el mundo

de la interpretación. Los objetivos generales de todo el itinerario didáctico son favorecer el ejercicio autónomo, la cooperación y el aprendizaje entre pares, promover el uso de las tecnologías digitales para la interpretación, reforzar las competencias transversales utilizando el italiano como lengua vehicular, reconocer formalmente el trabajo autónomo a través de unos créditos formativos y aliviar la carga de didáctica presencial tradicional.

En esta presentación se abordará la génesis del proyecto y las necesidades didácticas específica del DIT, así como los objetivos formativos y los métodos de diseño didáctico, las tecnologías involucradas, el reparto en módulos, el papel de la autoevaluación/evaluación entre pares y se ofrecerá una pequeña demostración de algunos materiales y de los resultados preliminares de la prueba piloto administrado a una muestra de estudiantes de italiano-español.

**Emmanuel Claude  
Bourgoin-Vergondy**



Universidad de Santiago de  
Compostela (España)

---

## **Aprendizaje cooperativo en traducción con TICE: Experiencia en la Universidad de Santiago de Compostela**

**E**n el tercer año del Grado en Lenguas y Literaturas Modernas de la Universidad de Santiago de Compostela, implementamos una experiencia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Traducción directa e inversa 1 (francés), utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación (TICE). Este proyecto promovió la cooperación y el uso efectivo de herramientas digitales en la traducción de textos de variada dificultad y extensión, organizados de manera progresiva a lo largo de un cuatrimestre. Formamos «equipos de traducción» con el alumnado, cada uno aportando conocimientos y habilidades únicos. El uso de plataformas digitales con foros de discusión, glosarios y herramientas de edición colaborativa facilitó el trabajo conjunto sin limitaciones temporales o espaciales. Cada estudiante desempeñaba roles variados dentro de su grupo, fomentando el compromiso y

el entendimiento de su contribución esencial a este proyecto de aprendizaje cooperativo.

La metodología incluyó la elaboración de glosarios colaborativos, donde los estudiantes aportaban definiciones y ejemplos, enriqueciendo continuamente este recurso. Las clases se orientaron hacia la práctica, permitiendo a los estudiantes discutir desafíos y compartir estrategias de traducción, con los docentes proporcionando orientación y apoyo. Además, realizamos una evaluación interna del proyecto mediante encuestas anónimas. Presentamos artículo el marco teórico del aprendizaje cooperativo, la metodología adoptada en este proyecto, así como los resultados y apreciaciones de las encuestas y la evaluación continua. Finalmente, se destaca la valoración de los estudiantes sobre esta experiencia de aprendizaje cooperativo, subrayando lo que más les benefició de este enfoque para esta materia.

**Isabel Cómitre  
Narváez**



Universidad de Málaga  
(España)

---

## Creación, recepción y manipulación de contenidos transmedia

La tecnología digital ha transformado radicalmente las producciones audiovisuales, las prácticas y los hábitos de consumo. El público se ha convertido en protagonista activo que interactúa a través de las redes sociales y diversas plataformas. El nuevo espectador opina, comenta y crea nuevos contenidos audiovisuales. Este tipo de producciones audiovisuales se caracterizan por su alto componente creativo y, por lo general, por su carácter transmedia. Partiendo de la noción de paratraducción (Yuste Frías & Garrido

Vilariño, 2022), analizaremos el mundo transmedial de *Miraculous. Les aventures de Ladybug y Chat Noir*. Difundida en más de 120 países, disponible actualmente en las plataformas de streaming Disney Channel y Netflix, la serie de animación franco-coreano-japonesa creada por Thomas Astruc ha batido records de audiencia. Nuestra reflexión se centrará, por un lado, en la creación de contenidos por los productores de la serie y por las comunidades de fans, y, por otro lado, en la manipulación de dichos contenidos a nivel internacional.

**Óscar Ferreiro  
Vázquez****Karl  
Schurster**

---

Universidade de Vigo  
(Espanña)

---

## Tradução e Paratradução na Era da Informação: Resistência à Reificação

**O** filósofo Byung-Chul Han argumenta que atravessamos uma transição da «era das coisas» para a «era das não coisas», onde a informação, e não os objetos, configura nossa realidade. A tradução, mecanizada para atender à voraz demanda por «informação», transforma leitores em consumidores compulsivos de palavras. Este fenômeno ameaça obscurecer a linha entre a representação simbólica e a realidade, negligenciando contexto e paratexto na construção do significado. O empobrecimento de sentido na

tradução compromete sua função como ponte cultural. Esta conferência visa analisar a paratradução, em particular a Escola de Vigo, como uma forma de resistência à reificação do outro. Em uma «era da IA» mecanizada, explorar os paratextos representa um retorno à condição essencial da tradução: a humanidade. Portanto, é crucial discutir sobre o significado de traduzir e ser tradutor hoje, e como os «consumidores» de texto enfrentam a interação com a IA.

## Lourdes Gay Punzano

Universitat Autònoma de  
Barcelona (España)

---

### ¿Cómo se abordan los desafíos culturales? Estrategias y recursos en la traducción chino-español

**E**sta comunicación tiene como objetivo presentar las estrategias y recursos utilizados por las traductoras para lidiar con los desafíos culturales que se les suelen manifestar en el caso concreto de la combinación lingüística chino-español.

El método de recogida de datos empleado es una encuesta para la que se ha diseñado un cuestionario ad hoc que se ha autoadministrado en línea y en la que se ha conseguido la participación voluntaria de 49 profesionales. En este cuestionario se han incluido ítems que han permitido identificar a qué desafíos de índole cultural suelen enfrentarse y con qué frecuencia recurren a diversos recursos para abordarlas, haciendo especial énfasis en recursos tecnológicos

que van desde redes sociales hasta herramientas de traducción automática. Por otro lado, gracias a los datos recabados ha sido posible establecer comparaciones también según el perfil profesional de las participantes en la encuesta.

Contextualizada en el marco de competencia cultural en traducción de Olalla-Soler, esta investigación pretende contribuir al debate sobre las necesidades que emergen del ámbito profesional, tan relevantes en la formación de traductores, y al desarrollo de currículos que se adapten a las realidades cambiantes del mundo, tanto desde punto de vista tecnológico como cultural.



**M.<sup>a</sup> Esther Gómez  
Pulgarín****Gisella Policastro  
Ponce**

---

Universidad de Córdoba  
(España)

---

## La (r)evolución de los recursos documentales: las nuevas tecnologías en el aula de traducción científica

**L**a presente comunicación aborda uno de los aspectos fundamentales de la traducción: los recursos documentales. Una fase documental apropiada resulta indispensable para llevar a cabo una traducción de manera solvente y profesional (Gómez Campos, 2023). Por ello, es un punto clave en la formación de nuevos traductores. Estos recursos han aumentado y evolucionado exponencialmente en esta acelerada era digital, aunque su desarrollo no siempre vaya a la par con las tendencias tecnológicas (Cuevas Montero, 2023). El objetivo principal de este trabajo se centra en identificar cuáles son los problemas a los que se enfrenta el estudiante durante la fase documental y cómo podrían quedar resueltos gracias a

la recurrencia de este tipo de herramientas digitales. Para ello, se realizará una exposición de los distintos recursos digitales que se han empleado hasta ahora en traducción. Tras ello, se propondrán distintos innovadores recursos en línea, tales como los modelos 3D y las herramientas de RA, ambos aplicados a la traducción técnica. Por último, con el fin de comprobar el rendimiento y la aplicación de estos recursos, nos basaremos en la metodología de Policastro Ponce (2022) y la aplicaremos al proceso documental de textos de índole veterinaria. Por último, se expondrán las conclusiones pertinentes y se valorarán futuras investigaciones que puedan desarrollarse en este ámbito.

**Sheila Gondar  
Tubío**



Universität Leipzig  
(Alemania)

## A didáctica da tradución en contextos de linguas minorizadas: o caso do galego-alemán

A tradución automática neuronal (NMT), introducida no 2016, transformou o uso desta ferramenta, entendéndoa máis alá da tradución de textos. Na actualidade utilízase para facilitar a comprensión de escritos de diversos xéneros e rexistros, así como para explorar vocabulario alternativo. Este enfoque amplo posibilita o acceso a textos en diferentes linguas, beneficiando a persoas que doutra maneira atoparían barreiras. Khanna et al. (2021) subliñan a importancia destas tecnoloxías para previr a desaparición dixital de linguas minorizadas, xa que as fan visibles e accesibles a quen as dominan ou amosan interese.

Porén, a calidade das traducións sempre depende do par de linguas empregado. Paasch-Kaiser e Hoberg (2021) sinalan diversos defectos na NMT do catalán ó alemán, entre os cales se atopan aspectos gramaticais, semánticos e pragmáticos en textos formais e informais. Estes problemas son

atribuídos ós limitados recursos e ó frecuente uso do inglés como lingua ponte, un matiz importante para os resultados da NMT que moitas veces ten unha aparencia formal impecable, pero agocha defectos pragmáticos ou de contido. Ademais, a ferramenta carece de consideración contextual, centrándose unicamente en cadeas de caracteres.

Nesta comunicación preguntámonos sobre as implicacións deste feito na didáctica de tradución, especialmente en pares de linguas que involucran unha minorizada, en concreto o caso do galego-alemán. Propoñémonos explorar como abordar os desafíos da ensinanza para novos tradutores e garantir que este avance tecnolóxico non prexudique a lingua minoritaria. A reflexión céntrase en estratexias pedagóxicas que permitan adaptarse ás complexidades específicas destes pares lingüísticos e en como preservar a vitalidade das linguas minoritarias no proceso da tradución automatizada.

**Luis Gutiérrez  
Tamurejo**



Universidad Europea  
de Madrid (España)

---

## Paralocalización e interpretación del marketing en videojuegos entre Japón y países occidentales

**A** lo largo de la ponencia se realizará una comparativa entre los sesgos culturales establecidos entre Japón y el público occidental. Con esto se busca hacer un breve estudio acerca de las diferencias que existen entre ambos territorios a nivel social y cultural a lo largo de la historia de los videojuegos. Entre los productos analizados estarán los simuladores de trenes, algunos videojuegos de terror, las mascotas durante los años 90 y el apartado musical en distintos canales promocionales como la publicidad televisada, los tráileres, publicidad en revistas o flyers promocionales.

Las empresas hacen lo posible en marketing para localizar y adaptar el mensaje que quieren transmitir hacia el público que buscan. Es por ello que no solo se ha de traducir dicho mensaje a término de texto, sino también de paratextos, contemplando todo el contexto cultural y social que existe allí donde se quiera vender un producto. No solamente es necesario realizar esa localización en el apartado textual, sino que también importa el canal donde se establece el mensaje, los medios, el apartado visual, la intensidad con la que se hace llegar el mensaje... Todos los apartados forman parte de una suerte de «paratraducción» que hace mucho más interesante la labor de los equipos de marketing a nivel global.

**Belén Iglesias  
Arbor**



Bangor University, Wales  
(United Kingdom)

## The paratranslation of the breakthrough works of bestselling Spanish authors Arturo Pérez-Reverte, Carlos Ruiz-Zafón and María Dueñas into English

**T**his presentation examines the process of international marketisation, and transnational circulation of three authors of contemporary bestselling fiction in Spanish through a paratranslational perspective. In particular, the presentation studies the early works and literary trajectories of Arturo Pérez-Reverte (1951), Carlos Ruiz Zafón (1964–2020), and María Dueñas (1964) by focusing on their transition from the Spanish into the transnational literary polysystem through their paratranslation into English. This relies on the comparative study of the paratextual dimension of the selected authors' breakthrough works in Spanish alongside their English editions in the central Anglophone literary systems of the UK and the USA.

This presentation argues that these books have been repackaged according to some of the criteria governing the pole of commercial or large-scale literary production as defined by Bourdieu, and that this has shaped their authors' ascent to transnational literary circulation. Interviewed editors, publishers and translators declared the appeal of these texts to the English-language market to be

their detective genre, time setting, intellectual focus and cosmopolitan atmosphere. However, the analysis findings reveal sites of tension in the creation of the English editions —e.g., perception of literary genres, representation of Spanish modern history and the construction of translocal literary spaces for global consumption. In addressing these, my work contributes to the ever-expanding body of academic research on the symbiotic relationship between the transnational circulation, the global literary polysystem and translation as well as to the critical studies of Spanish popular fiction by establishing a concrete connection to its translational literary presence. In this sense, it posits that the abovementioned authors feed off and capitalise on canonical literary conventions by incorporating certain aspects characteristic of world literature and that this shows the role that translation plays in the configuration of the global. Moreover, it sheds light on the differences between the Spanish and Anglo-American publishing fields, notably insofar as the modifications in English-language editions uncover different literary compromises for authors.

**Ana Iglesias  
Pérez**



Universidade de Vigo  
(España)

## Herramientas terminológicas para la traducción de textos especializados en comercio internacional de vinos

**E**l traductor-intérprete para el comercio internacional funciona como puente entre el importador y el exportador (Aguayo, 2013; Morón y Medina, 2016) para asegurar el éxito de la misión comercial. El profesional de traducción se enfrenta a textos de comercio internacional, pero también específicos del sector en cuestión, que en nuestro caso es el vitivinícola (Ibáñez, 2010).

Nuestra investigación doctoral versa sobre la función, tareas y herramientas del traductor e intérprete para la internacionalización de vinos gallegos (Iglesias Pérez, 2023). En esta comunicación centramos nuestra atención en la evaluación de las fuentes terminográficas digitales para la traducción inversa (a inglés y francés) de textos del sector vitivinícola. Nuestro objetivo es evaluar las herramientas terminológicas digitales accesibles para un traductor de este tipo de textos.

Inicialmente, elaboramos una recopilación exhaustiva de repertorios terminográficos sobre el tema en las lenguas de trabajo, que deben ofrecer información pertinente, precisa y adaptada a la traducción de elementos culturales. A continuación, elaboramos una clasificación de los recursos recopilados con base en una ficha de evaluación de recursos terminográficos (Galanes, 2015). A partir de esta evaluación, se realiza una selección de los recursos terminográficos más fiables y se analiza cómo plasman la información de un conjunto de términos extraídos de tres documentos reales (Documento Único Administrativo-DUA, certificado de denominación de origen y nota de cata). Nuestras conclusiones sirven de diagnóstico sobre la terminografía del sector y aporta importantes sugerencias para la generación de herramientas terminológicas realmente adaptadas a esta tarea.

## Concepción Martín Martín-Mora



Universidad Pablo de Olavide  
(España)

### Recursos lingüísticos en línea para traductores en la UE: la era digital al servicio del multilingüismo

Las características del régimen lingüístico de la UE y sus veinticuatro lenguas oficiales hacen que la traducción sea un elemento fundamental para la comunicación institucional y para su correcto funcionamiento. Debido al gran volumen de textos que se traducen y al elevado número de lenguas oficiales, es necesario que los traductores que trabajan en las diferentes instituciones cuenten con recursos que faciliten su trabajo y contribuyan a la armonización de los textos, tanto desde el punto de vista inter como intratextual. A esto, hay que añadirle que los servicios de traducción institucionales se encuentran en diferentes puntos del continente europeo y que, a menudo, además de contar con traductores en plantilla, es necesario disponer de personal autónomo para situaciones y

necesidades puntuales. De este modo, a lo largo de los años de funcionamiento de la UE se han ido desarrollando diferentes recursos lingüísticos para facilitar la labor de los traductores. La difusión de estos recursos se ha visto favorecida por el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información, que favorecen su acceso. Actualmente, las instituciones comunitarias y la UE como organización, han contribuido a la creación de un gran número de recursos en línea, la mayoría de ellos disponibles en todas las lenguas oficiales, que la han convertido en una referencia mundial en lo que respecta a la práctica traductora. De este modo, podemos encontrar guías de estilo, bases de datos terminológicas y de carácter jurídico, sistemas de traducción automática en línea, etc.



**Silvia Martínez  
Martínez**



**Clara Abellán  
Pérez**



Universidad de Granada (España)

## **Comparación de la eficacia y precisión entre el subtítulo para personas sordas realizado por traductores profesionales en formación y la subtitulación automatizada mediante inteligencia artificial**

«Los estudios de traducción han experimentado una transformación significativa debido a la rápida incorporación de herramientas de Inteligencia Artificial (IA).

Por lo tanto, conviene reflexionar sobre lo que está ocurriendo en las distintas especialidades de traducción» (Rico Pérez y Sánchez Ramos, 2023: 9).

**E**ste trabajo se centra en una de las modalidades de traducción audiovisual, el Subtitulado para personas Sordas (SpS), fundamental para mejorar la accesibilidad de contenido audiovisual para personas con discapacidad auditiva.

Para llevar a cabo esta investigación, compararemos la eficacia y precisión del SpS realizado por traductores profesionales en formación con la subtitulación automatizada generada por IA de un vídeo publicitario en alemán utilizando SpS generados tanto por humanos como por IA en español con las herramientas Rask AI y Submagic.

Nuestros resultados revelan diferencias significativas en la calidad y fiabilidad entre ambos métodos. Mientras que el subtítulo humano exhibe una mayor precisión lingüística y comprensión textual del texto origen, la subtitulación automática tiende a ser más eficiente en la generación de subtítulos en tiempo real. Además, analizaremos los desafíos y oportunidades asociados con la implementación de subtitulación automatizada mediante IA en entornos reales, así como su posible impacto en la accesibilidad y la inclusión de personas sordas en el acceso al contenido audiovisual. Estos hallazgos destacan la importancia de considerar tanto la calidad como la velocidad en la implementación de tecnologías de subtítulo, con el objetivo de mejorar la accesibilidad y satisfacer las necesidades diversas de los usuarios con discapacidad auditiva.

**Ramón Méndez  
González**



Universidade de Vigo  
(España)

## Nuevas tipologías de interpretación para el ámbito de los videojuegos

**L**a industria del videojuego está viviendo un crecimiento cada vez mayor y empiezan a surgir nuevas necesidades profesionales más allá de las tradicionales labores de localización. Es el caso, por ejemplo, de la interpretación especializada en el ámbito de los videojuegos, un terreno que se va asentando a cada año que pasa pero que aún es bastante desconocido por las particularidades y complejidades específicas que presenta, así como la gran cantidad de situaciones comunicativas en las que se hace especialmente relevante contar con intérpretes especializados en el ámbito. Dentro de las estrategias promocionales de las distintas empresas del ámbito de los videojuegos, a lo largo del año se celebran un gran número de ferias y eventos para presentarles a los

potenciales usuarios las producciones que se están preparando. En dichos eventos, que son seguidos en directo por millones de aficionados cada año, la interpretación está cada vez más presente, algo que se va extrapolando a otros entornos comunicativos como el de la prensa del videojuego es un agente clave de esta industria y, como tal, no es poco habitual que haya entrevistas en streaming con interpretación consecutiva o simultánea. En este estudio, se repasan las diferentes situaciones a las que se puede tener que enfrentar un profesional de la interpretación en el ámbito del videojuego, así como las dificultades más habituales y que provocan que este ámbito sea un nuevo tipo de especialización a tener en cuenta de cara a al futuro.



**Xoán Montero  
Domínguez**



Universidade de Vigo  
(España)

## Análise dos personaxes-intérpretes nas longametraxes de ficción: un recurso didáctico

A relación entre o cinema e a interpretación existe desde os inicios do audiovisual. Con todo, a investigación neste ámbito resulta case inexistente. Queremos, coa nosa contribución, ofrecer un traballo de temática innovadora e estimulante para a comunidade científica interesada nos estudos de tradución e interpretación.

Na presente comunicación analizaremos a figura do personaxe-intérprete de ficción nun corpus que comprende cincuenta longametraxes, de acordo cos seguintes obxectivos:

1. Visionar as técnicas de interpretación utilizadas nas longametraxes de ficción.
2. Comprobar a verosimilitude dos personaxes-intérpretes á hora de desenvolver o seu traballo.
3. Detectar se as situacións comunicativas de mediación lingüística

presentes longametraxes se adecúan á realidade profesional do sector.

4. Verificar se a ficción audiovisual pode chegar a ser un recurso didáctico para as aulas de interpretación.

A metodoloxía que seguiremos para realizar a análise desta figura nas longametraxes de ficción dividirase en tres bloques. O primeiro terá en conta a técnica ou técnicas de interpretación utilizadas nas longametraxes analizadas. O segundo centrarase no personaxe que interpreta ao mediador lingüístico no filme desde o punto de vista do sexo, da formación académica, da mención ou non da categoría profesional, da súa profesionalidade e da verosimilitude na ficción audiovisual. O terceiro atenderá á longametraxe e analizará o papel que xogan os personaxes-intérpretes, a situación comunicativa, o xénero do filme, a nacionalidade e o ano de estrea.



**Carmen  
Moreno-Romero**

Universidad de Granada  
(España)

## The European Commission's Artificial Intelligence-Based Strategy for Managing Multilingual Communication Needs

The availability of multilingual content plays a pivotal role in promoting effective communication. In an effort to achieve this goal, in 2017 the European Commission launched eTranslation, a free, online machine translation tool based on neural architecture which is intended to be used by public bodies as well as citizens, translators and teachers. eTranslation allows users to choose the subject of the content to be translated, such as EU Formal Language, Finance, and Public Health, among others (European Commission, n.d.).

In this study, we aimed to determine the effectiveness of using eTranslation when translating public health content so as to assess its potential as a tool for assisting during the translation process.

To do so, we selected a sample of health-related texts in English intended

for non-expert users. Next, we translated the content into Spanish via eTranslation, after selecting the 'Public Health' domain option. We then identified and categorised errors in the machine-generated translations by using the DQF-MQM error typology, TAUS's model for translation quality evaluation. In addition, we identified and categorised the changes to be carried out during the post-editing phase to assess the cognitive effort required for correcting the machine-translated content. The findings of our study show that, when translating public health content, eTranslation produced a wide variety of errors detected in the machine-translated content. As a consequence, a significant number of modifications were required during the post-editing stage.

## Suzana Noronha Cunha



CEOS – PP, Instituto Superior de  
Contabilidade e Administração do  
Porto (Portugal)

### Enhancing legal document translation with automation: a tool for systematising MTPE

Technology made online electronic tools instantly available, affecting translation processes. As the quality of neural machine translation (NMT) improves, translation trainees are more likely to run their legal translation tasks through online tools, before they acquire translation and domain competences, at the risk of compromising target text quality. To investigate the introduction of machine translation (MT) in the legal translation class a pilot study was conducted with two groups of students. Both groups took courses in legal translation, but only one was familiarised with post-editing (PE). The groups post-edited an extract of a Portuguese company formation document, translated by an open-access neural machine translation system and, subsequently, reflected on the assigned task. Although the scope of the study was limited, it was sufficient to confirm that prior exposure to machine

translation post-editing (MTPE) did not significantly alter both groups' editing operations. Results show that editing behaviour is conservative, and that neither group carries out mechanic post-editing operations consistently. The pilot study is part of a PhD project that develops a methodological tool integrating MTPE procedures (TAUS, 2017) in an existing process-oriented legal translation approach developed by Prieto Ramos (2014). The study was replicated one year later. The second time both groups of trainees were introduced to and used the tool in class. Comparison of both studies' results is expected provide some insight on the productive use of MTPE in domain-specific texts, and, consequently, contribute to support trainee decision-making process and assist trainers implementing automation in the legal translation class.

**Teresa Pataco****Manuel Silva**

Instituto Politécnico do Porto (Portugal)

## **Gestão terminológica com ferramentas de análise textual: como pode o SketchEngine ajudar os tradutores de textos especializados**

**S**egundo a plataforma em linha Statista, a indústria das línguas atingiu o valor de 52 mil milhões de dólares em 2020, resultado direto da globalização dos mercados e da necessidade dos seus diferentes intervenientes comunicarem eficaz e atempadamente. A qualidade dos produtos linguísticos (textos originais ou traduções) e a rapidez da sua disseminação foram fortemente impactados pelos avanços tecnológicos das ciências computacionais, que permitiram a criação de programas e plataformas de gestão de bases de dados com capacidade de armazenar e processar milhões de palavras.

A gestão terminológica é central à clareza e consistência dos conteúdos comunicativos de áreas ou domínios de conhecimento especializados, pelo que os tradutores de textos especializados poderão produzir trabalhos de elevada qualidade em menos tempo se souberem como criar e gerir terminologias a partir

de ferramentas de análise textual, como é o caso do SketchEngine. De acordo com o trabalho empírico da nossa pesquisa doutoral sobre enoturismo, a nossa apresentação visa analisar as potencialidades do extrator de termos OneClick terms, disponibilizado por aquela ferramenta em linha, usando como exemplo um corpus paralelo (em português e sua tradução para inglês) recolhido a partir de fichas técnicas de vinhos portugueses. Estes documentos foram recolhidos nos sítios online criados e mantidos pelos produtores de vinho de cada uma das 14 regiões demarcadas portuguesas, e constituem um género prototípico da comunicação com os enoturistas que visitam Portugal. Aquele programa faz extração automática de termos, com base em critérios estatísticos e linguísticos. Analisámos os resultados da extração de cada um dos corpora e a adequação dos termos equivalentes propostos. O resultado é uma avaliação das potencialidades do programa e do seu contributo para a tradução profissional.



**Alba Quintairos  
Soliño**

Universidade de Vigo  
(España)

## Las narrativas gráficas del papel a la pantalla: estrategias paratraductológicas de la relación texto-imagen para la formación universitaria del personal (para)traductor

**E**l manga cuenta con una serie de características gráfico-narrativas tanto de tipo formal como de contenido que definen el medio, como pueden ser la composición de la narrativa partiendo del mihiraki (doble página) —lo que obliga a una lectura horizontal—, el uso de bocadillos y cartuchos que tienden a la verticalidad o la generación de un flujo visual sobre la página que manipula la experiencia lectora del receptor (Quintairos-Soliño, 2023). Estudios recientes apuntan a que muchas de estas innovaciones, hasta entonces propias del manga, se han ido extendiendo a otras narrativas gráficas hasta el punto de que todas ellas empiezan a tender a la convergencia en un único medio gráfico-narrativo, globalizado y transcultural (McCloud 2018). Con todo, con el desarrollo de las narrativas

gráficas digitales y, más concretamente, con la llegada de los smartphones, se ha popularizado el formato webtoon, un medio gráfico-narrativo diseñado para ser leído en vertical al deslizar —siempre verticalmente— el dedo por la pantalla («scroll»). En consecuencia, el lenguaje gráfico-narrativo del medio en papel ha dado paso a un nuevo tipo de fraseología gráfica adaptada al soporte digital (Koo, 2022). En esta investigación, nos proponemos analizar cómo se ha adaptado el lenguaje gráfico-narrativo del papel a la pantalla en los webtoons con el fin de detectar cómo han evolucionado los principios y estrategias que regían hasta el momento la paratraducción de la relación texto-imagen en este tipo de soportes para, así, poder actualizar la formación del alumnado del Grado en Traducción e Interpretación.

**Celia Rocha-  
Táboas**



Universidade de Vigo  
(España)

---

## A paratradución nos videoxogos como alicerce de representación

A localización de videoxogos non só abrangue a tradución de textos *in-game*, senón tamén a paratradución daqueles elementos que rodean, envolven, introducen, presentan e acompañan ao videoxogo. Estes elementos, chamados paratextos, inclúen cousas dende capas, bandas sonoras ou sitios web oficiais a novelas, cómics, redes sociais ou publicidade, entre moitos outros. Unha cuestión chave á hora de localizar videoxogos é o mantemento da cohesión entre os textos e os paratextos; e esta cohesión resulta

especialmente importante cando entran na ecuación usos non-normativos da linguaxe, como a linguaxe non-binaria. Ao longo desta palestra, botaremos unha ollada á localización de videoxogos e á importancia da paratradución como disciplina complementaria; ademais, veremos brevemente a representación do non-binarismo nos videoxogos; finalmente, empregaremos algúns títulos relevantes como exemplos para comprobarmos como a paratradución cohesiva fornece unha representación sensible.





**Sherine Samy  
Gamaleldin**

Universidade de Vigo  
(España)

---

## La interpretación por teléfono como modalidad de la interpretación a distancia: ventajas y desafíos – estudio de caso

**E**l servicio de interpretación por teléfono -una de las modalidades de la interpretación remota- ha surgido en la segunda mitad del siglo XX como una tecnología innovadora en la industria de los servicios lingüísticos, cobrando relevancia cada vez más en diversos ámbitos profesionales y contextos culturales. Su objetivo es ofrecer una solución eficiente y accesible, así como facilitar la comunicación entre personas que hablan diferentes idiomas a través de una conexión telefónica, donde un intérprete actúa como enlace o -como viene denominándose- mediador lingüístico, con el fin de garantizar la fluidez y comprensión mutua de las dos partes implicadas en el acontecimiento. En un mundo cada vez más globalizado,

donde las interacciones transcurren más allá de las barreras lingüísticas, la interpretación por teléfono se ha convertido en una herramienta esencial para posibilitar una comunicación efectiva en una amplia variedad de situaciones, desde consultas médicas y legales hasta negociaciones empresariales y servicios de emergencia. En este trabajo, exploraré tanto los beneficios como los desafíos de esta modalidad de interpretación remota, vistos desde el punto de vista del cliente o beneficiario del servicio, así como desde el punto de vista del intérprete o profesional que ofrece este servicio, a través de un estudio de caso basado en mi experiencia personal como una intérprete por teléfono.

**Iris Serrat  
Roozen**



Universidad Internacional  
de Valencia (España)

---

## Breaking Barriers with Blockchain and Smart Contracts in AVT and MA copyright management

**M**ore than ever, technological advances have brought today's society to a turning point, affecting most industries and prompting the entire system to rethink itself. One of the arenas where the impact is more palpable is in the translation industry, positioning it at a crucial stage. AI, the Metaverse, and Web 3.0 have garnered significant attention, and their benefits are undeniable. However, among content creators, a natural question arises: how to mint, secure, monetize, and trace the digital content they create in this new and unknown ecosystem. In this regard, Blockchain and Smart Contracts emerge as promising solutions.

Nevertheless, most professionals have a low level of familiarity with blockchain technology (Oncins-Serrat, forthcoming) and translation degree programs and master's degrees seem to overlook them. This implies that the

majority of professionals and future practitioners are still unaware of the full potential of blockchain technology, particularly in the upcoming Web 3.0 era. As it will be described, it has the potential to significantly impact how we manage intellectual property rights, making it fairer and more collaborative.

This paper addresses two key issues in the digital media industry, namely the increasing relevance of blockchain technology and smart contracts due to their decentralized and secure nature, and copyright management in AVT and MA. The article will also explore to what extent these new technologies are being addressed in the educational context of translation studies. By examining these aspects, the article aims to provide a comprehensive exploration of the impact and potential of blockchain and smart contracts in breaking down barriers in the copyright management of digital assets and in the translation field.



**Robert  
Szymyslik**



Universidad Pablo de  
Olavide (Sevilla, España)

## Los problemas de traducción en los mundos ficticios construidos en videojuegos: ¿es posible procesarlos mediante herramientas automáticas sin intervención humana?

**E**ste resumen está enfocado a presentar una ponencia en el I Congreso Internacional de Paratraducción, Interlinguas y Transmedia. La premisa principal de esta propuesta es el análisis de los problemas de traducción que pueden afectar al traslado de mundos ficticios construidos dentro de los videojuegos y si es viable llevar a cabo este proceso sin intervención humana, es decir, empleando motores de traducción automática.

Cualquier tipo de producto narrativo requiere la construcción de un mundo ficticio para ubicar a sus personajes y permitir que la trama avance. No es posible desarrollar una historia (al margen del género en el que se ubique) sin diseñar un mundo ficticio y los videojuegos no son una excepción, Los conceptos específicos que dan forma a estos constructos pueden estudiarse

desde la perspectiva de los «problemas de traducción» durante su transferencia entre culturas y de su solución funcional depende que los jugadores de destino accedan a una versión completa de estas realidades imaginarias.

En esta propuesta, se explicarán conceptos clave como «mundo ficticio», «narratología», «funcionalismo», «problemas de traducción», «posedición» o «traducción automática» y consistirá en el estudio de problemas de traducción ubicados en diversas muestras de videojuegos procesadas por medio de motores de traducción automática entre el inglés y el español para evaluar su funcionalidad y la viabilidad de insertarlas directamente en una obra de estas características y ver si las soluciones aportadas permiten a los jugadores de destino percibir todos los matices de un mundo ficticio interactivo en su vertiente traducida.

**Laura Tallone****Célia Tavares**

CEOS, Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto  
ISCAP (Portugal)

## Is the digital world boosting inclusive translation in institutional settings?

**I**n an era of global connectivity and cultural diversity, the concept of inclusive translation emerges as a dynamic force for change, challenging traditional boundaries and redefining the way we perceive and interact with languages, cultures and identities. It also highlights the ethical and socio-cultural implications of translation, including issues of representation, power dynamics and cultural appropriation.

This paper explores two different perspectives regarding inclusive translation. On the one hand, it seeks to shed light on its potential to bridge gaps, amplify marginalized voices and promote a more equitable and accessible global society. On the other hand, it explores the tensions and disagreements around how to approach inclusive translation, as different perspectives may be found on what constitutes respectful and faithful representations of a source text.

Although inclusive translation is related to considerations of race, age, accessibility and culture, among others, it is gender-neutral language that has received most of the attention. This paper therefore approaches inclusive, gender-neutral translation in institutional settings, particularly the European Parliament. It analyses a random selection of speeches delivered since the publication of the guidelines on “Gender-neutral Language in the European Parliament” in 2008, as well as their translated versions in Portuguese and Spanish, in order to identify the strategies used to deal with gender-neutral language. The analysis shows that compliance with the guidelines is low, thus casting doubt over translators’ commitment to the European Parliament’s document, and over its applicability in languages with grammatical gender.

This work is financed by Portuguese national funds through FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia, under the project UIDB/05422/2020

**Cristina  
Toledo-Báez**



**Laura Noriega-  
Santiáñez**

IUTILM/Universidad de Málaga (España)

## La formación en posesición en el proyecto GAMETRAPP: configuración del entorno gamificado

La gamificación consiste en una técnica de aprendizaje que combina una serie de actividades y elementos de juego en contextos no lúdicos para motivar la formación del alumnado (Deterding et al., 2011; Lozada-Ávila y Betancur-Gómez, 2017). Los resultados observados sirven para plantear la gamificación en entornos profesionales que requieran de esas habilidades, lo cual ha motivado el proyecto GAMETRAPP (TED2021-129789B-I00). El proyecto GAMETRAPP, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España, tiene como objetivo acercar la posesición completa de resúmenes científicos, en la combinación lingüística español>inglés, a usuarios sin formación en traducción, concretamente, a investigadores de diversas ramas. El fundamento principal recae en el desarrollo de una aplicación web responsiva con un entorno gamificado donde los usuarios tengan

una experiencia inmersiva, lúdica y educativa.

Dado el reto que supone formar en posesición, este trabajo se propone describir el proceso de gamificación en el marco del proyecto GAMETRAPP. Mediante el estudio teórico de trabajos que aplican esta técnica en estudiantes y entornos profesionales, se pormenorizan las etapas de gamificación. Para crear el entorno gamificado, se consideran los siguientes elementos: 1) el público objetivo mediante un estudio de campo, 2) las nociones en posesición por medio de resúmenes seleccionados, 3) los elementos gamificadores y el hilo conductor. Los resultados inciden en la metodología, así como en los riesgos y resistencias que entraña esta técnica. Finalmente, se reflexiona sobre los aspectos negativos y las aplicaciones del uso de la gamificación para entrenar nociones de posesición de resúmenes en traductores no profesionales.

**Carmen Trinado  
Jiménez**



Universidad de Córdoba  
(España)

---

## La traducción automática neuronal en los ámbitos de especialidad: el caso de las páginas webs sobre orfebrería y platería dirigidas a turistas (ES-EN-FR)

La orfebrería y la platería son una parte crucial del patrimonio inmaterial de España. En la actualidad, podemos encontrar numerosas páginas webs para turistas que se especializan en la orfebrería y platería de una región. Estas páginas suelen ser la primera toma de contacto con este sector y poseen un léxico altamente especializado. Además, gran parte de las páginas webs que se especializan en la orfebrería y la platería españolas no están traducidas a otros idiomas, lo que deja en una situación de desamparo al turista extranjero, que seguramente decidirá recurrir a la traducción que le proporciona Google.

En la década pasada, Google empezó a utilizar lo que se conoce como un sistema de traducción automática neuronal. Estos modelos se distancian de los modelos estadísticos tradicionales y ofrecen mejorar la calidad de traducción. No obstante, debido a que se basan en una gran red neuronal, este tipo de sistemas carecen de robustez a la

hora de traducir textos que presentan vocablos poco comunes en la lengua general (Wu et al., 2016), lo que podría incluir ciertos términos dentro del lenguaje especializado.

En esta comunicación, exploramos cuáles son las limitaciones del sistema de traducción automática neuronal de Google para la traducción de páginas webs sobre orfebrería y platería desde el español hacia el francés y el inglés. En un primer lugar, establecemos unas bases teóricas sobre el funcionamiento de estos modelos. Más adelante, caracterizamos las distintas tipologías textuales que podemos encontrar en textos de páginas webs sobre orfebrería y platería. A continuación, seleccionamos un amplio corpus en español que traduciremos al francés y al inglés gracias al sistema TAN de Google. Por último, analizaremos cuáles son los aciertos y las limitaciones de estas traducciones para poder valorar su utilidad en un sector tan específico.



**Elena Valle  
García**



Universidade de Vigo  
(España)

## Terminoloxía na localización de videoxogos ao galego

**N**esta comunicación falarase de como se atopa actualmente o sector dos videoxogos, tanto en cómputo xeral como na Galiza; facendo especial fincapé na terminoloxía específica xeral do ámbito dos videoxogos. Ademais, farase unha proposta de unificación en base á creación dun Dicionario Terminolóxico para a tradución de videoxogos ao galego. Destacaranse exemplos prácticos de termos comunmente utilizados na industria e de neoloxismos

que se poderían implementar dentro da linguaxe que se emprega dentro do sector.

O obxectivo é demostrar a importancia que ten a tradución precisa no ámbito dos videoxogos e como un dicionario terminolóxico específico pode mellorar a calidade e coherencia das traducións ao galego, onde aínda se está empezando a facer industria aínda a día de hoxe.



# COMUNICACIÓNS DO EIXE 2

Pedagogía e didáctica dixitais das linguas



**Yolanda Joy Calvo  
Benzies**



Universitat de les Illes Balears  
(Espanya)

---

## Transforming the EFL and ESP Classroom: Innovative Ways for Using AI Tools to Teach Languages

**L**anguage classrooms must constantly adapt to changes such as different teaching methodologies, didactic materials and resources or new political and/or educational regulations and legislations. The most recent adjustment teachers are currently facing is the surge of several Artificial Intelligence (AI) tools, resources that, despite having been used in other contexts for some time now, remain “underexplored in a substantial number of educational environments around the world” (Orsi et. Al., 2020, p. 2).

When ChatGPT was released, the first reactions and thoughts of many language teachers were: a) job-loss fears, b) threats to academic integrity and, c) a downfall in critical thinking. Two years later, however, many instructors have realised that AI is not our enemy and

that it offers students “a more personalised learning experience based on their needs and progress” (Rebolledo Font de la Vall & González Araya, 2023, p. 7569).

In this paper, I will begin by classifying the main types of AI educational tools I have come across in the last few months when researching the market; afterwards, I will critically review some of the most appealing AI resources for the EFL and ESP (i.e., English for Tourism) classroom such as ChatGPT, Diffit, Natural Reader and Stable Diffusion. Finally, I will thoroughly present some ideas and activities which can be done within the aforementioned educational contexts, both to motivate and engage students whilst maintaining a fruitful, meaningful and authentic learning process and purpose.




**Joffrey Caron**

Universidad de Castilla-La Mancha (España)

## Jouer aux jeux vidéo en classe de langue : une activité actionnelle

**D**u point de vue des éditeurs de manuel comme du CECR, nous savons que « peu présent, le jeu est [...] désigné avant tout comme un support d'apprentissage et non comme un moyen et le texte ne fait jamais référence ni à ses apports potentiels, ni à ses caractéristiques » (Schmoll, 2016). Malgré les avancées technologiques et didactiques, le jeu vidéo continue généralement d'être sous-consideré par les concepteurs de matériel didactique, ces derniers se limitant à faire du neuf avec du vieux, souvent en gamifiant des exercices de grammaire ou de vocabulaire, comme le souligne Schmoll (2016). Pourtant, que ce soit à travers les serious games, les jeux « sérieux », ou par le serious gaming

– l'utilisation de jeux grand public à des fins pédagogiques (Alvarez et al., 2016) – les jeux vidéo sont de plus en plus exploités par les professeurs de langue. C'est pour cette raison que, dans le cadre de nos recherches doctorales, nous avons créé un corpus d'apprenants de FLE jouant en langue cible. Ce corpus nous a permis de constater le potentiel de l'activité vidéoludique dans le cadre de l'approche actionnelle (Conseil de l'Europe, 2001). Ainsi, au cours de cette communication, en nous basant sur les huit critères utilisés par Puren (2008), nous souhaitons démontrer que la didactisation d'une partie de jeu vidéo permet d'obtenir facilement une activité actionnelle ancrée dans une situation réelle-authentique.



**Catarina  
Choi**



Universidade de Macau  
(China)

---

## **La inteligencia artificial integrada en la planificación de la enseñanza de portugués como lengua extranjera en Macao: las primeras experiencias**

**E**n este trabajo, pretendemos demostrar la posibilidad de incorporar diferentes herramientas de inteligencia artificial (IA) en la planificación de lecciones cuando se enseña portugués como lengua no nativa (PLNM: sigla para Português como Língua Não Materna en portugués) en Macao. Las herramientas que incluimos en la planificación son las siguientes: chatGPT, Curipod, D-ID y, como herramientas complementarias, Ora.ai y Veed.io. Realizamos una serie de

actividades pedagógicas enfocadas a la comprensión oral, comprensión escrita y producción escrita, explorando el tema principal «Signos del zodiaco chino y signos del horóscopo chino». Se afirma que se trata de crear un ambiente dinámico que requiera la participación activa de los estudiantes. Además, también reflexionaremos sobre las ventajas y desventajas de utilizar la Inteligencia Artificial en la enseñanza de PLNM con estudiantes chinos en Macao.



**Belén Cruz-  
Durán**

Universidad de Málaga  
(España)

## La traducción de películas musicales en el aula de inglés

La música constituye un factor esencial en la vida diaria de los jóvenes. Conscientes de esto, desde comienzos del siglo XXI productoras como Walt Disney Pictures han apostado por producciones audiovisuales en las que la música tenga especial protagonismo, como *High School Musical* (Ortega, 2006).

Una de las principales claves de su éxito reside en su temática. Estas son películas que ayudan a crear elementos de cohesión y unión entre lo que los jóvenes ven en pantalla y el contexto real que les rodea (instituto, familia, amigos, conflictos personales, etc.). Aunque, sin duda, lo que más atrae a los consumidores es su banda sonora, utilizando las canciones como hilo conductor de cada historia. Los

personajes cantan y/o utilizan la música tanto para ellos como para el receptor, animando a la audiencia a formar parte de la utopía que están observando.

El presente trabajo pretende ir más allá de dedicar unos minutos a ver una canción aislada en clase. El contexto que gira en torno a una canción es esencial a la hora de poder comprenderla y trabajarla en su totalidad; por ello, las películas musicales son un excelente recurso didáctico en el aula de inglés. Describir escenas, debatir temas de actualidad o comparar y contrastar diferentes realidades son solo unas pinceladas de lo que se puede hacer utilizando musicales interesantes que puedan llegar al corazón del alumnado más joven y así poner en práctica las diferentes competencias educativas.

Rafael Cuevas  
Montero



Universidad de Córdoba  
(España)

---

## Entre pantallas: perspectivas emergentes en intercambios lingüísticos virtuales y competencia intercultural

**E**sta ponencia se centra en la investigación sobre intercambios lingüísticos virtuales (IV) en el ámbito del Computer Assisted Language Learning (CALL), que conecta a estudiantes de diferentes instituciones para intercambiar información, analizar culturas y colaborar en tareas. Según Lewis y O'Dowd (2016), estos proyectos ofrecen beneficios en competencias lingüísticas, competencia comunicativa intercultural (CCI), competencia digital y motivación para aprender idiomas extranjeros.

Los resultados varían según el modelo de proyecto, como el modelo Cultura centrado en la CCI y el modelo e-

tandem en la expresión oral. El desarrollo de la CCI es un objetivo común, requiriendo que los estudiantes aborden temas culturales en sus interacciones, generando beneficios similares a los de una experiencia internacional presencial.

El estudio examina 42 artículos de investigación sobre IV y su contribución al desarrollo de la CCI. La revisión sistemática considera características como contexto geográfico, lenguas usadas, número y duración de participantes, aplicaciones de comunicación, temáticas culturales y tipos de tareas. También analiza diseños de investigación y fuentes de datos para evaluar la CCI.

**Camila de Lima  
Gervaz**



Universidade de São Paulo  
(Brasil)

## **Tecnologías emergentes para el empoderamiento y participación: reflexiones sobre una experiencia de formación de de docentes de ELE para uso de IA**

**E**ste trabajo tiene como objetivo presentar consideraciones teórico-prácticas relacionadas al uso de las tecnologías emergentes, a partir de los resultados alcanzados con la oferta de un taller virtual dirigido a docentes de español como lengua extranjera (ELE) en contexto de formación inicial y continuada. De las tecnologías emergentes, elegimos herramientas de inteligencia artificial generativa como centro de la discusión y problematizamos: a) su presentación como un recurso didáctico para el empoderamiento y la participación (TEP), que promueve reflexiones sobre su propio uso y grado de autonomía, y b) los retos y posibilidades con relación al uso de estas tecnologías en la enseñanza de ELE. Teóricamente, nos respaldamos en investigaciones recientes (Oliveira y Pinto, 2023) (Grossi et al., 2023) que demuestran que los avances relacionados a la inteligencia

artificial (IA) favorecen la materialización de ideas, dando lugar a nuevas posibilidades para la creatividad, siempre y cuando el criterio sea humano (Reig, 2023). Asimismo, tomamos como referencia los parámetros de la particularidad, practicabilidad y posibilidad del Post-Método (Kumaravadivelu, 2003) y el modelo TIC-TAC-TEP (Reig, 2012) al considerar una perspectiva crítica (Freire, 1979; 1980) que promueva la concienciación de la relación que las y los docentes tienen con las tecnologías emergentes y su uso en la práctica docente. Como resultado, presentaremos el diseño del taller y un análisis cualitativo de las reflexiones hechas por las personas participantes del taller, el cual sugiere que las dinámicas implementadas favorecieron su interacción virtual y el desarrollo de competencias críticas, tecnológicas y pedagógicas para la enseñanza de ELE.

**Verónica Del Valle  
Cacela**



Universidad Maria Curie-  
Skłodowska (Polonia)

## **La promoción turística para la formación transversal de estudiantes de traducción**

La competencia traductora engloba aspectos tanto lingüísticos como no lingüísticos, tal y como recoge el grupo PACTE. Entre las cuestiones no lingüísticas se incluyen los conocimientos digitales para el ejercicio de la profesión. Los planes de estudio de los grados de traducción e interpretación asignan asignaturas a la adquisición de competencias tecnológicas. No obstante, en algunos países como en Polonia no se cuenta con un grado exclusivo en Traducción, sino que este se presenta como un itinerario de especialización del grado de Filología. Por ello, es necesario maximizar las horas lectivas para introducir a estos estudiantes en todos los ámbitos que conforman la

competencia traductora desde una perspectiva transversal. En nuestra propuesta, queremos presentar el resultado obtenido al aplicar la didáctica por proyectos con estudiantes polacos de segundo curso del grado de Filología Hispánica, los cuales contaban con una asignatura de traducción que se enfocó en el ámbito turístico. Mediante la realización del proyecto, no solo siguieron adquiriendo y mejorando su competencia lingüística, sino que aprendieron a emplear diversos programas para editar vídeos, subtítular, locutar, así como otros recursos de internet que les sirviesen para llevar a cabo la tarea final: crear un vídeo promocional de una ciudad polaca con subtítulos en español.

**Rosana Esquinas  
López**



Universidad de Murcia  
(España)

---

## **Audiolibros: el papel del sonido en el aula de lenguas extranjeras**

**L**os audiolibros se han posicionado como un producto que permite el acceso a la cultura desde diferentes dispositivos móviles, así como una herramienta de accesibilidad para personas con discapacidad visual o de movilidad (Vallorani, 2011). Asimismo, es una herramienta que permite potenciar el desarrollo de varias destrezas a la hora de aprender una lengua extranjera como la auditiva y la oral al exponer al estudiante a diferentes acentos o fomentar la comprensión lectora si se combina la escucha con la lectura del mismo texto (Serafini, 2004; Wilde &

Larson, 2007; Chang, 2011). En este trabajo se expondrá el concepto de audiolibro y las distintas destrezas que se pueden ejercitar implementando su uso en el aula de idiomas. Dada la escasez de propuestas didácticas que incluyan su uso, se decidió explorar la percepción de un grupo de 80 profesores de lengua extranjera sobre su idoneidad y posibilidades dentro del aula. La mayoría de participantes coinciden en señalar que la competencia léxica y auditiva son las que más se beneficiarían de su uso y los datos constatan el interés de los docentes por su inclusión en manuales especializados.

**Paloma  
Garrido Íñigo**



**Héctor  
Toledo Bertol**

---

Universidad Rey Juan Carlos (España)

---

## LinguaHotel: recurso multilingüe para estudiantes de Turismo

**P**resentamos el blog multilingüe LinguaHotel, fruto de la colaboración entre recepcionistas y profesores, como un recurso pedagógico innovador. Se aborda el discurso hotelero en contexto real entre recepcionistas y clientes en cuatro lenguas (ES, EN, DE, FR). Con un formato práctico para el móvil, ofrece oraciones y audios que enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Más del 50 % de las empresas para prácticas universitarias en «Hotelería y Turismo» se centran en entidades hoteleras, subrayando la conexión directa entre el ámbito académico y el sector hotelero. Este blog nace en respuesta a la necesidad identificada durante las prácticas externas de los estudiantes de Turismo, quienes tienen un tiempo limitado para adquirir habilidades lingüísticas antes de enfrentarse a entornos hoteleros.

La colaboración activa con recepcionistas de hoteles garantiza la relevancia y utilidad del contenido, enriqueciendo las clases de lengua extranjera al proporcionar una perspectiva práctica del discurso hotelero en cuatro idiomas.

Concebido como herramienta pedagógica durante jornadas de trabajo con ambos grupos, el blog busca proporcionar a los estudiantes de Turismo una conexión directa entre lo aprendido en teoría y su aplicación práctica en entornos hoteleros.

En resumen, este blog, resultado de la colaboración entre recepcionistas y profesores, se presenta como un recurso integral para mejorar la enseñanza de lenguas extranjeras en el sector turístico. Su formato práctico y contenido real lo convierten en una herramienta valiosa tanto para clases como para prácticas en hoteles.



Ana Hermida  
Ruibal



Universidade de Vigo  
(España)

## La traducción gastronómica del portugués al español: una propuesta didáctica

Dentro de las tipologías textuales de la traducción gastronómica del portugués de Portugal al español de España, destaca una por su frecuencia: las cartas de restaurante se traducen muchísimo —a veces por parte de traductores/as con conocimientos profundos del sector, otras veces por la plantilla del propio restaurante, tenga o no conocimientos lingüísticos del idioma extranjero—. El turismo entre España y Portugal es sumamente importante, especialmente a lo largo de toda la frontera y en las grandes ciudades.

A pesar de la proximidad entre ambas lenguas, en este sector de la traducción existe una diversidad lingüística y cultural enorme que conviene trabajar en las clases de traducción PT>ES para conocerla profundamente y, de este modo, producir traducciones que no

provoquen malentendidos a la hora de pedir comida en un restaurante.

En esta comunicación abordaremos cómo se puede trabajar este tipo de textos en una clase de traducción del portugués al español y presentaremos nuestra propuesta didáctica que trabajamos en la asignatura de Traducción especializada servicios culturales: portugués-español impartida en el grado en Traducción e Interpretación en la Universidad de Vigo (Galicia, España), utilizando una memoria de traducción (en nuestro caso, memoQ), sesiones que solemos finalizar con una degustación de productos portugueses, para que la experiencia del alumnado sea lo más próxima a la realidad y comprenda qué significa realmente la variada y rica —en ambas acepciones— gastronomía portuguesa.



**Yaiza Irene  
Hernández Muñoz**



Universidad Complutense de  
Madrid (España)

---

## Adquisición de lenguas e Inteligencia artificial: ¿una nueva era para el aprendizaje del FLE?

**L**a inteligencia artificial ha llegado para quedarse. Hoy en día este nuevo paradigma dicta nuestra vida, nuestras relaciones e incluso la manera en la que percibimos el mundo, así lo muestra la gran cantidad de noticias cuyo título incluye esta denominación. Sin embargo, a pesar de tratarse de máquinas informáticas, robotizadas, nos olvidamos a menudo de cómo estos modelos funcionan y de qué manera han sido entrenados: el lenguaje. Esta observación pone de manifiesto dos principios: el rol central que posee el lenguaje, así como su universalidad y la importancia de su adquisición. ¿Entrenar a una inteligencia

artificial significa aplicar un modelo de enseñanza de idiomas?, ¿existen patrones?, y el aspecto cultural, ¿es necesario para la inteligencia artificial? ¿Lo seguirá siendo para la adquisición de lenguajes naturales? En esta comunicación analizaremos los entresijos de este nuevo paradigma para ver cómo la inteligencia artificial puede llegar a influir y afectar a la enseñanza de idiomas extranjeros, más concretamente en el ámbito del Français Langue Étrangère, y de qué manera aspectos como la inferencia pueden ser tratados.



**Pedro Humánez-  
Berral**



Universidad de Cantabria  
(España)

---

## Students' Perspectives on Didactic Revoicing in English for Specific Purposes

**D**idactic revoicing, one of the branches framed within the Didactic Audiovisual Translation (DAT) approach, has been gaining popularity in the last decades due to its enhancement of language skills and integration of TICs in the classroom. Research in DAT has mainly focused on putting Dubbing, Voiceover and Audio description to test and assessing their effectiveness to improve oral skills and vocabulary learning. However, the exploration of narration as a didactic revoicing practice has yet to be undertaken.

This study aims to investigate students' perceived utility of didactic narration for foreign language learning. To achieve this objective, a didactic revoicing lesson plan, aligned with Talaván's guidelines (2020), was implemented in an English for Engineering course. A total of 33 participants completed the lesson plan

and took part in this study. To gather students' perception of the didactic narration technique, a mix-methods approach was undertaken, employing a combination of 5-point Likert scale questions and open-ended queries.

Despite the inclusion of script writing and recording in the activity, quantitative results suggest that students perceive a greater benefit for oral skills compared to writing skills. Students also report higher benefits for general vocabulary acquisition compared to terminology from the engineering domain. As for qualitative results, students highlight its novelty and creativity in terms of task modality and the usefulness for pronunciation and fluency improvement.

The pedagogical implications of these findings will be discussed in relation to previous studies, aiming to provide insights for educational practices.



Vladimir Legac



Predrag Oreški



Krunoslav Mikulan

---

University of Zagreb, Croatia

---

## The Use of Duolingo in Teaching/Learning the Italian Language: the Croatian Perspective

Croatia earns a large percentage of its income from tourism and Italian tourists have contributed significantly to tourism development. However, Italian is not learnt as a foreign language as much as English and German, so learning Italian using a mobile-assisted language learning application could be of great help provided that it is attractive and efficient for learners. The authors of this paper have conducted an experiment among university students into the use of the Duolingo app in order to learn Italian as a completely new language. The instructions in the Duolingo app were in English (the language the students had been learning at the time of the

experiment for a considerable amount of time). They were asked to do at least three half-an-hour lessons until they had earned 225 points. This mini-course was followed by a 10-minute self-constructed Italian test and a self-constructed short questionnaire. All the participants were students from the Faculty of Teacher Education in Zagreb studying to become teachers of core subjects in primary school grades 1-4 or nursery school teachers. The presentation of the results will be focused on the quantitative and qualitative analysis, offering insight into the parallels between the type of the course, the achievement in the test and the variables from the survey.



Chunyi Lei

Universidad de Granada  
(España)

## Gamificación en la enseñanza del vocabulario chino para hispanohablantes

**E**n la actualidad, el aprendizaje del chino como lengua extranjera ha experimentado un aumento notable de popularidad. En este contexto, se vuelve crucial desarrollar y perfeccionar estrategias didácticas que enriquezcan la experiencia tanto de enseñanza como de aprendizaje. El dominio del vocabulario chino, especialmente de los caracteres, ha sido tradicionalmente «un hueso duro de roer» para los estudiantes. Recientemente, la gamificación ha surgido como una tendencia destacada y popular en el ámbito educativo.

Este estudio busca dinamizar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario chino para hispanohablantes mediante la gamificación. Se exploran los potenciales beneficios de la gamificación con herramientas digitales como «Chinese Writer» y «Kahoot» para mejorar la motivación y, por ende, favorecer la

adquisición del vocabulario. Como caso de estudio, se presenta específicamente el proceso de enseñanza del vocabulario de un texto chino a través de la metodología de gamificación. Finalmente, se comparten las reflexiones y sugerencias a considerar para mejorar la práctica docente empleando la gamificación.

Los resultados obtenidos revelan que los alumnos responden de manera positiva al uso de la gamificación para aprender el vocabulario chino. La introducción de estas herramientas tecnológicas en el aula es una opción beneficiosa y oportuna, ya que aumenta su motivación, interés, diversión y eficacia en el aprendizaje. De estos resultados se confirma la importancia de la gamificación como un recurso y una herramienta útiles de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del chino como lengua extranjera.

Jennifer Lertola



Università del Piemonte  
Orientale (Italia)

## Presentación del libro: Didactic Audiovisual Translation and Foreign Language Education

Esta ponencia dará a conocer a la audiencia un trabajo relevante para la formación de traductores e intérpretes, conectándose con temas cruciales discutidos en este congreso, relacionados con la pedagogía y didáctica digitales de las lenguas. El objetivo es presentar la publicación de Routledge del año 2024 titulada *Didactic Audiovisual Translation and Foreign Language Education*, de Noa Talaván, Jennifer Lertola y Alberto Fernández-Costales. Esta publicación -desarrollada dentro del Proyecto TRADILEX (PID2019-107362GA-I00)- profundiza en la importancia de la traducción audiovisual didáctica, conocida como TAD, en el aprendizaje y enseñanza de idiomas.

Después de ofrecer un análisis exhaustivo de investigaciones previas y los fundamentos pedagógicos que justifican esta metodología, el libro se

compone de tres capítulos de estructura análoga dedicados a explorar el potencial didáctico de diferentes técnicas de TAD: subtítulo y subtítulos para personas sordas, doblaje, voice-over, audio descripción y comentario libre. En cada capítulo, se detallan las estrategias para su aplicación didáctica, se argumenta su eficacia para el desarrollo de competencias comunicativas de manera integrada y se ofrecen guías para estudiantes, además de rúbricas de evaluación y ejemplos prácticos que pueden ser adaptados a varios entornos educativos. Para concluir, este libro pretende construir un marco teórico y metodológico sólido para el ámbito de la traducción audiovisual didáctica, brindando a investigadores, docentes y estudiantes de posgrado un panorama exhaustivo sobre cómo la TAD puede aplicarse en la enseñanza de idiomas.



**Gonzalo Llamedo  
Pandiella**

Universidad de Oviedo  
(España)

## **Abordar la educación sociolingüística y la relación «interlinguas» mediante circuitos didácticos gamificados**

**L**a comprensión y valoración social de la diversidad lingüística se ha convertido en una asignatura imprescindible en la actualidad, habida cuenta de la interconexión global y su reflejo cotidiano en la hibridación cultural. Esta necesidad parece aún más urgente en aquellos enclaves diglósicos en los que se difunden con frecuencia prejuicios lingüísticos y en los que se suele rechazar socialmente el uso normalizado de una lengua minorizada, como sucede a menudo en España. En relación con esta problemática, en nuestro ámbito universitario, hemos venido diseñando acciones socioeducativas para sensibilizar a la ciudadanía asturiana en materia de pluralidad lingüística, recurriendo en muchas de ellas a la gamificación con el fin de favorecer un aprendizaje más lúdico e interactivo. El

objetivo de este trabajo es presentar un modelo metodológico basado en el diseño y creación de circuitos didácticos gamificados en torno a una temática de interés que funciona como hilo conductor. En concreto, describiremos las particularidades de tres circuitos temáticos dedicados a fomentar el desarrollo del espíritu crítico en el tratamiento de las desigualdades lingüísticas, presentando las actividades que los componen, su implementación y su evaluación, con el fin de ofrecer un recurso que pueda ser adaptable a otros contextos. Al tratarse de una estrategia que combina la modalidad presencial con la digital, se pretende asimismo contribuir a la reflexión sobre las posibilidades didácticas que ofrece la digitalidad en el ámbito de la educación (socio)lingüística.



**Rafaela Marques Rafael**IFPR/UFSC/Universidade de  
Vigo**Janayna Alves  
Vieira**

IFPE/Universidade de Vigo

---

## **Aprender brincando: a competência comunicativa e o ensino de ele no século XXI**

**E**ste trabalho enfoca o desenvolvimento da competência comunicativa e o ensino de espanhol, através na era digital. A partir da premissa de que ensinar é ajudar a descobrir e/ou levar o aluno ao processo de aprender a aprender, principalmente nos novos contextos digitais e de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, entendemos que a união entre aprendizado de línguas e uso das tecnologias leva à reflexão sobre o ensino de espanhol no século XXI, sobretudo, no que tange ao estímulo do desenvolvimento das habilidades comunicativas em contextos

tecnológicos. Nessa perspectiva, postulamos que o ensino de ELE está ancorado no uso das tecnologias e dos artefatos que lhe são inerentes de forma a proporcionar um aprendizado ativo, dinâmico e prazeroso. Isso posto, dada a realidade em tela, espera-se que seja um facilitador para que o aprendiz desenvolva as habilidades comunicativas, num primeiro momento em sala de aula, e que esse aprendizado continue ativo fora de sala de aula. Para tanto, pretendemos apresentar uma proposta de aplicativo didático, desde uma perspectiva sociointeracionista, que compreenda a língua e suas múltiplas interfaces.

**Morgana Aparecida  
de Matos**



Universidade Federal de Santa Catarina  
(Brasil)

Universidade de Vigo (España)

---

## **Didática e Paratradução: Proposta de abordagem paratradutológica no ensino de tradução e intermedialidade**

**E**sta apresentação propõe uma abordagem no ensino de tradução e intermedialidade, centrada na paratradução como um instrumento didático. A intermedialidade, que examina as relações entre diferentes formas de mídia, exigindo daquele que traduz uma compreensão não apenas das línguas envolvidas, mas também das especificidades de cada meio de comunicação. Nesta perspectiva, a paratradução que analisa, a partir do espaço-tempo da tradução, todo o paratexto que vive ao redor do texto e, neste caso, dos produtos multimídias, emerge como um componente essencial para garantir a eficácia comunicativa das

traduções intermediais. Com esse propósito, serão apresentadas análises de casos concretos de produtos paratraduzidos e traduzidos – teasers da série *Lúcifer* (Netflix) e histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica* (Maurício de Souza) – nos pares de línguas português brasileiro e inglês. Este material será analisado sob uma perspectiva didática, com o intuito de destacar aspectos a serem abordados com o alunado para que eles adquiram as habilidades e competências necessárias para observar e aplicar, no momento da tomada de decisão da tradução, tudo o que está além do texto, que influencia diretamente no resultado final do produto traduzido.



## María Blanca Miranda Rodas



Universidade de Vigo  
(España)

### La gamificación como estrategia en la enseñanza del francés lengua extranjera: un ejemplo de *escape room* didáctico

La enseñanza de idiomas extranjeros ha experimentado una transformación significativa en los últimos años con el surgimiento de enfoques pedagógicos innovadores y tecnológicos. De entre ellos destaca la gamificación como estrategia didáctica que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fitz-Walter, Tjondronegoro & Wyeth 2011; Kapp 2012; Casañ 2017) y particularmente de los idiomas (Pujolà & Herrera 2018).

Esta comunicación se centra en la gamificación como estrategia pedagógica. En concreto, se presenta un escape room diseñado para la enseñanza del francés como lengua extranjera (FLE) en un contexto específico. La metodología recoge el diseño y la puesta en práctica de un juego de escape educativo, creado ad hoc para fomentar la comprensión y expresión escrita y oral

del alumnado de un Instituto de Cangas do Morrazo, que estudia Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y es discente de FLE de un nivel A2 según el MECL.

Se explora cómo esta innovadora herramienta fortalece las habilidades lingüísticas, la motivación y la colaboración del alumnado en el proceso de aprendizaje, a través de su participación activa, por estar dividido en grupos pequeños en los que los integrantes colaboran para superar los desafíos y avanzar en su resolución.

Los resultados de las pruebas muestran en qué aspectos la gamificación puede resultar efectiva e incide en que esta estrategia pedagógica mejora la experiencia de aprendizaje del alumnado por fomentar un ambiente de inmersión y colaboración.

Ángela  
Muro Arpón



Universidad de Alcalá de Henares  
Madrid (España)

---

## Watch to be Written: an Innovative Proposal on Improving EFL Writing Skills and Encouraging Reading through Literary Classics and their Film Adaptations

**D**espite literature being considered the basis of knowledge and foreign language learning, Spanish reading habits are decreasing, especially among teenage students. As reading is intrinsically related to writing, the literary disinterest translates into English as a Foreign Language students developing linguistic difficulties in their written production. This work is an innovation proposal aimed at first-year baccalaureate learners. Its main objective is the improvement of writing

skills in the EFL classroom. For this purpose, the project use literature, integrating both texts and film adaptations as authentic materials. Moreover, the proposal attempts to create a motivating atmosphere in a communicative way, through the implementation of Flipped Classroom, soft-CLIL and the Communicative Processes-based model (CPM) of activity sequencing. At the end, students are expected to better their written production and maybe recover their reading habit.

**Carlos Navas  
Vallejo**



Universidad de Granada  
(España)

## **La escritura argumentativa científica para el fomento de la competencia traductora: una herramienta didáctica en la combinación de español e italiano**

**L**a competencia escritora multilingüe es un componente fundamental de numerosos perfiles profesionales en la actualidad. En el ámbito de la traducción con la combinación de español e italiano, dos lenguas afines, el dominio de técnicas de escritura multilingüe y síntesis de información resulta imprescindible. En este estudio, se pretende acercar la escritura argumentativa a dos grupos de estudiantes de italiano del grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada mediante el Microcurso Argumentación Escrita (MAE). Se trata de un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) que, a través de diferentes recursos didácticos multimodales y multilingües, permite la activación de dimensiones metacognitivas, autorreguladoras y de autoeficacia, esenciales para fomentar la

competencia traductora en esta combinación lingüística. En este estudio, se realiza un análisis cualitativo de los ensayos pertenecientes a la fase inicial del MAE mediante el programa Nvivo12, donde se han etiquetado todos los movimientos retóricos y pasos estructurales. El objetivo es conocer el perfil del estudiantado y determinar posibles carencias y potenciales. Si bien los resultados reflejan la recepción positiva del estudiantado hacia la temática de los ensayos, se observan desafíos evidentes en la estructuración de los movimientos retóricos, especialmente en la presentación de razones a favor, en contra y refutaciones, así como en las referencias y citas bibliográficas. Por consiguiente, se destaca la pertinencia de promover las habilidades escritoras en el aula de traducción de italiano y español.

**Marcellus  
Nealy**



Juntendo University,  
Japan

---

## Using VR and Eye tracking to determine how Japanese medical students look for emotional cues in masked English speakers

**D**uring the coronavirus pandemic, the ubiquity of face masks presented a unique challenge to oral communication, particularly regarding interpreting emotional cues typically gleaned from facial expressions. Given the role of emotion perception in medical settings, this research project aims to understand how Japanese medical students, as second language learners, gather information to comprehend spoken emotional cues when the speaker's mouth is covered. Using a virtual reality (VR) headset combined with eye-tracking technology, this study tracks the visual focal points of participants when exposed to spoken emotional cues to determine which facial features or areas participants prioritize when

interpreting emotion. Supplementing this data, participants also completed questionnaires that served to help better understand the participants' perception of emotion. The implications of this research are significant. As face masks continue to be a staple in healthcare settings, there's a pressing need for training methodologies that address these newfound challenges. We can develop targeted training programs by understanding how second language learners, specifically medical students, navigate this landscape. These can emphasize alternative strategies for emotion perception, ensuring clear communication and empathy in patient interactions, even when facial cues are partially obscured.

Francesca  
Nicora



University of Galway,  
Ireland

---

## Combining explicit perception-production training and creative audiovisual translation tasks to develop prosodic competence in Italian as a foreign language

Prosodic features (such as stress, intonation, and rhythm) are central to speech communication and form the backbone of second language acquisition. Considerable research has examined the role of learner exposure to linguistic input, the effectiveness of speech visualisation software, and the reliability of different types of instruction in teaching prosodic features of speech (Chun & Levis, 2020). Furthermore, the benefits of subtitling and dubbing for the acquisition of speaking skills have been demonstrated by numerous studies in the field of didactic audiovisual translation (Talaván et al., 2023). However, due to the variable nature of prosody, empirical studies on prosody are scant and the teaching of prosodic features of speech is far from being fully understood. The aim of this presentation is to outline a methodological proposal that advocates

combining explicit perceptual-production training with creative subtitling and dubbing to help university students develop prosodic skills in a foreign language. First, a historical excursus on the methods and approaches that have influenced the teaching and learning of intonation is provided, together with a review of studies on the potential of audiovisual translation tasks in language teaching and learning. It then presents the methodological proposal implemented in the teaching of Italian as a foreign language at the University of Galway, Ireland. The results of the data collection and intonational analysis of dubbed speech within the theoretical framework of Autosegmental Metrical and students' responses to an end-of-course questionnaire are discussed in order to highlight the benefits and drawbacks of the proposal.

**Maëlle  
Ochoa**



Université de Bordeaux  
(France)

## **Enjeux didactiques de l'écriture en L2 appuyée sur la traduction automatique neuronale (DeepL)**

**L**e recours à la traduction tient une place particulière dans l'enseignement-apprentissage des langues secondes : pratique exclusive dans la méthodologie traditionnelle, puis écartée dans la méthode directe, elle est aujourd'hui « un outil auxiliaire qui s'ajoute aux moyens didactiques multiples » (Merhy, 2021). Avec le développement des outils numériques, la traduction est plus accessible, et la traduction neuronale automatique (TNA), constitue un changement important dans ce domaine. Son usage pour la classe fait l'objet de nombreux questionnements de la part des enseignants et des chercheurs (Ducar & Schocket, 2018 ; Barysevich & Costaris, 2021). Pour contribuer aux recherches sur les enjeux didactiques de l'écriture en langue seconde appuyée sur les outils de TNA, nous avons mené une étude exploratoire auprès de 12 étudiants à l'Université de

Bordeaux. Les participants ont rédigé un premier essai sans aide, puis un deuxième avec DeepL. Nous avons enregistré leur écran pendant la rédaction. L'analyse des vidéos et des productions permet d'observer ce sur quoi leur attention a été dirigée (la forme ou le sens, les activités de planification, la cohérence) ; et l'effet de ces processus attentionnels sur la qualité des écrits.

**Christophe  
Rabiet**



Universidad de  
Valladolid (España)

## Multimodalité et apprentissage collaboratif dans l'application du projet d'innovation universitaire e-TandemUVa : le cas de la médiation

**L**a présente communication expose une application didactique du projet d'innovation universitaire e-TandemUVa (université de Valladolid, Espagne) visant l'apprentissage collaboratif entre binômes d'étudiants internationaux. La participation d'étudiants Erasmus francophones au sein de la faculté de philosophie et lettres de Valladolid et d'universités françaises partenaires a permis l'intégration dudit projet en cours de Traducción Especializada (Maïor francés) du cursus universitaire Grado de Lenguas Modernas y sus Literaturas de l'université de Valladolid. L'objectif ayant été de développer la compétence de la médiation à travers l'apprentissage collaboratif autour du thème de la traduction de titres de séries et de films, le projet s'est inspiré des principes de la modalité HyFlex : chaque binôme a co-

construit en autonomie la première partie du travail, selon la modalité choisie (en présentiel, distanciel (vidéoconférence) ou hybride, mais aussi de façon synchrone ou asynchrone), en appliquant les directives pédagogiques fournies par l'enseignant. La seconde partie a consisté en une présentation numérique du travail (PowerPoint) où chaque binôme a eu la possibilité de choisir la modalité convenant au mieux à la situation. Parmi les bénéfices constatés par l'enseignant et les enquêtes de satisfaction, la flexibilité offerte par la modalité hybride s'adapte parfaitement à un projet qui réunit des étudiants d'universités différentes ayant chacun un rythme et des disponibilités distinctes et permet, par là-même, de proposer un projet interlinguistique et interculturel au-delà des limites spatiales de la salle de classe.



Andrea  
Schäpers



Patricia  
Rodríguez López

---

Universidad Pontificia Comillas (España)

---

## El aprendizaje autónomo del léxico alemán a través de las TICs y la IA

**E**ste proyecto se enfoca en mejorar la expresión léxica de estudiantes de alemán en niveles A1-A2 e integrarlos en cursos universitarios relacionados mediante el empleo estratégico de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la gamificación y la Inteligencia Artificial (IA). Los alumnos son guiados para trabajar de manera autónoma con las TIC, utilizándolas como herramientas para mejorar su léxico alemán. Además, se emplea la IA para emplear prácticamente el léxico aprendido y evaluar su aplicación.

Se trata de un proyecto piloto que se divide en una fase inicial de Pretest para evaluar el nivel de expresión léxica inicial, seguida por dos fases de práctica donde los alumnos interactúan con TIC e IA para fortalecer su léxico alemán. Finalmente, se realiza un Posttest para

medir el progreso y un cuestionario para recopilar retroalimentación.

Los resultados revelaron un incremento notable en la motivación y confianza al utilizar el léxico alemán, así como mayor interés en seguir estudiando alemán. Además, se observó una mejora sustancial en la aplicación práctica del léxico con la IA, sugiriendo un avance en habilidades lingüísticas.

Este enfoque integrador de TIC, gamificación y IA demuestra ser efectivo para potenciar la adquisición léxica autónoma de los estudiantes, evidenciando cómo la combinación estratégica de estas herramientas tecnológicas puede enriquecer la enseñanza de idiomas y abrir nuevas perspectivas en la aplicación práctica del léxico aprendido no solo en alemán, sino en general.





**Sara María Torres  
Outón**

Universidade de Vigo  
(España)



**Marco Antonio  
Hernández Escampa  
Abarca**

Universidad de Sevilla  
(España)



**Daniel Barrera  
Fernández**

Universidad de Sevilla  
(España)

---

## **Explorando el universo digital: el uso de herramientas TIC en el desarrollo lingüístico del alumnado universitario**

**E**n el ámbito del proceso educativo de lenguas extranjeras, se observa una creciente integración de las herramientas tecnológicas en la enseñanza, junto con la accesibilidad a diversos contextos y realidades online que emplean dichos idiomas. Esta investigación exploratoria tiene como objetivo conocer el uso que el alumnado universitario hacen de las herramientas TIC en relación con las capacidades lingüísticas adquiridas durante la educación obligatoria en lenguas extranjeras y descubrir si existen variables asociadas a usos diferentes de estas herramientas. Se llevó a cabo una consulta anónima mediante un formulario online a alumnado de educación de tres ámbitos de conocimientos y universidades distintas.

La muestra seleccionada, basada en conveniencia y oportunidad, cumple con los siguientes criterios: los participantes son jóvenes universitarios matriculados en un programa de grado en el que el dominio de idiomas mejora explícitamente su acceso al mercado laboral. Los resultados revelan que los jóvenes tienen acceso y conocen herramientas y recursos disponibles para la práctica y aprendizaje de lenguas extranjeras, si bien su uso no responde tanto a fines académicos como a ocio o entretenimiento. Se han encontrado diferencias significativas en algunas prácticas, uso y consumo de TIC, pero no hay un único factor explicativo, si bien el ámbito de estudio pese más que otras variables.



**Begoña Velasco  
Arranz**

Universitat de les Illes Balears  
(España)

---

## **Evaluación de recursos digitales para aprender la pronunciación en el idioma alemán**

**E**l rol del profesor en el Nuevo Espacio de Educación Superior está enfocado en ser un facilitador de recursos que favorezcan el aprendizaje del estudiante. El uso de recursos digitales puede aumentar la motivación y mejorar los resultados de aprendizaje de un idioma. La elección adecuada de los medios tecnológicos puede mejorar la pronunciación y la expresión oral. Ante la multitud de recursos disponibles hay que identificar con certeza y rapidez aquellos que sean adecuados. Se espera que la competitividad e innovaciones como la Inteligencia Artificial obliguen a los distribuidores de recursos digitales a ofrecer productos cada vez mejor

adaptados a las necesidades específicas de cada estudiante. En este estudio se actualiza y amplía un análisis de tales recursos para practicar la pronunciación evaluados en un estudio anterior, año 2018.

Los recursos se analizan mediante una versión reducida de una herramienta desarrollada para evaluar materiales digitales de cursos completos de alemán como segunda lengua aplicando la metodología del puntaje. Cada recurso recibe una puntuación entre 0 y 100 puntos que se calcula sobre el grado de adecuación de una serie de criterios con los que cada material debe cumplir.

**Lisa Demaret**Université de Mons  
(Belgium)**Sandra Healy**Kyoto Institute of Technology  
(Japan)**Julie Walaszczyk**Université de Mons  
(Belgium)

---

## **Pedagogical Implications of Multisensory Multimedia Postcards: A Case Study of Cross-Cultural Virtual Exchange in Higher Education Language Learning**

**T**his study investigates the pedagogical impact of integrating multisensory elements into multimedia postcards, presenting a comprehensive case study of cross-cultural collaboration in higher education language learning. The study adopts a mixed-methods approach, encompassing qualitative and quantitative analyzes to examine the influence of a multimodal postcard project on language skills development, cultural awareness, and digital literacy among diverse student cohorts. Participants included 9 Brazilian students from health sciences-related programs, 18 tourism bachelor's students from Portugal, 61 bachelor's architecture students from Belgium, and 32 Japanese students enrolled in bachelor's programs in architecture and design, and computer science.

The research employed a three-month structured project design in which students collaboratively created multimedia postcards, using a number of different

digital resources of their choice and shared these postcards on Padlet, an online collaborative platform. Qualitative data, derived from thematic analysis of student reflections, highlights a discernible improvement in intercultural competence and heightened engagement with language acquisition through the incorporation of sensory elements.

The study contributes valuable insights into the pedagogical implications of multisensory multimedia postcards, demonstrating their effectiveness as a transformative tool for fostering cross-cultural exchange in the virtual higher education landscape. The research offers nuanced perspectives on the multifaceted benefits of integrating technology-enhanced, culturally enriched language learning experiences. The findings aim to inform educators and researchers seeking innovative approaches to enhance language learning outcomes in promoting internationalization of higher education.



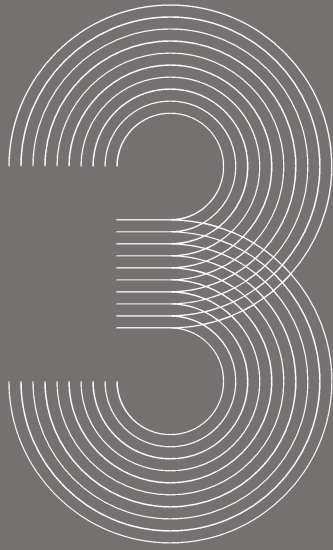
Annie Q.  
Zeng

Newcastle  
University (UK)

## What does training confer to trainee simultaneous interpreters attention-wise?

Amid the myriad of psycholinguistic computations executed synchronously in simultaneous interpreting (SI), juggling speech recognition and production commands constant interest for its apparent impossibility stemming from bottleneck effect. However, compared to the wealth of literature treating the two tasks integrately as a dual-task, research dedicated to speech recognition is scarce. This is regrettable given the gateway role of speech recognition in SI. Studies that investigated working memory (WM) as the candidate mechanism underpinning SI dual tasking typically diverted the attention to the storage dimension of WM. What is equally relevant is its coordination functioning. Unfortunately, the latter remains under-researched. In the few studies that did zoom in on central executive as the WM subsystem overseeing speech

recognition amid interferences dealt by speech production, results were mixed, or test conditions fell short of practical SI listening scenario. Expanding from extant knowledge, this study committed itself to weighing the role of central executive function in coordinating speech recognition in an improved condition. This study was a factorial design drawing on the established Psychological Refractory Period (PRP) type of dual-task paradigm, tapping lexical access. Performances of simultaneous interpreters and controls were compared in a set of lexical decision tasks. Data were quantitatively analysed before reaching conclusions. Among the key findings, central executive function proved to be pivotal in coordinating speech recognition in SI, but the magnitude of its primacy was less reassuring. A detailed discussion of this pattern of results might be found informing by community stakeholders.



# COMUNICACIÓNS DO EIXE 3

Intelixencias artificiais (IA) no tratamento  
automático das linguas





**Vicente Bru  
García**



**Candela Álvarez de  
Morales Moreno**

Universidad de Granada  
(España)

## **El humor en los tiempos de la IA: subtitulación para personas sordas con Supertranslate en programas de humor**

**E**l desarrollo de la inteligencia artificial ha revolucionado el mercado de la traducción: la posesición en el doblaje (Mejías-Climent y De los Reyes Lozano, 2021) o en la subtitulación interlingüística (Bellés-Calvera y Caro, 2021) son ejemplos de la preferencia del mercado por esta nueva técnica. Sin embargo, la calidad de estos productos suele ser aún deficiente y los errores suelen ser más usuales (Vaasa, 2024).

En este estudio, se analiza la calidad del subtulado para personas sordas realizado por el software de inteligencia artificial Supertranslate en dos sketches del programa *Burnistoun* (Gilbert y Angus, 2009) en inglés y dos escenas de

la película *Ocho Apellidos Catalanes* (Martínez-Lázaro, 2015) en español, en los que el aspecto dialectal y los sonidos cobran un papel esencial en la trama. Para ello, se valorará la calidad de la transcripción, la incorporación de los efectos sonoros, la identificación de los personajes, la plasmación de los aspectos paralingüísticos y la segmentación. Se planteará una tipología de errores más comunes y se valorará la importancia de plasmar la totalidad de la banda sonora fílmica para que el producto sea de calidad (Martínez-Martínez, 2015), así como la pertinencia de los sonidos de experiencia de usuario (Bru García y Álvarez de Morales Mercado, 2024).



**Ana Paula  
De Oliveira**

Universidad de Salamanca  
(España)

---

## **Humanités numériques : exploitation des corpus d'archives pour une classe de FLE**

**D**entro de las humanidades digitales, la creación y utilización de corpus se ha convertido en una práctica esencial debido a la riqueza de estos medios. En esta comunicación, explicaremos las ventajas particulares del uso de corpus para enseñar una lengua extranjera y, en particular, el método que se debe seguir en el caso complejo y específico de los

corpus de archivo. Por último, ilustraremos nuestra investigación con algunos ejemplos de ejercicios basados en programas de Procesamiento Automático del Lenguaje capaces de extraer información de nuestros corpus y adaptarlos a la enseñanza de idiomas.



**Eva María  
Domínguez Noya**



Instituto da Lingua Galega  
Centro Ramón Piñeiro para a  
investigación en humanidades (España)

---

## Unha ferramenta máis para o galego: un flexionador conectado co CORGA

**T**ras unha breve panorámica dalgúns conxugadores ou flexionadores existentes en galego, presentaremos o flexionador de XIADA, cuxa relevancia reside en 1) empregar a base de datos léxica do etiquetador/lematizador do galego actual (XIADA), co que se obtén a flexión non só de lemas amparados pola norma oficial vixente, senón tamén daqueles máis frecuentes avalados polo uso; e 2) conectarse co sistema de consultas do Corpus de Referencia do Galego Actual (CORGA), de xeito que se pode acceder directamente dende o paradigma flexivo ás concordancias dun elemento concreto e velo en contextos reais de uso, en caso de se rexistrar, obviamente.

Veremos que para cada lema, ademais de por clase de palabra, se ofrecen tantos paradigmas diferentes como

modelos flexivos sigan. Por exemplo, no caso de xerente ofreceranse dous: un sen flexión de xénero (xerente, xerentes), cuxa fonte é o VOLG, e outro con formas específicas para o feminino, fundamentado no uso, que toma como fonte o propio CORGA (xerente, xerenta, xerente, xerentas). No caso dos verbos, cando a flexión ofrece máis dunha forma, recóllense tamén as variantes posibles; así, a flexión do lema verbal andar acollerá as formas regulares (ando, andaba, andei...) e as irregulares do tema de perfecto analóxico de estiven (andiven, andivera...) e de estuven (anduvén, anduvera...). En todos os casos, visualizarase a etiqueta correspondente a cada elemento do paradigma e mais a descrición do seu contido, con indicación de se os elementos seguen ou non a norma oficial. Por último, referiremos algúns desaxustes e opcións de mellora.



## Raquel Gómez Pintado

Sorbonne Université (Francia)



## Edgar Talavera Muñoz

Universidad Politécnica de Madrid  
(España)



### La presencia de las lenguas minorizadas en los motores de traducción automática: ¿una inevitable ausencia del Otro?

**S**i bien es innegable que la aplicación de la inteligencia artificial al ámbito de la traducción ha supuesto una revolución en el sector, la implantación de esta tecnología en motores de traducción automática tan potentes como DeepL, ChatGPT y Google Translate no está exenta de problemas éticos que deben preocuparnos más allá del temor a ver la profesión relegada o precarizada por este tipo de herramientas.

Diversos estudios afirman que las lenguas minorizadas no están lo suficientemente representadas en los motores de traducción automática. Esto conlleva no solo problemas de traducción tales como las omisiones, las traducciones erróneas o los posibles desplazamientos geográficos mediante el uso de términos marcadamente diatópicos y que pueden resultar inadecuados en ciertos contextos, sino

que también puede generar problemas de índole ética, como la ocultación de variedades lingüísticas o la estandarización de las lenguas. Por ello, el objetivo de nuestra ponencia es doble: en primer lugar, propondremos analizar la presencia de una variedad lingüística minorizada, la variedad de francés hablada en las Antillas menores, en motores de traducción automática que operan con redes neuronales, como ChatGPT, DeepL o Google Translate, a través de un corpus compuesto por novelas escritas por autores antillanos, como Maryse Condé (*La colonie du Nouveau Monde*) o Raphaël Confiant (*Ravines du devant-jour*). Después, exploraremos los desafíos éticos que pueden surgir debido a la representación limitada de este tipo de lenguas en los motores de traducción, para así poder analizar, finalmente, posibles estrategias que permitan abordar esta problemática.

**Juncal Gutiérrez-  
Artacho****Francisco Ruiz  
Rodríguez**

---

Universidad de Granada  
(España)

---

## **Igualdad y diversidad en la IA: análisis y evaluación de cómo ChatGPT funciona con textos diversos e inclusivos**

**E**n el entorno educativo y profesional actual, donde la tecnología y la información se unen, la introducción de ChatGPT y de otros sistemas o herramientas de lenguaje generativo emergen como una guía que pretende mejorar el camino tanto del aprendizaje como del ejercicio profesional.

A medida que exploramos las funciones de estos programas podemos ver tanto las ventajas como los inconvenientes que conllevan estos sistemas desde la perspectiva educativa y profesional. Sin pretender que el presente trabajo sea un exclusivo análisis ético y valorativo de estos sistemas, este estudio ha querido analizar y evaluar las ventajas y

desventajas de los mismos en la generación de material desde la perspectiva de la igualdad y la diversidad.

Para ello, presentamos un estudio cualitativo de la traducción de textos sanitarios creados principalmente para las personas migrantes. Los textos elegidos han sido trabajados con ChatGPT con preedición y sin preedición, de modo que podamos analizar y evaluar los sesgos previos del sistema.

Con los resultados mostrados pretendemos generar una reflexión ante los retos de estos sistemas y aportar una valoración real de su incidencia en los actuales estudios de género.

**Antonio Hermán-  
Carvajal**



Universidad de Granada  
(España)

---

## Translating Emotions: Tools and Strategies to Assess Emotional Tone in English-Spanish Translation

**E**motions shape the way we see the world, the way we behave and the way we function (Baumeister et al., 2007). Poring over the relation between emotion and language, emotion words, regardless of polarity (i.e., positive or negative pole), have been shown to have a processing advantage over neutral words (Kousta et al., 2009). In fact, emotional properties of words are processed before—or along with—the identification of a sequence of graphemes (Hinojosa et al., 2020).

Similarly to emotions, culture also shapes the way we see the world. Emotions are no immune to this influence, which leads to differing emotional experiences across cultures (De Leersnyder et al., 2013) and, subsequently, languages. Given the importance of emotions in word

processing, cultural differentiation leads to an additional challenge when dealing with translation tasks. However, there are tools and strategies which can be helpful to assess and translate emotional tone in texts in different languages.

The objective of this study was to assess the performance of three tools that can determine emotional tone in texts: ChatGPT (OpenAI, 2023), Lingmotif (Moreno-Ortiz, 2017) and LIWC-2022 (Boyd et al., 2022). To analyze the potential of each tool, texts on mental health in English and their Spanish translations were analyzed using each tool. The results of this study show a greater variety of parameters analyzed in LIWC-2022, although Lingmotif and, to a lesser extent, ChatGPT, also offer relevant data to be considered when setting strategies to translate emotions from English to Spanish.

**Francisco  
Luque Janodet**



**Manuel Gómez  
Campos**

Universidad de Córdoba (España)

## ¿Es la IA útil para traducir terminología? Un análisis comparativo multilingüe aplicado al léxico joyero

La joyería es un sector de gran relevancia en la economía global, caracterizado por una terminología técnica y altamente especializada. Este léxico, constituido a lo largo de los siglos, abarca términos empleados para denominar los distintos tipos de gemas y metales preciosos, la descripción de técnicas de fabricación y diseño, así como los distintos acabados. En un mundo cada vez más interconectado, donde la globalización impulsa la internacionalización de este sector, la traducción e interpretación de este discurso y de su terminología se convierten en un componente crucial para la comunicación internacional entre los agentes implicados.

En este sentido, son escasos los recursos lexicográficos monolingües y multilingües enfocados en el discurso joyero. Debemos destacar, a este respecto, el proyecto BIJOULEX, donde se aúna el léxico de esta lengua de especialidad en inglés, español, francés, italiano y árabe. No obstante, aunque proyectos como BIJOULEX representan avances significativos, la traducción automática a través de

herramientas de inteligencia artificial (IA) se ha postulado en estos últimos años como una herramienta potencialmente accesible para las empresas.

En la presente comunicación, pretendemos realizar un análisis comparativo y una evaluación de la traducción de una serie de términos de la tienda del Museo del Louvre pertenecientes a este discurso especializado. Seleccionaremos, para ello, tres recursos principales: la obra lexicográfica de Jiménez Priego (2017), el proyecto BIJOULEX y una herramienta de inteligencia artificial. Los resultados esperados sugieren que la IA puede traducir con precisión la terminología de la joyería básica, pero podría enfrentar dificultades con términos más complejos. En conclusión, esta investigación contribuye a comprender el estado actual de la tecnología de la traducción automática en el ámbito de la terminología especializada, ofreciendo información valiosa para el desarrollo de estrategias de formación dirigidas a traductores y profesionales del sector.

**Laura Monguilod  
Navarro**



**Carmen Pena  
Díaz**

---

Universidad de Alcalá (España)

---

## **Plain English meets AI. Analysis of ChatGPT's performance in achieving understandable informed consents**

**T**he comprehensibility of informed consents (IC), along with the importance of patient autonomy and the use of artificial intelligences engines, are discussions that have progressively gained importance in recent years. IC is defined as the process during which the patient is informed of all aspects related to the procedure they are about to undergo. This process is finalized by the signing of what we know as the IC. The information contained in this type of document must be understandable in case patients need to consult it again. It is for this reason that the Plain English (PE) initiative is increasingly preferred in Anglo-Saxon culture. PE allows us to write and present information, in this case related to the medical field, in a way that a patient can understand it after the first time reading it. In this

communication, we propose to analyze the performance of the artificial intelligence engine ChatGPT to adapt informed consents translated into specific scientific English to PE. We will analyze the results obtained from 6 consents belonging to the specialty of Genetics of the Hospital de La Paz (Madrid), in which numerous specialized terms that are not necessarily known by the general population are used or in which procedures that are not widely talk about in the media are discussed.

A linguistic analysis will be carried out comparing the original text and the adapted text, focusing on the following aspects: changes made at the terminological level, at the syntactic level, information added and, finally, information eliminated.

**Iris Cristina Permuy  
Hércules de Solás**



ATRAE (España)

---

## **El profesional de la traducción audiovisual en los estudios de posesición: una perspectiva olvidada**

**C**ada vez hay más bibliografía sobre el uso creciente de motores de traducción automática e inteligencia artificial en el ámbito audiovisual. Estas publicaciones suelen centrarse en parámetros como la calidad, la productividad o los estudios de recepción. Sin embargo, hay un agente clave en los procesos de traducción que tiende a ser ignorado cuando se realizan este tipo de investigaciones: el traductor profesional. El análisis que se presentará en esta ponencia consta de dos fases: una breve encuesta a 50 subtituladores en distintas

fases de sus carreras profesionales y 20 encuestas en profundidad a traductores audiovisuales ya consagrados. En ambos casos, el objetivo es mostrar cómo afecta a los profesionales del sector la imposición por parte de algunas empresas de motores de traducción automática. Esto se considerará tanto a nivel pragmático (por ejemplo, en lo que se refiere a tarifas y plazos) como en el de salud mental, sobre todo en lo que respecta a la sostenibilidad de nuestro oficio y nuestras perspectivas de crecimiento profesional.



**Isabel Serra  
Pfennig**



Universidad de las Islas  
Baleares (España)

---

## La Inteligencia Artificial y el uso del ChatGPT con fines didácticos y su aplicación en la enseñanza del alemán para el turismo

**E**l presente trabajo aborda la importancia de la Inteligencia Artificial en el contexto del ChatGPT como recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje del alemán aplicado al turismo. Este desarrollo tecnológico está implementado en nuestras vidas y en nuestra metodología de enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras desde hace algún tiempo, sin embargo para poder optimizar un rendimiento didáctico es necesario tener en cuenta varios elementos, entre ellos, aplicar las estrategias adecuadas para didactizar los prompts de manera efectiva. En la medida que podemos contextualizar, simplificar un texto, introducir imágenes y gráficos, realizar actividades interactivas, y otras estrategias que varían según la disponibilidad de recursos o IA tools que estén disponibles a nuestro alcance. Si bien

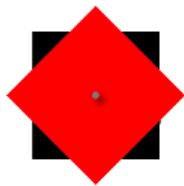
consideramos que el ChatGPT todavía tiene ciertas limitaciones e inexactitudes, sin embargo, consideramos que es una herramienta efectiva tanto para la elaboración de material didáctico así como para ayudar a desarrollar las habilidades lingüísticas de manera gradual y significativa por parte de nuestros estudiantes.



UniversidadeVigo



*ParatradIT-2024-UVigo-T&P*  
*I Congreso internacional de paratraducción,*  
*interlinguas e transmedia*



T & P

UniversidadeVigo

