

218 de proporcionar a los estudiantes, formados en el conocimiento de lenguas y de estrategias de interpretación, de información teórica relevante a la hora de desempeñar su trabajo en ámbitos diferentes entre sí. Este tipo de información está relacionada con algunas de las subcompetencias de la competencia traductora, como pueden ser la cultural, la temática o la documental, que permitirán al intérprete mejorar la efectividad de su labor. Destaca la metodología rigurosa y exhaustiva a la hora de recoger los datos así como la claridad expositiva, que permite al lector hacerse un esquema mental claro de la organización de los distintos contextos. Por otro lado, la inclusión de ejemplos de situaciones reales y de propuestas de actividades lo convierte en un recurso útil para profesores y alumnos. No obstante, es cierto que la parte formativa podría ser más extensa, lo cual sería muy beneficioso a la hora de implementar las propuestas en el aula. En definitiva, el libro constituye una herramienta de consulta en el plano teórico y práctico, al aunar información teórica con propuestas formativas.

REFERENCIAS

- Nieto García, P. (2023b). Necesidades formativas en mediación cultural. En M. d. Balbuena (Ed.), *La traducción y la interpretación en tiempos de pandemia*. Peter Lang.
- Rojo Chacón, A. (2015). La transposición al derecho nacional de la Directiva Europea 2010/64/UE en España, Francia, Bélgica y Luxemburgo: "Lost in transposition". *FITISPos International Journal*, 94-109. <http://hdl.handle.net/10017/29502>
- Valero Garcés, C. (2022). Traducir de y para los que llegan: una incipiente realidad. En C. Valero (Ed.), *Traducción e Interpretación en los Servicios Públicos: nuevas necesidades para nuevas realidades* (pp. 63-72). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

Videojuegos para el desarrollo de la competencia traductora en el Espacio Europeo de Educación Superior

JOSÉ RAMÓN CALVO-FERRER,

Valencia, Tirant lo Blanch, 2023, 170 pp.

Nora Melgar Iraqui

Universidad de Málaga

ORCID: 0009-0009-5563-5250



En la actualidad, los videojuegos entendidos como una herramienta de adquisición de la competencia traductora es un tema poco transitado; no obstante, los estudios en este campo van en aumento. El libro que se va a reseñar, *Videojuegos para el desarrollo*

de la competencia traductora en el Espacio Europeo de Educación Superior, publicado por Tirant lo Blanch en 2023, cuyo autor es José Ramón Calvo-Ferrer, ofrece un acercamiento a la didáctica en el campo de la traducción a través de este tipo de juegos tan populares actualmente.

El citado volumen, dividido en siete capítulos, comienza poniendo de manifiesto las diferencias de opinión entre diversos autores en cuanto a los beneficios que aportan las herramientas digitales en las aulas. Algunos las consideran eficientes e indispensables, mientras que otros se decantan por métodos más tradicionales. Sin embargo, de acuerdo con Calvo-Ferrer, se ha demostrado que los videojuegos son útiles para el aprendizaje por su carácter lúdico.

En el capítulo uno, se hace referencia al Espacio Europeo de Educación Superior, el proyecto educativo impulsado por la Unión Europea que pretende valorar el trabajo del estudiantado

de acuerdo con sus capacidades y autonomía. Además, es un programa que facilita la movilidad de estudiantes y profesorado por diferentes regiones de Europa con el fin de promover una mejor formación. En este contexto académico actual de la Unión Europea, el autor sostiene que las herramientas tecnológicas brindan ciertas facilidades que permiten su implementación en las aulas. En concreto, en este capítulo se destaca que los videojuegos están socialmente aceptados y que tienen mucha audiencia y prestigio.

En el capítulo dos, se explican las competencias que debería poseer un traductor basándose en los documentos de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA). Entre ellas se citan tanto las competencias lingüísticas, como las documentales u organizativas. En cuanto a los diversos estudios existentes sobre la competencia traductora, el autor llega a la conclusión de que el estudio realizado por el grupo de investigación PACTE en 2003 es el más citado por sus resultados tan consistentes. Por otro lado, tras describir los enfoques en didáctica de la traducción propuestos por Hurtado Albir (uno orientado al producto y, el otro, al proceso de aprendizaje), el autor defiende que los videojuegos tienen cabida en el segundo enfoque propuesto por esta autora, puesto que en él se establece al estudiante como sujeto activo.

En el capítulo tres, se explica que un videojuego es un tipo de juego que requiere de un soporte electrónico y que permite la interacción entre jugadores. Además, el autor afirma que lo que resulta atractivo de los videojuegos es el fomento de la motivación y la curiosidad, así como la calidad y dificultad que presentan. También destaca que permiten cumplir ciertos objetivos de aprendizaje y proporcionar *feedback* constante en este proceso. Sin embargo, la característica fundamental es su carácter lúdico que permite relacionar el aprendizaje con la diversión. Estas características han llevado a numerosos docen-

tes y estudiosos a plantearse la implementación de los videojuegos en un ámbito más allá del mero entretenimiento.

El capítulo cuatro se centra en las características de los videojuegos educativos o “serios”, entre las que destacan la atenuación del carácter lúdico, una mayor prevalencia de la teoría sobre la práctica y una diversión limitada. Por ello, el autor se cuestiona si realmente pueden considerarse juegos. Además, se plantea que, dado que su principal función no es la diversión, sino el aprendizaje llevado a cabo únicamente en un contexto académico, los estudiantes pueden perder la atención e incluso desmotivarse, al no considerarlos placenteros ni atractivos.

En el capítulo cinco, se señala que las características de los videojuegos mencionadas en el capítulo tres facilitan su implementación en el aula. Además, puesto que el aprendizaje por medio de videojuegos se desarrolla en un entorno distendido, los estudiantes no se exponen a tanto estrés y se reduce su miedo al error. Por otro lado, también se argumenta que, en lo que se refiere a la competencia traductora, los videojuegos no solo favorecen el aprendizaje de destrezas lingüísticas, sino que también mejoran la capacidad comunicativa del estudiante, al estar este en un ambiente favorable a la interacción social.

En este capítulo también se aborda la investigación en este campo. Existen diferentes estudios que arrojan resultados tanto favorables como poco favorables a la presencia de los videojuegos dentro del aula. Sin embargo, parece que la respuesta de los docentes y del alumnado es positiva a este respecto, lo que beneficia su implementación en el aula. Así, y dada la novedad de esta área de trabajo, el autor pone de manifiesto la necesidad de un mayor número de estudios enfocados en este tema en aras de lograr un consenso.

Por último, y en relación con el párrafo anterior, el autor subraya algunas de las problemáticas más llamativas que surgen en la investiga-

220 ción en este campo. Entre ellas, destaca la falta de delimitación de unos objetivos de investigación adecuados (es decir, no se pretende averiguar si se aprende o no, sino qué se aprende y cómo), las variables que se establecen (el desarrollo de aptitudes se debería centrar en la práctica fundamentalmente y no en la adquisición de conceptos teóricos) y la escasa uniformidad en lo que a características se refiere (se presentan como generales los resultados de estudios que utilizan juegos muy diferentes entre sí).

En el capítulo seis, se expone *Subtitle Legends*, uno de los videojuegos creados como resultado de un proyecto de investigación de la Universidad de Alicante liderado por Calvo-Ferrer. El objetivo didáctico de este videojuego es la detección de errores en los subtítulos en pantalla, a medida que el estudiante va escuchando el audio en lengua origen, lo que mejora, de manera general, la competencia traductora y, de manera específica, la subcompetencia bilingüe. De esta manera, también se trabaja la subcompetencia instrumental, la subcompetencia estratégica, u otras habilidades como la competitividad, etc. En un segundo plano, también se potencia el aprendizaje en traducción audiovisual, ya que el videojuego contiene características propias de esta modalidad, como pueden ser el límite de caracteres en el subtítulo o la estructuración de subtítulos en dos líneas. Por consiguiente, aumenta el grado de satisfacción del estudiante al mismo tiempo que se pone en práctica la competencia traductora en un contexto de trabajo real. La creación de este videojuego tuvo en cuenta las características que resultan atractivas en un videojuego: se prima el carácter lúdico, se proporciona *feedback*, es adaptativo según el nivel del estudiante, etc. En este capítulo, también se explica que *Subtitle Legends* cuenta con instrucciones de juego y explicaciones de los errores, que son simples y concisas, para que el estudiante no pierda el interés.

En el último capítulo, se presenta el segundo videojuego que nace del mismo proyecto de investigación, y que lleva por nombre *The Conference Interpreter*. En este caso, el estudiante debe completar una serie de huecos en un discurso oral eligiendo entre una serie de opciones que propone el propio juego, lo que facilita el desarrollo de la subcompetencia temática y el aprendizaje de terminología especializada. Asimismo, se potencia la memoria y la capacidad de atención, aptitudes imprescindibles en la interpretación. Este videojuego, como *Subtitle Legends*, cuenta con las características propias de un videojuego atractivo y se puede emplear también fuera del contexto educativo. Por otro lado, recoge distintos tipos de datos de investigación (estadísticas, hora y fecha de inicio, etc.) para un posterior análisis que permita identificar qué preguntas son las más problemáticas e identificar la raíz de los errores del estudiantado, entre otros aspectos. De este modo, este videojuego no solo ayuda al estudiante a mejorar la competencia traductora, sino que, además, en términos de investigación, facilita la evaluación docente y el estudio del proceso de aprendizaje.

En un mundo donde las herramientas tecnológicas están en boga, y más aún en el campo de la traducción, es de gran utilidad un libro en el que se explican de manera clara y concisa los beneficios, tanto para docentes como para discentes, que estas aportan en las aulas. Además, su utilidad no se limita a la puesta en práctica en las clases, sino que también presenta numerosos avances en términos de investigación (por ejemplo, la herramienta de recogida de datos de *The Conference Interpreter*, que permite un análisis exhaustivo del aprendizaje en traducción). Asimismo, el autor hace referencia a las distintas problemáticas que observa en investigaciones previas y aporta posibles soluciones, lo cual puede contribuir a una mejora general de las investigaciones futuras.

En la obra reseñada converge material teórico con una amplia variedad de referencias bibliográficas y material práctico adaptado a un contexto de trabajo real, lo que resulta innovador y representativo en el campo de estudio específico de la didáctica a través de videojuegos. De hecho, como ya se ha indicado, el material práctico se materializa en dos videojuegos de creación propia que abarcan tanto la traducción como la interpretación y que permiten un aprendizaje sencillo y novedoso, que podría aplicarse a un contexto académico real. Por otro lado, como el propio autor menciona, la investigación sobre este tema es aún escasa, y, por ello, este libro puede servir de base para futuras líneas de investigación en este campo concreto. Por todas estas razones, la lectura de este libro es más que recomendable, puesto que no solo presenta los videojuegos como una vía de aprendizaje eficiente para mejorar la competencia traductora, sino que también aporta avances factibles en el campo de la investigación traductológica.

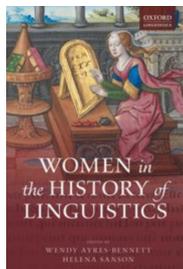
Women in the History of Linguistics

WENDY AYRES-BENNETT Y HELENA SANSON (EDS.)

Oxford, Oxford University Press, 2020, 648 pp.

Soledad Chávez Fajardo

Universidad de Chile/Academia Chilena de la Lengua
ORCID: 0000-0001-8173-8979



1. Acerca del libro

En *Women in the History of Linguistics*, libro coordinado por Wendy Ayres-Bennett y Helena Sanson (University of Cambridge), se presenta el resultado de las investigaciones acerca del papel desempeñado

por las mujeres en el campo de la lingüística en algunas partes del mundo. A partir de una metodología que excede la historiografía clásica (hegemónica), espacios como el ámbito doméstico o actividades menos visibles son los que toman relevancia en este estudio. El volumen presenta una introducción (en donde se establecen los lineamientos generales de la epistemología subyacente a lo largo del texto) y diecinueve capítulos² a cargo de diferentes autoras (y un autor). A lo largo del texto se van desplegando diversos espacios en donde la contribución de las mujeres se

² 1. “Visible and invisible women in ancient linguistic culture” (Anneli Luhtala); 2. “Women and language codification in Italy: Marginalized voices, forgotten contributions” (Helena Sanson); 3. “Women as authors, audience, and authorities in the French tradition” (Wendy Ayres-Bennett); 4. “The contribution of women to the Spanish linguistic tradition: four centuries of surviving words” (María Luisa Calero Vaquera); 5. “The female contribution to language studies in Portugal” (Sónia Coelho, Susana Fontes y Rolf Kemmler); 6. “Women and the elaboration of a Russian language norm” (Sylvie Archaimbault); 7. “Women in the history of German language studies. ‘That subtle influence for which women are best suited?’” (Nicola McLelland); 8. “The extraordinary and changing role of women in Dutch language history” (Marijke van der Wal y Jan Noordegraaf); 9. “Obstacles and opportunities for women linguists in Scandinavia” (Tove Bull, Carol Henriksen y Toril Swan); 10. “British women’s roles in the standardization and study of English” (Carol Percy); 11. “The female quest for the Celtic tongues of Ireland, Scotland, and Wales” (Bernhard Maier); 12. “Early American women’s participation in language scholarship” (Margaret Thomas); 13. “Women’s contributions to early American Indian Linguistics” (Raina Heaton, Eve Koller y Lyle Campbell); 14. “Language studies by women in Australia. ‘A well-stored sewing basket’” (Jane Simpson); 15. “The history of the regulation and exploitation of women’s speech and writing in Japan” (Momoko Nakamura); 16. “Women and language in imperial China. ‘Womenly words’ (婦言)” (Mariasaria Gianninoto); 17. “Women and language in the early Indian tradition” (Laurie L. Patton); 18. “Women and the codification and stabilization of the Arabic language” (Fátima Sadiqi); y 19. “European women and the description and teaching of African languages” (Helma Pasch).