

**Investigaciones y Experiencias****Estudio de percepción sobre Localización Didáctica de Videojuegos (LDV) aplicada a la enseñanza de lenguas****A Perception Study on Didactic Videogame Localisation (DVL) Applied to Foreign Language Teaching**Antonio-Jesús Tinedo-Rodríguez¹¹ <https://orcid.org/0000-0002-8023-3212>; Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED);ajtinedo@flog.uned.esDoi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i1.15679>

Recibido: 18/02/2023 Aceptado: 27/06/2023 Publicado: 24/07/2023

Citación: Tinedo-Rodríguez, A. J. (2023). Estudio de percepción sobre Localización Didáctica de Videojuegos (LDV) aplicada a la enseñanza de lenguas. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 12(2), art.6. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i1.15679>Autor de Correspondencia: Antonio Jesús Tinedo-Rodríguez (ajtinedo@flog.uned.es)

Resumen: En un mundo multimodal e interconectado es necesario explorar el potencial de las tecnologías educativas para el desarrollo de una ciudadanía bilingüe e intercultural. El creciente consumo de productos audiovisuales invita a explorar su potencial didáctico. En este sentido, la Traducción Audiovisual Didáctica (TAD) juega un papel muy importante puesto que indaga en el impacto que tienen las tareas en las que el alumnado crea sus propios materiales audiovisuales usando la traducción como herramienta. Hasta el momento el estudio de la TAD se había centrado principalmente en las cinco modalidades clásicas de subtítulo y relucutado. Sin embargo, la localización didáctica de videojuegos es una modalidad que no se había explorado. Este estudio tiene como objetivo evaluar la percepción de una propuesta de localización didáctica por parte del alumnado de lenguas extranjeras. La intervención se ha aplicado a una muestra de N = 44 sujetos, obteniendo resultados de gran interés ya que muestran una percepción muy positiva en términos de desarrollo de destrezas lingüísticas y traductológicas. A modo de conclusión cabe destacar el papel de la localización didáctica en el desarrollo de la interculturalidad, puesto que es la modalidad de TAD en la que se pone especial énfasis en esta competencia.

¹ Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España; ajtinedo@flog.uned.es; <https://orcid.org/0000-0002-8023-3212>

Palabras clave: medios audiovisuales; traducción; juego educativo; aprendizaje de lenguas

Abstract: In a multimodal and interconnected world, it is necessary to explore the potential of educational technologies for the development of a bilingual and intercultural education. The growing consumption of audiovisual products invites us to explore their didactic potential. In this sense, Didactic Audiovisual Translation (DAT) plays an especially significant role since it explores the impact of tasks in which students create their own audiovisual materials through translation. So far, the study of DAT has focused on the five classical AVT modes linked to captioning and revoicing. Notwithstanding, the didactic localization of video games is a DAT mode that had not been explored yet. This study aims at exploring the perception of a didactic localization proposal by foreign language learners. The intervention has been implemented in a sample of $N = 44$ subjects, obtaining results of paramount interest as they show a very positive perception in terms of development of linguistic and translation skills. In conclusion, it is worth highlighting the role of didactic localization in the development of interculturality, since it is the DAT mode in which special emphasis is placed on this competence.

Key Words: Audiovisual Aid; Translation; Educational Game; Language Learning

Introducción

El siglo XXI está unido de forma indisoluble a un desarrollo tecnológico sin precedentes en lo que concierne a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Desde la perspectiva de la innovación educativa es de gran interés explorar las diferentes innovaciones que se pueden implementar en el aula y evaluar el impacto que estos diseños tienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La literatura científica al respecto es prolífica y abundante. Los estudios en tecnologías educativas abordan desde la forma en la que las TIC pueden facilitar desde la accesibilidad y la inclusión educativas (Hornero Corisco & Pilar González-Vera, 2020) hasta el desarrollo del pensamiento computacional (Özmutlu et al., 2021), y el uso de la Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual en el aula (Marín-Díaz et al., 2022).

Por otro lado, Gómez-Parra (2018) señala que, en un mundo interconectado, el contacto con diferentes lenguas y culturas es una realidad que no puede ser obviada en el proceso educativo, subrayando la importancia de la Educación Bilingüe e Intercultural (EBel). En este sentido cabe plantearse qué papel juegan las tecnologías educativas en el proceso de aprendizaje de una lengua y del desarrollo de la interculturalidad. Investigadoras como Herrero y Vanderschelden (2019) se han centrado en el uso pedagógico de materiales audiovisuales para el aprendizaje de lenguas y culturas. En esta línea que pretende aunar el potencial del audiovisual en la didáctica de lenguas, el papel de la Traducción Audiovisual Didáctica (TAD, en adelante) juega un papel fundamental. La TAD es una disciplina científica en el ámbito de la Lingüística Aplicada a la adquisición y al aprendizaje de segundas lenguas cuyo objetivo principal es estudiar cuál es el impacto que las tareas basadas en TAD tienen

en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una L2/LE (Talaván & Lertola, 2022). En la TAD, el alumnado tiene el papel de prosumidor puesto que se les proporciona un producto audiovisual que deben transformar en otro a través de una serie de técnicas y protocolos similares a las que usan traductores audiovisuales profesionales, pero simplificado y enfocados a la obtención del máximo rendimiento posible en lo que concierne al aprendizaje de la L2/LE (Talaván & Tinedo-Rodríguez, 2023). Las principales modalidades que se han estudiado hasta ahora en el ámbito de la TAD son el subtítulo didáctico (Ávila-Cabrera, 2021; Ávila-Cabrera & Esteban, 2021; Bolaños-García-Escribano et al., 2021; Castillo Bernal & Veroz González, 2022; Lertola, 2012, 2016; Talaván, 2013; Talaván & Rodríguez-Arancón, 2014; Veroz González, 2020), el doblaje didáctico (Bolaños-García-Escribano & Navarrete, 2022; Fernández-Costales, 2021; Soler Pardo, 2020; Talaván & Ávila-Cabrera, 2015; Talaván & Costal, 2017), las voces superpuestas didácticas (Talaván, 2021; Talaván & Rodríguez-Arancón, 2018; Tinedo-Rodríguez, 2022), la audiodescripción didáctica (Bausells-Espín, 2022; Ibáñez Moreno et al., 2016; Navarrete, 2020; Navarrete & Bolaños García-Escribano, 2022; Ogea-Pozo, 2022a, 2022b) y el subtítulo didáctico para personas sordas o con dificultades auditivas (Talaván et al., 2022).

Son numerosos los proyectos de investigación que han dado lugar a la consolidación de la TAD como disciplina científica. Los más representativos desde el punto de vista internacional son LeViS (Sokoli, 2006), Babelium (Pereira Varela, 2014). ClipFlair (Baños & Sokoli, 2015; Incalcaterra McLoughlin & Lertola, 2015; Navarrete, 2013), PluriTAV (Martínez-Sierra, 2021; Reverter Oliver et al., 2021) y TRADILEX (Talaván & Lertola, 2022).

Como se ha señalado previamente, existe literatura abundante sobre ciertas modalidades de TAD. No obstante, existen otras modalidades sobre las que la literatura es escasa, como es el caso del comentario libre didáctico. En el caso de esta modalidad, la literatura es escasa pero prometedora ya que, del estudio existente hasta la fecha, llevado a cabo por Lertola (2021) se destilan conclusiones reveladoras, puesto que se demostró que esta modalidad permitía que el alumnado mejorase en producción oral y escrita.

Uno de los campos que aún permanecen inexplorados en el ámbito de la TAD es el de la localización didáctica de videojuegos. Esta modalidad es ya que, los videojuegos pueden jugar un papel clave en la inclusión educativa (Sampedro Requena & McMullin, 2015), tienen un papel de interés en la mediación del aprendizaje (Sampedro Requena et al., 2017) y contienen una elevada carga de contenido lingüístico y cultural que se transmite de forma multimodal (Mangiron, 2016). Desde el punto de vista la localización de videojuegos como actividad profesional a la que se dedican los traductores audiovisuales se podría decir de forma simplificada que la localización es una modalidad de Traducción Audiovisual (TAV, en adelante) en la que el encargo de traducción se recibe mientras el juego aún está en desarrollo y, por ende, el traductor no tiene acceso a toda la información como cuando se traduce un producto que ya existe (Mangiron, 2018). Esta modalidad de TAV requiere tener un sólido conocimiento cultural para que el videojuego traducido esté adaptado a aquel lugar en el que se va a consumir (Mangiron, 2021), y además se nutre del resto de modalidades de TAV porque en un videojuego se puede requerir subtítulo, doblaje, etc. Además, es fundamental tener presente la accesibilidad, puesto que otro aspecto crucial es

la inclusión a través de modalidades como audiodescripción y subtítulo para personas sordas.

1.1. Hacia una definición y una propuesta metodológica de la localización didáctica de videojuegos

En el caso de la localización didáctica se haría necesario establecer cómo se puede trabajar en el aula de idiomas y qué beneficios tendría su implementación. En primer lugar, es clave tener presente que la localización de videojuegos está ligada especialmente a la interculturalidad, puesto que el videojuego *La lengua y la cultura* forman una realidad indisoluble (Kramsch, 1998; Larrea-Espinar & Raigón-Rodríguez, 2019), y la cultura ha de ser un eje clave a la hora de enseñar una lengua. En este sentido, la localización didáctica de videojuegos como modalidad de TAD debe atender especialmente al desarrollo de la interculturalidad, y debe aspirar al desarrollo integrado de las diferentes competencias lingüísticas.

Las sesiones de localización didáctica de videojuegos, por coherencia con la forma en la que se planifica en TAD han de articularse en los cuatro bloques que señalan Talaván y Lertola (2022). A continuación, se establecen unas guías básicas para el diseño de sesiones basadas en localización didáctica de videojuegos:

- **Introducción o warm-up:** esta sección estará dedicada a que el alumnado adquiera el vocabulario y las estructuras gramaticales necesarias para poder llevar a cabo la tarea de localización didáctica. Se debe poner énfasis en la preparación de tareas que permitan que el alumnado ponga su atención en los elementos culturales o *culturemas* (Rodríguez Muñoz, 2016).
- **Análisis:** en el caso de que se trate de un fragmento de vídeo para llevar a cabo un *relocutado* o un *subtitulado*, este análisis ha de centrarse en los diferentes aspectos culturales del material audiovisual. También puede darse el caso de que se proponga la traducción de una serie de capturas de pantalla de un juego, por lo que en esta casuística sería de especial interés centrarse en elementos textuales y visuales desde una perspectiva intercultural.
- **Tarea de localización didáctica de videojuegos:** esta es la tarea principal. El andamiaje propuesto debe facilitar la realización de esta tarea. La tarea de localización didáctica puede consistir en:
 - Creación de subtítulos para un fragmento de un vídeo de un videojuego.
 - Creación de voces superpuestas para una escena concreta de un videojuego.
 - Doblaje didáctico de algún personaje del videojuego.
 - Audiodescripción de una escena del videojuego para hacerla accesible a personas con diversidad funcional visual.
 - Elaboración de subtítulos para personas sordas o con diversidad funcional auditiva de una escena concreta del juego.
 - Localización de capturas de pantalla del videojuego.
- **Tarea de consolidación:** se puede proponer una tarea final en la que el alumnado reflexione sobre los retos que ha tenido para producir el texto prestando

especial atención a los aspectos culturales. En el caso de que se haya hecho una tarea de relucutado, sería conveniente que esta reflexión fuese por escrito. En caso contrario, sería recomendable que la tarea se hiciese de forma oral.

Lo que sí es necesario matizar es que esta tarea no debe ser excesivamente larga. No se debe proponer un fragmento que tenga una duración superior a un minuto. En el caso de optar por capturas de pantalla, la cantidad de texto no ha de ser abundante, sino concisa y precisa, y ha de suponer un reto para el alumnado.

Desde el punto de vista técnico, en la opción de localización de capturas de pantalla existe un requisito técnico que es de gran interés desde el punto de vista lingüístico, que es la limitación de caracteres. El texto meta en ningún caso puede superar en caracteres al texto fuente, lo que implica que el alumnado deberá usar diferentes estrategias lingüísticas para que el contenido sea equivalente (por ejemplo, condensación) y que, además, culturalmente, esté localizado, lo que implica que los hablantes de la lengua meta comprendan cualquier elemento cultural como el humor o referencias a costumbres, personajes famosos, etc.

Atendiendo a Talaván y Lertola (2022), quienes recomiendan que las sesiones de TAD se dispongan en forma de secuencias de seis sesiones con un incremento gradual de dificultad, se podría proponer la siguiente secuencia para trabajar la localización didáctica:

- Sesión 1. Localización de capturas de pantalla
- Sesión 2. Subtitulado didáctico de un fragmento de 1 minuto de un videojuego.
- Sesión 3. Voces superpuestas didácticas de otro fragmento de 1 minuto de un videojuego.
- Sesión 4. Doblaje didáctico de alguna escena del videojuego no superior a un minuto.
- Sesión 5. Audiodescripción didáctica de una grabación de una partida cuya extensión temporal no supere un minuto.
- Sesión 6. Subtitulado didáctico para personas sordas de un fragmento de un minuto tomado del videojuego.

Se recomienda que todas las sesiones giren en torno a un mismo videojuego, ya que esto permitirá que el alumnado tenga un mayor grado de familiaridad con el videojuego y con el trasfondo cultural del mismo. Al no existir literatura científica aún sobre esta modalidad, este estudio pretende explorar cuál es la percepción del alumnado de lenguas sobre la localización de videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de lenguas.

Método

El presente estudio tiene un carácter exploratorio ya que su principal objetivo es conocer cuál es la percepción del alumnado de lenguas sobre el uso de la localización didáctica como recurso para el aprendizaje. Es importante matizar que debido al tamaño de la muestra se trata de un estudio de caso, pero su aporte al conocimiento se basa en la novedad ya que la LDV es una modalidad aún inexplorada que puede tener potencial educativo en la enseñanza

de lenguas y en el desarrollo de la interculturalidad. Se basa en un diseño cuasiexperimental, de solo intervención y post-test atendiendo a la clasificación de Bisquerra (2004). Para ello se planteó un instrumento ad hoc que tenía una doble finalidad:

- que las personas participantes tuviesen un primer contacto con la localización didáctica (intervención).
- recopilar la percepción de las personas participantes (post-test).

Para ello se diseñó un cuestionario en *Google Forms* (<https://forms.gle/E56R76wm6MUNk8ZP8>) que se distribuyó a través de redes sociales, por lo que el muestreo es de tipo casual o incidental. El número total de participantes ha sido de N = 44. En lo que concierne a la muestra, el 70.45% (N = 31) son mujeres, el 25.0% (N = 11) hombres, y el 4.54% (N = 2) son personas no binarias. En lo relativo al nivel de competencias lingüísticas el 2.27% (N = 1) declara tener un conocimiento de nivel A1, un 4.45% (N = 2) afirma tener un nivel B1, mientras que un 13.63% (N = 6) reconoce tener un nivel B2. El 45.45% (N = 20) ha consignado que su nivel de competencia lingüística en una L2/L2 es de C1, y, el 34.09% (N = 15) ha hecho lo propio con el nivel C2.

Los objetivos principales de esta investigación son:

- O1. Explorar la percepción de la localización por parte del alumnado de lenguas en términos de motivación y diversión.
- O2. Indagar sobre el efecto que tienen las limitaciones técnicas asociadas a la localización didáctica en la percepción de la propuesta.
- O3. Conocer cuál es la percepción de los participantes sobre el potencial de la localización didáctica para el desarrollo de las competencias traductológicas.
- O4. Investigar la forma en la que el alumnado de lenguas percibe la localización didáctica como una herramienta útil para mejorar su producción escrita, su comprensión escrita, su competencia léxica y su conocimiento gramatical.
- O5. Estudiar la percepción del alumnado en lo relativo al desarrollo de la competencia intercultural a través de tareas TAD basadas en localización de videojuegos.

El instrumento que se ha implementado es un cuestionario que se articulaba en torno a dos bloques principales:

- Bloque I. Este bloque contenía instrucciones para la realización del reto que consistía en traducir el nombre de un personaje de Los Urbz y un texto con alusiones culturales. Para ello, se proporcionó una captura de pantalla, junto con instrucciones relativas a la limitación de caracteres. Se usó la opción de limitación de caracteres de la propia aplicación a través de la que se implementó el cuestionario para dotar de realismo a la tarea de TAD.
- Bloque II. Este segundo bloque tenía como objetivo principal recopilar datos sobre la percepción del alumnado. Se articulaba en una serie de preguntas básicas sociodemográficas, junto con un bloque de variables de tipo Likert que tenían como objetivo medir la percepción sobre motivación, diversión, retos técnicos, desarrollo de competencias traductológicas y lingüísticas e interculturalidad.

En lo que respecta al código ético, los datos son totalmente anónimos y los participantes fueron advertidos en el propio formulario de que sus datos formarían parte de un estudio exploratorio sobre TAD.

El formulario estuvo disponible en línea durante la primera quincena de febrero de 2023, ya que su fin principal era acercarse de forma exploratoria a las cuestiones anteriormente expuestas.

Resultados

En primer lugar, se ha medido la consistencia interna del instrumento a través del estudio de las variables que miden la percepción. Para ello se ha medido el α de Cronbach obteniendo los resultados que se muestran en la Tabla 1 con un intervalo de confianza del 95%.

Tabla 1. Estudio del grado de consistencia del instrumento. Fuente: Elaboración propia.

Estimado	α de Cronbach
Punto estimado	0.867
95% IC límite inferior	0.795
95% IC límite superior	0.917

De los resultados obtenidos en el análisis de la Tabla 1 se puede deducir que el instrumento es consistente. Asimismo, se analiza la relación que tiene cada ítem con el resto de los ítems en la Tabla 2.

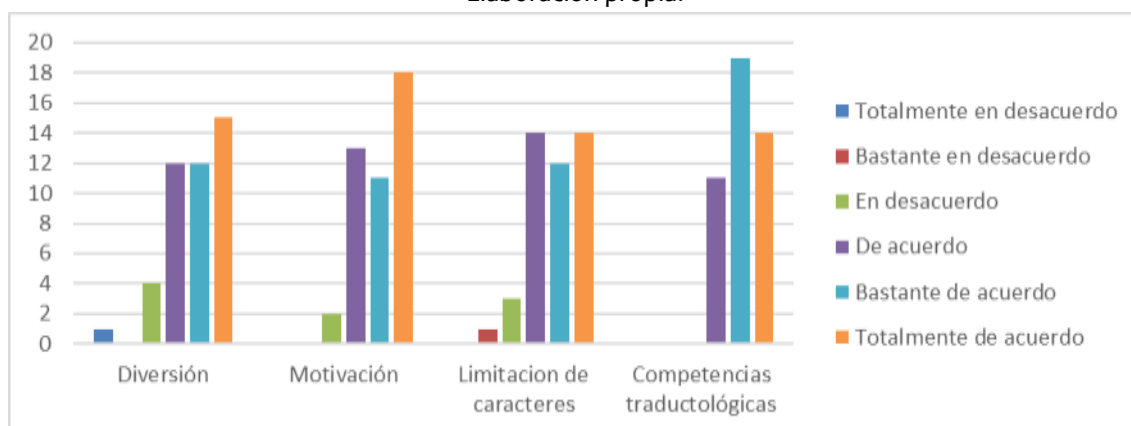
Tabla 2. Análisis de la relación entre ítems. Fuente: Elaboración propia.

Estimado	Correlación con resto de los ítems	Media	DT
Comprensión escrita	0.68	4.75	1.241
Producción escrita	0.76	4.77	1.292
Gramática	0.63	4.27	1.283
Vocabulario	0.74	4.93	1.228
Interculturalidad	0.62	4.80	1.549

Diversión	0.51	4.80	1.153
Motivación	0.60	5.02	0.001
Nivel de reto asociado a requisitos técnicos	0.36	4.80	1.047
Competencias traductológicas	0.56	5.07	0.001

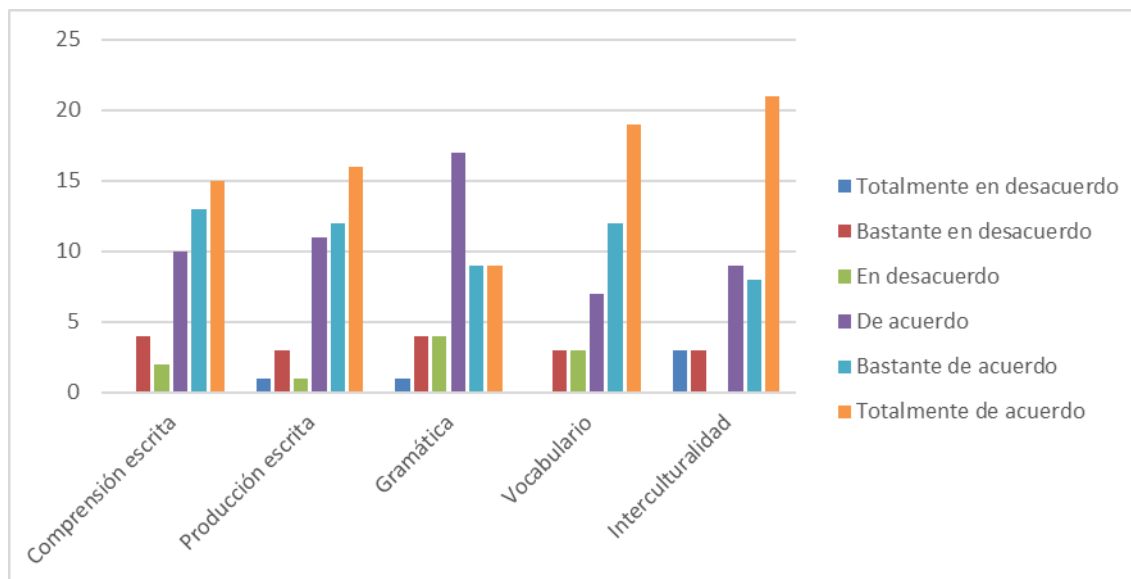
De la Tabla 2 se obtienen resultados interesantes en lo que concierne a la percepción de las personas participantes, puesto que en una escala Likert que evaluaba de 0 a 6, en todas las variables la media obtenida es mayor que 4, que equivaldría a una posición de percepción positiva. En este sentido, tal y como se muestra en la Figura 1, los participantes han estimado que la propuesta es divertida (M= 4.80, SD = 1.153) y motivadora (M= 5.02, SD = 0.001), a la vez que afirman que el hecho de que esta modalidad de TAD contenga un aspecto técnico de restricción de caracteres es estimulante (M= 4.80, SD = 1.047). Otro hecho interesante es que hay unanimidad en lo relativo al desarrollo de destrezas traductológicas (M= 5.07, SD = 0.001).

Figura 1. Análisis del grupo de variables relacionadas con aspectos traductológicos. Fuente: Elaboración propia.



En lo relativo al análisis de percepción de mejora sobre aspectos lingüísticos y culturales cabe destacar que también existe consenso, tal y como se muestra en la Figura 2. El alumnado afirma que ha mejorado su comprensión escrita tras la intervención (M= 4.75, SD = 1.241), al igual que también muestra un alto grado de acuerdo con la mejora que ha supuesto la intervención en su producción escrita (M= 4.77, SD = 1.292). Asimismo, los participantes señalan haber percibido una mejora en su vocabulario (M= 4.93, SD = 1.228) y en su conocimiento gramatical (M= 4.27, SD = 1.283). En este estudio el desarrollo de la interculturalidad es un eje clave por la propia naturaleza de la modalidad de TAD que se está estudiando. En lo que concierne a esta variable, las personas participantes han mostrado un grado elevado de acuerdo con el hecho de que perciben una mejora de esta destreza gracias a la localización didáctica (M= 4.80, SD = 1.549).

Figura 2. Análisis del grupo de variables relacionadas con aspectos lingüístico-culturales



Como se ha mencionado, por la propia naturaleza de la localización, la interculturalidad juega un papel clave, y es por ello por lo que es relevante analizar las tablas de contingencia de esta variable con el resto de las variables.

Tabla 3. Tabla de contingencias de las variables “interculturalidad” y “diversión”. Fuente: Elaboración propia.

Interculturalidad	Diversión					Total
	1	3	4	5	6	
1	0	0	1	2	0	3
2	1	0	0	0	2	3
4	0	2	3	3	1	9
5	0	0	2	3	3	8
6	0	2	6	4	9	21
Total	1	4	12	12	15	44

Tabla 4. Análisis de la prueba X² de las variables “interculturalidad” y “diversión”. Fuente: Elaboración propia.

	Valor	df	p-valor
X ²	24.84	16	0.007
N	44		

Las Tablas 3 y 4 reflejan cómo la percepción de diversión que despierta la tarea aumenta la probabilidad de percibir que se desarrolla la interculturalidad en el marco de la localización

didáctica de videojuegos. El p-valor es <0.05 , por lo que se puede afirmar que esta relación es estadísticamente significativa, lo que implica una asociación fuerte de ambas variables.

De forma análoga, se procede a examinar la relación entre la percepción de desarrollo de interculturalidad y la percepción de mejora de las competencias traductológicas, una relación de especial interés en este estudio porque el alumnado está adaptando un texto en una lengua y cultura fuente a una lengua y cultura metas, teniendo como *skopos* o propósito la naturalidad en la cultura meta.

Tabla 5. Tabla de contingencias de las variables “interculturalidad” y “competencias traductológicas”. Fuente: Elaboración propia.

Interculturalidad	Competencias traductológicas			Total
	4	5	6	
1	2	1	0	3
2	0	1	2	3
4	6	3	0	9
5	0	4	4	8
6	3	10	8	21
Total	11	19	14	44

Tabla 6. Análisis de la prueba X^2 de las variables “interculturalidad” y “diversión”. Fuente: Elaboración propia.

	Valor	df	p-valor
X^2	18.62	8	0.017
N	44		

Del análisis de datos de las Tablas 6 y 7 se puede deducir que existe una asociación estadísticamente significativa entre la percepción de mejora de la interculturalidad y la percepción de mejora de las competencias traductológicas, debido al hecho de que el p-valor es 0.017.

Discusión y conclusiones

Este estudio, como se mencionaba desde un principio, tiene un carácter exploratorio, debido a que la localización didáctica de videojuegos no se ha tratado desde la TAD con anterioridad. Sin embargo, de los datos obtenidos en el estudio se destilan conclusiones de especial interés puesto que las percepciones respecto a aspecto motivacionales, lingüísticos y traductológicos son muy positivas.

Los participantes han encontrado en la propuesta un recurso divertido que motiva hacia la tarea y que está asociado a un reto lingüístico-cultural de calado que consiste en expresar en otra lengua un texto con alusiones culturales en un número limitado de caracteres. Esto es una tarea cognitiva de alto nivel (Blyth et al., 1966), en la que el alumnado tiene que activar sus conocimientos lingüísticos para implementar estrategias de condensación, reducción, mediación y adaptación. El *skopos* de la tarea de traducción es obtener un texto

natural en la cultura meta. Esto implica adquirir un conocimiento cultural sólido de ambos sistemas culturales. De esta forma, la localización didáctica parece ser una firme candidata a ser una de las modalidades que más favorezcan el desarrollo de la interculturalidad. Cabe resaltar que la localización incluye al resto de las modalidades clásicas de TAD, lo que refuerza la hipótesis de que el subtítulo didáctico refuerza la interculturalidad (Borghetti, 2011; Borghetti & Lertola, 2014).

Por otro lado, la tarea consistía en la localización de un texto tomado de una captura de pantalla de un videojuego por lo que se ha explorado la percepción sobre el desarrollo de competencias escritas. En este caso, se ha observado que los participantes han percibido una mejora tanto de la producción como de la recepción escrita. De forma subsidiaria, indican un alto grado de acuerdo en la mejora del vocabulario y la gramática.

Las limitaciones del estudio son claras, es un estudio exploratorio en el que no hay una recogida longitudinal de datos que permita una medida rigurosa del posible efecto de la localización didáctica de videojuegos en el aprendizaje de lenguas. Asimismo, la muestra no es representativa, pero el estudio abre un nuevo horizonte en el ámbito de los estudios de TAD y su objetivo es sumar una nueva pieza al mosaico que conforma la disciplina.

Contribución de los autores

Idea, A.J.T.R; Revisión de literatura (estado del arte), A.J.T.R; Metodología, A.J.T.R.; Análisis de datos, A.J.T.R; Resultados, A.J.T.R; Discusión y conclusiones, A.J.T.R; Redacción (borrador original), A.J.T.R; Revisiones finales, A.J.T.R

Financiación

Este trabajo es parte del Proyecto TRADILEX (“La traducción audiovisual como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras”, PID2019-107362GA-100) financiado por la Agencia Estatal de Investigación (PID2019-107362GA-100/AEI/10.13039/501100011033). Asimismo, Antonio Jesús Tinedo Rodríguez recibe financiación de la Escuela Internacional de Doctorado de la UNED a través de un contrato predoctoral FPI.

Agradecimientos

A la Dra. Noa Talaván por la lectura del manuscrito, sugerencias y revisión del cuestionario. A la Dra. Mar Ogea-Pozo y al portal TradAV (<http://www.uco.es/tradav/>) por darle difusión al cuestionario y contribuir a que la muestra haya sido mayor de lo esperada.

Conflicto de intereses

No se declaran conflictos de intereses.

Referencias bibliográficas

Ávila-Cabrera, J. J. (2021). Reverse subtitling in the ESP class to improve written skills in English: addressing international students' needs. *Journal of Audiovisual Translation*, 4(1), 27–49. <https://doi.org/10.47476/jat.v4i1.2021>

- Ávila-Cabrera, J. J., & Esteban, A. C. (2021). The project SubESPSkills: Subtitling tasks for students of Business English to improve written production skills. *English for Specific Purposes*, 63, 33–44. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2021.02.004>
- Baños, R., & Sokoli, S. (2015). Learning foreign languages with ClipFlair: Using captioning and revoicing activities to increase students' motivation and engagement. In K. Borthwick, E. Corradini, & A. Dickens (Eds.), *10 Years of the LLAS Elearning Symposium: Case Studies in Good Practice*. (pp. 203–213). Research-Publishing.net.
- Bausells-Espín, A. (2022). Audio Description as a Pedagogical Tool in the Foreign Language Classroom. *Journal of Audiovisual Translation*, 5(2), 152-175. <https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.208>
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la Investigación Educativa*. Editorial La Muralla.
- Blyth, W. A. L., Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. (1966). Taxonomy of Educational Objectives. Handbook I: Cognitive Domain. *British Journal of Educational Studies*, 14(3), 119. <https://doi.org/10.2307/3119730>
- Bolaños-García-Escribano, A., Díaz-Cintas, J., & Massidda, S. (2021). Subtitlers on the Cloud: The Use of Professional Web-based Systems in Subtitling Practice and Training. *Revista Tradumatica*, 19, 1-21. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.276>
- Bolaños-García-Escribano, A., & Navarrete, M. (2022). An action-oriented approach to didactic dubbing in foreign language education: Students as producers. *XLinguae*, 15(2), 103–120. <https://doi.org/10.18355/XL.2022.15.02.08>
- Borghetti, C. (2011). Intercultural Learning Through Subtitling: The Cultural Studies Approach. In L. Incalcaterra McLoughlin, M. Biscio, & N. Mhainnin (Eds.), *Audiovisual Translation: Subtitles and Subtitling. Theory and Practice* (pp. 111–138). Peter Lang.
- Borghetti, C., & Lertola, J. (2014). Interlingual subtitling for intercultural language education: a case study. *Language and Intercultural Communication*, 14(4), 423–440. <https://doi.org/10.1080/14708477.2014.934380>
- Castillo Bernal, M. P., & Veroz González, M. A. (2022). *Manual de traducción humanístico-literaria y especializada*. Sindéresis.
- Elena Gómez Parra, M. (2018). Bilingual and intercultural education (BIE): Meeting 21 st Century Educational Demands. *Theoria et Historia Scientiarum*, 15. <https://doi.org/10.12775/ths.2018.006>
- Fernández-Costales, A. (2021). Subtitling and Dubbing as Teaching Resources in CLIL in Primary Education: The Teachers' Perspective. *Porta Linguarum*, 36, 175–192. <https://doi.org/10.30827/portalin.voi36.16228>
- Herrero, C., & Vanderschelden, I. (2019). *Using Film and Media in the Language Classroom: Reflections on Research-led Teaching*. Multilingual Matters.

- Hornero Corisco, A. M., & Pilar González-Vera. (2020). Audiovisual translation tools for the assessment of hard of hearing students. *Language Value*, 13, 58–77. <https://doi.org/10.6035/LanguageV.2020.13.3>
- Ibáñez Moreno, A., Vermeulen, A., & Jordano, M. (2016). Using audio description to improve FLL students' oral competence in MALL: methodological preliminaries. In A. Pareja-Lora, C. Calle-Martínez, & P. Rodríguez-Arancón (Eds.), *New perspectives on teaching and working with languages in the digital era* (Vol. 4, Issue 2, pp. 245–256). Research-publishing.net. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2016.tislid2014.438>
- Incalcaterra McLoughlin, L., & Lertola, J. (2015). Captioning and Revoicing of Clips in Foreign Language Learning-Using ClipFlair for Teaching Italian in Online Learning Environments. In C. Ramsey-Portolano (Ed.), *The Future of Italian Teaching* (pp. 55–69). Cambridge Scholars Publishing.
- Kramersch, C. (1998). *Language and Culture*. Oxford University Press.
- Larrea-Espinar, Á., & Raigón-Rodríguez, A. (2019). The development of culture in English foreign language textbooks: the case of English File. *Revista De Lenguas Para Fines Específicos*, 25(2), 114-133. <https://doi.org/10.20420/rlfe.2019.384>
- Lertola, J. (2012). The effect of the subtitling task on vocabulary learning. In A. Pym & D. Orrego-Carmona (Eds.), *Translation research projects 4* (pp. 61–70). Universitat Rovira i Virgili. http://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxiu/TP4/5-Lertola.pdf
- Lertola, J. (2016). La sottotitolazione per apprendenti di italiano L2. In A. Valentini (Ed.), *L'input per l'acquisizione di L2: strutturazione, percezione, elaborazione* (pp. 153–162). Cesati editore.
- Lertola, J. (2021). Free commentary to enhance writing and speaking skills in EFL teacher training. *ESP Across Cultures*, 18, 125–140. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4475/0062_7
- Mangiron, C. (2016). Games without borders: The cultural dimension of game localisation. *Hermeneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 18, 187-208. <https://recyt.fecyt.es/index.php/HS/article/view/57772>
- Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122–138. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.48>
- Mangiron, C. (2021). Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts*, 10(1), 1-18. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>
- Marin-Díaz, V., Sampedro Requena, B. E., & Gea, E. V. (2022). The virtual and augmented reality in secondary education class. *Campus Virtuales*, 11(1), 225-236. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.1030>

- Martínez-Sierra, J. J. (2021). *Multilingualism, Translation and Language Teaching. The PluriTAV Project*. Tirant Humanidades.
- Navarrete, M. (2013). El doblaje como herramienta de aprendizaje en el aula de español y desde el entorno Clipflair. *MarcoELE*, 16, 75–87.
- Navarrete, M. (2020). The use of audio description in foreign language education: A preliminary approach. In L. Incalcaterra, J. Lertola, & N. Talaván (Eds.), *Audiovisual Translation in Applied Linguistics* (pp. 131–152). John Benjamins Publishing Company.
- Navarrete, M., & Bolaños García-Escribano, A. (2022). An Action-oriented Approach to Didactic Audio Description in Foreign Language Education. *Revista de Lenguas Para Fines Específicos*, 28.2, 151–164. <https://doi.org/10.20420/rife.2022.556>
- Ogea-Pozo, M. del M. (2022a). Into The Shoes of Visually Impaired Viewers: a Pedagogical Experiment to Improve Audio Description and English Language Skills. *International Journal for 21st Century Education*, 9(1), 73–87. <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/ij21ce/article/view/15169/13684>
- Ogea-Pozo, M. del M. (2022b). Raising awareness and teaching accessibility: a didactic experiment in the audiovisual translation classroom based on audio description. *AVANCA | CINEMA*, 777–787. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2022.a457>
- Özmutlu, M., Atay, D., & Erdoğan, B. (2021). Collaboration and engagement based coding training to enhance children’s computational thinking self-efficacy. *Thinking Skills and Creativity*, 40. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100833>
- Pereira Varela, J. A. (2014). *Diseño, desarrollo y validación de soluciones tecnológicas para la práctica de la expresión oral de segundas lenguas mediante un entorno colaborativo e interactivo de código abierto: Babelium project*. Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Reverter Oliver, B., Cerezo Merchán, B., & Pedregosa, I. (2021). PluriTAV Didactic Sequences: Concept, Design and Implementation. In *Multilingualism, Translation and Language Teaching* (pp. 57–76). Tirant Humanidades.
- Rodríguez Muñoz, M. L. (2016). Captain Pantoja and the Special Service: análisis cuantitativo y cualitativo de la traducción de culturemas en la Guerra Fría. *Skopos*, 191–214. <https://doi.org/https://doi.org/10.21071/skopos.v7i.6906>
- Sampedro Requena, B. E., Muñoz, J. M., & Vega, E. (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educación*, 53(1), 89-107. <https://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.850>
- Sampedro Requena, B. E., & McMullin, K. J. (2015). Videogames for the educative inclusion. *Digital Education Review*, 27, 122-137. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.122-137>

- Sokoli, S. (2006). Learning via subtitling (LvS). A tool for the creation of foreign language learning activities based on film subtitling. In M. Carroll & H. Gerzymisch-Arbogast (Eds.), *Copenhagen conference MuTra: Audiovisual. 1-5 May* (pp. 66–73).
- Soler Pardo, B. (2020). Subtitling and dubbing as teaching resources for learning English as a foreign language using Clipflair software. *Lenguaje y Textos*, 51, 41-56. <https://doi.org/10.4995/lyt.2020.12690>
- Talaván, N. (2013). *La subtitulación en el aprendizaje de lenguas extranjeras*. Octaedro.
- Talaván, N. (2021). Las voces superpuestas: Fundamentos y aplicaciones didácticas. In C. Botella & B. Agulló (Eds.), *Mujeres en la traducción audiovisual* (pp. 66–87). Sinderesis.
- Talaván, N., & Ávila-Cabrera, J. J. (2015). First insights into the combination of dubbing and subtitling as L2 didactic tools. In Y. Gambier, A. Caimi, & C. Mariotti (Eds.), *Subtitles and Language Learning* (pp. 149–172). Peter Lang.
- Talaván, N., & Costal, T. (2017). iDub - The potential of intralingual dubbing in foreign language learning: How to assess the task. *Language Value*, 9(1), 62–88. <http://dx.doi.org/10.6035/LanguageV.2017.9.4>
- Talaván, N., & Lertola, J. (2022). Audiovisual Translation as a Didactic Resource in Foreign Language Education. A Methodological Proposal. *Encuentro Journal*, 23–39. <https://doi.org/10.37536/ej.2022.30.1931>
- Talaván, N., Lertola, J., & Ibáñez, A. (2022). Audio description and subtitling for the deaf and hard of hearing Media accessibility in foreign language learning. *Translation and Translanguaging in Multilingual Contexts*, 8(1), 1-29, <https://doi.org/10.1075/ttmc.00082.tal>
- Talaván, N., & Rodríguez-Arancón, P. (2014). The use of reverse subtitling as an online collaborative language learning tool. *Interpreter and Translator Trainer*, 8(1), 84-101. <https://doi.org/10.1080/1750399X.2014.908559>
- Talaván, N., & Rodríguez-Arancón, P. (2018). Voice-over to improve oral production skills. In J. D. Sanderson & C. Botella-Tejera (Eds.), *Focusing on Audiovisual Translation Research* (pp. 211–229). PUV, Publicacions Universitat de Valencia.
- Talaván, N., & Tinedo-Rodríguez, A. J. (2023). Una mirada transdisciplinar a la Traducción Audiovisual Didáctica: Un recurso para formar a la ciudadanía del Siglo XXI. *Hikma*, 22(1), 143–166. <https://doi.org/10.21071/hikma.v22i1.14593>
- Tinedo-Rodríguez, A. J. (2022). Producción fílmica, género, literatura y traducción audiovisual didáctica (TAD) para el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas (AICLE). *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 9, 140–161. <https://doi.org/10.17979/digilec.2022.9.0.9155>

Veroz González, M. A. (2020). Aproximación a la enseñanza del francés L2 a través de la traducción de subtítulos. In J. J. Gázquez Linares, M. del M. Molero Jurado, Á. Martos Martínez, A. B. Barragán Martín, M. del M. Simón Márquez, R. M. del Pino Salvador, & B. Tortosa Martínez (Eds.), *Innovación docente e investigación en arte y humanidades: avanzando en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (pp. 683–694). Dykinson.