

RELATO DE EXPERIENCIA DE TRADUCCIÓN DE UN MANUAL DE USO DE UN CÓDIGO FUENTE EN LA COMUNIDAD INVIDENTE

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE TRADUÇÃO DE UM MANUAL DE USO DE UM CÓDIGO FONTE NA COMUNIDADE CEGA

TRANSLATION OF AN EXPERIENCE REPORT ON TRANSLATING A SOURCE CODE USAGE MANUAL IN THE BLIND COMMUNITY

 Eliab Magalhães Oliveira¹

 Aryella Karen Lima Barbosa²

 Lais de Sousa Nóbrega Aguiar Pereira³

 Déborah Letícia Ferreira de Sousa⁴

1. Licenciado em Letras - Língua Espanhola (UEPB). E-mail para contato: eliabmagalhaes@gmail.com
2. Graduada em Letras - Língua Espanhola (UEPB). E-mail para contato: aryellak398@gmail.com
3. Doutoranda e Mestra em Linguagem e Ensino (PPGLE/UFCG). Especialista em Tradução de Espanhol (UNESA) e em Ensino de Língua Espanhola (FAVENI). Licenciada em Letras-Língua Espanhola (UFCG) e Letras-Língua Portuguesa (IPEMIG). E-mail: nobregalaisdesousa@gmail.com
4. Mestranda em Linguagem e Ensino (PPGLE/UFCG). Especialista em "O Círculo de Bakhtin em diálogo: linguagem, cultura e sociedade" (FAEJEPI), Graduada em Letras-Espanhol (UEPB). E-mail: dlfsousa4@gmail.com

ABSTRACT: The research originates from translating a usage manual for an audiogame within the visually impaired community during the pandemic. It aims to reflect on the experience of a novice visually impaired translator in translating the audiogame's technical content. Specific objectives include understanding visually impaired individuals' reality and the need for inclusion, explaining translation procedures, and describing novice translator and Spanish teacher difficulties. The study draws from Barbosa (2020) for technical procedures, Campos (1986) for translation basics, and Nóbrega (2020) and Aguiar Pereira (2022) for reflective insights. Findings reveal translation's potential to unveil hidden aspects of the visually impaired community, necessitating specific translator skills. Understanding this audience aids Spanish teachers in addressing their social context and needs, fostering inclusivity.

Keywords: Accessibility and Inclusion Process; Translation; Visual Impairment; Audiogames.

RESUMEN: La investigación surge de una experiencia en la traducción dentro de la comunidad de personas con discapacidad visual durante la pandemia. Se tradujo el manual de uso del código fuente de un audiojuego llamado "Entre la Vida y la Muerte". El objetivo principal es reflexionar sobre la experiencia como traductor principiante con discapacidad visual en la traducción técnica de un audiojuego. La investigación se basa en fuentes bibliográficas como Barbosa (2020) para los procedimientos técnicos, Campos (1986) para los conceptos básicos de traducción, y Nóbrega (2016) y Aguiar Pereira (2022) para comprender el carácter reflexivo del proceso. Los resultados indican que la traducción puede revelar aspectos antes ocultos de la comunidad de personas con discapacidad visual, lo que requiere habilidades específicas del traductor para comunicar un mensaje adecuado y aceptable de la lengua fuente a la meta. El conocimiento de estos aspectos permite al profesor de lengua comprender mejor el contexto social y las demandas de estas personas, colaborando así en el proceso inclusivo.

Palabras clave: Proceso de Accesibilidad e Inclusión; Traducción; Discapacidad visual; Audiojuegos.

RESUMO: A pesquisa surge a partir da experiência de tradução na comunidade de pessoas com deficiência visual durante a pandemia, focando na tradução do manual de uso de um audiogame intitulado "Entre a Vida e a Morte". O objetivo principal é refletir sobre a experiência de um tradutor iniciante com deficiência visual na tradução técnica do audiogame. A pesquisa baseia-se em estudos bibliográficos, utilizando obras como Barbosa (2020) para explicar os procedimentos técnicos, Campos (1986) para entender conceitos básicos da tradução, e Nóbrega (2020) e Aguiar Pereira (2022) para compreender o caráter reflexivo do processo. Os resultados indicam que a tradução pode revelar aspectos ocultos da comunidade de pessoas com deficiência visual, exigindo conhecimentos e habilidades específicas do tradutor. Além disso, ao compreender as particularidades desse público, o professor de espanhol pode melhor compreender seu contexto social e suas necessidades, colaborando assim para o processo inclusivo.

Palavras-chave: Processo de Acessibilidade e Inclusão; Tradução; Deficiência Visual; Audiogames.

Recebido em: 07/04/2024

Aprovado em: 27/04/2024



Todo o conteúdo deste periódico está licenciado com uma licença Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0 Internacional), exceto onde está indicado o contrário.

1. INTRODUCCIÓN

Este estudio surge a partir de una experiencia relacionada con la traducción de un manual de uso de un código fuente de un juego destinado a personas ciegas, titulado *"Entre a Vida e a Morte"*, un juego en línea cuyo objetivo es luchar contra criaturas y otros jugadores con las más variadas armas, subir niveles acumulando puntos de experiencia, además de promover la interacción entre personas ciegas de diferentes países.

En los últimos tiempos, se ha intensificado la discusión en torno a la inclusión de personas con discapacidad en diversas esferas de la sociedad. En nuestro país, se han promulgado numerosas leyes destinadas a garantizar estos derechos; sin embargo, a pesar de estos avances legales, aún persisten barreras que mantienen a este público, de una u otra forma, marginadas. Esta marginalización conduce a la invisibilidad de estos grupos ante la sociedad en general, lo que resulta en la vulneración de sus derechos fundamentales.

A pesar de toda esa invisibilidad, estas comunidades han experimentado un crecimiento significativo y hoy en día cuentan con numerosos recursos que les brindan apoyo. Gracias a esta evolución, han cultivado culturas y perspectivas que siguen fortaleciéndose en la actualidad. La comunidad de personas ciegas, por supuesto, también ha podido disfrutar de un desarrollo similar. Han forjado tradiciones, elaborado conceptos y adoptado visiones del mundo distintas. Con todos estos recursos a su servicio, han avanzado en su lucha por lograr la inclusión.

En el ámbito virtual, esto no podría ser diferente. Con la ayuda de Tecnologías Asistenciales como los lectores de pantalla, las personas ciegas han aprendido a utilizar las redes sociales y otras formas de comunicación, liberándose gradualmente de la invisibilidad que las mantenía ocultas. Así, los lectores de pantalla, que anteriormente solo se utilizaban como herramientas de apoyo en estudios y el trabajo, se han vuelto accesibles para el entretenimiento.

En ese contexto, han surgido los audiojuegos, diseñados especialmente para personas ciegas y generalmente desprovistas de imágenes, permitiendo a los jugadores orientarse únicamente mediante el sonido. Estos juegos han evolucionado con el tiempo, y en la actualidad, algunos de ellos están disponibles para comprárselos en tiendas dirigidas principalmente a personas sin discapacidades.

Sin embargo, un desafío persiste tanto para la comunidad de personas ciegas como para la sociedad en general: la comunicación entre dos lenguas distintas, a veces incluso en nuestra propia lengua. Comprender un mensaje en otro idioma puede resultar ser una tarea compleja, especialmente cuando se trata del par lingüístico portugués-español, a pesar de las similitudes que comparten. Sin una comprensión recíproca, las culturas y las personas no pueden comunicarse. Por ello, este artículo cobra relevancia.

Al comienzo de la pandemia, recibimos una invitación para traducir un manual de uso de un código fuente de un audiojuegos que se puso a disposición del público. Este código, distribuido bajo la GNU (*General Public Licence*)¹, versión 2, junto con otros recursos, se utilizaría posteriormente para crear un nuevo audiojuego en línea, accesible para toda la comunidad.

Aunque se tratara de un texto técnico, encontramos muchos problemas a la hora de traducir, porque no solo era necesario traducir del español al portugués brasileño, sino también adaptarlo a un lenguaje accesible para que los constructores del juego entendieran con facilidad y adecuación las instrucciones. Aparte eso, cabe decir que ellos no tenían ningún contacto con la lengua española y por eso, el trabajo exigía más cuidado y a su vez, complejidad.

Así siendo, el proceso de traducción vino acompañado de innúmeros problemas efectivamente deberían ser resueltos y en su mayoría, se trataba de problemas lingüísticos. Son esas dificultades las que motivan esta investigación, ya que no dicen respeto solamente a traductores, sino también a los profesores

¹ La General Public Licence es una licencia que generalmente acompaña softwares gratuitos. Sigue el enlace del texto de la licencia en inglés. Enlace: <https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>

de lengua española, que comúnmente se enfrentan con desafíos a la hora de poner en marcha sus conocimientos teóricos prácticos en sus vidas profesionales.

Así que, la presente investigación tiene como objetivo general reflexionar acerca de la experiencia adquirida como traductor principiante con discapacidad visual durante el proceso de traducción técnica de un audiojuego. Y los objetivos específicos: comprender la realidad de las personas con discapacidad visual y la importancia del proceso de inclusión y accesibilidad. Identificar y explicar los procedimientos técnicos de traducción utilizados en la traducción del audiojuego del español al portugués brasileño y describir las facilidades y dificultades enfrentadas por el traductor principiante, también profesor de español en formación inicial.

Para cumplir esos objetivos, conduciremos esta investigación bajo las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos utilizar la traducción como herramienta de comprensión de realidades distintas? y ¿De qué forma ese conocimiento puede ayudar a los profesores de español (ELE)?

Para ello, presentaremos y describiremos nuestra experiencia en el proceso de traducción, con el objetivo de arrojar luz sobre este aspecto invisible de la cultura de las personas ciegas. Además, vamos a reflexionar sobre su importancia para nosotros, los profesores de español (ELE).

Haremos una discusión sobre el contexto social de las personas ciegas, abordando sus derechos y la forma como son tratados, discutiremos y reflexionaremos un poco acerca del entorno virtual de esas personas, también explicaremos brevemente qué son los audiojuegos, con el fin de comprender la importancia de la traducción en ese medio y después de esa contextualización, describiremos de forma objetiva, toda la experiencia del proceso de traducción del manual, explicando la toma de decisiones, los procedimientos técnicos y otros desafíos que formaron parte del proceso.

En términos estructurales, este artículo está dividido en seis capítulos, precedidos por esta introducción y finalizado con las referencias: la fundamentación teórica, El contexto social de la comunidad invidente; una explicación breve sobre los audiojuegos; descripción de la experiencia con el proceso de traducción; y las consideraciones finales.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para que haya una mejor comprensión acerca de lo que ha representado este proceso de traducción, así será necesario conocer, comprender y reflexionar sobre conceptos y posibles definiciones de lo que se entiende por traducción. Luego, es imprescindible que tengamos claro que no hay una única definición de traducción (Aguar Pereira, 2022 p.41), sino varias definiciones que son ampliamente difundidas que nos ayudan a desarrollar ese proceso de mediación lingüística y cultural.

Según Campos (1986), la traducción es un acto de hacer pasar un texto de una lengua a otra. La lengua en la cual se escribe el texto puede ser nombrada Lengua Fuente (LF), Lengua de Partida (LP) o Lengua de Origen (LO). En contrapartida, la lengua para la cual se traduce se conoce como Lengua meta (LM), lengua de llegada (LL), lengua traducida (LT). En este proceso, el traductor debe recrear los sentidos y significados en el texto de la lengua fuente (LF) para el texto de la lengua meta (TLM), garantizando que el mensaje original se mantenga en el texto fuente (TF) de manera que sea aceptable y adecuado considerando la finalidad y el propósito de la traducción.

Aún sobre las definiciones de traducción, Rossi, (2014, p.75, traducción nuestra) entiende que traducir “es una actividad que exige concientización del traductor a propósito del producto, que es el texto traducido.”² Eso requiere del traductor conocimientos y habilidades que le ayuden a realizar esta mediación intercultural, a eso se le llama Competencia Traductora (CT). La Competencia traductora (CT) se refiere a un conjunto de conocimientos y habilidades que capacitan al traductor para comprender e interpretar significados y sentidos en una lengua fuente (LF) y producir un nuevo texto en una lengua meta (LM), respetando el estilo lingüístico y la realidad cultural de la lengua en cuestión (Aguar Pereira, 2022, p.43).

² “Traduzir é uma atividade que demanda uma conscientização do próprio tradutor a propósito daquilo que ele elabora, isto é, o texto traduzido” (ROSSI, 2014, p. 75).

Se considera también que la competencia traductora es un conocimiento especializado que consta de un sistema subyacente de conocimientos declarativos (saber qué) y, en gran medida, operativos (saber cómo), necesarios para saber traducir. Según el grupo PACTE (2001, p.41) la CT está compuesta por cinco subcompetencias (bilingüe, extralingüística, conocimientos sobre traducción, instrumental y estratégica), además de componentes psicofisiológicos.

De acuerdo con Aguiar Pereira (2022, p. 34) hay muchas cosas que el traductor debe desarrollar, como, por ejemplo: conocimientos lingüísticos y extralingüísticos en la lengua de partida y la lengua de llegada, habilidad con la escritura, experiencia con el lenguaje y también con herramientas de traducción, la capacidad de solucionar problemas, en resumidas cuentas, la competencia traductora. Por eso, al reflexionar sobre el proceso de traducción, Nóbrega (2020) explica que el trabajo de traducir es bastante complejo y necesita tiempo, dedicación, técnicas y habilidades para que sepa identificar el nivel de complejidad del texto y haga uso de los procedimientos técnicos adecuados con el fin de alcanzar su objetivo final que es lograr comunicarse en otra cultura (Nóbrega, 2020, p.17). Además, el traductor deberá tomar decisiones para solucionar problemas lingüísticos y/o culturales.

Así que, para asumir el papel de facilitador de la comunicación, el traductor debe desarrollar las siguientes competencias. Espinosa *apud*. Nóbrega (2020, p. 18) apunta algunas competencias, son ellas:

Competencia (i) comunicativa en las dos lenguas (conocimientos y habilidades necesarios para la comunicación lingüística en la forma de comprensión en la lengua de partida(LP) y de producción en la de llegada(LL), (ii) la extralingüística (conocimientos acerca de la organización del mundo en general y de ámbitos particulares), (iii) la instrumental/ profesional (conocimientos y habilidades relacionadas con el ejercicio de la traducción profesional), (iv) la de transferencia (capacidad de investigar el proceso de transferencia desde del texto original hasta la elaboración del texto final), (v) la estratégica(procedimientos utilizados para resolver los problemas encontrados en el desarrollo del proceso traductorio) y (vi) la psicofisiológica (habilidad para aplicar de recursos psicomotores, cognitivos y actitudinales) (Nóbrega, 2020, p. 18).

En ese sentido, considerando la necesidad del desarrollo de esas competencias, podemos entender que la traducción no se restringe a contenidos meramente lingüísticos ya que las lenguas están marcadas por realidades y características que forman la cultura y la identidad de un pueblo. Luego, podemos entender que “no se traduce de una lengua a otra, sino de una cultura a otra”³ (Campos, 1986, p.29, traducción nuestra). Cada lengua está arraigada en una cultura específica, y las palabras en sí mismas a menudo están imbuidas de matices culturales y significados que van más allá de su definición literal. Rossi (2014, p. 84), reafirma esa idea al decir que “palabras no son solo palabras. Palabras son conceptos, remiten a visiones de mundo y a las experiencias históricas diferenciadas, además de narrativas diferenciadas.”⁴ (traducción nuestra).

Por lo tanto, entendemos que la traducción está más allá del léxico. Para que el proceso de traducción sea satisfactorio es necesario que el traductor conozca las culturas de la lengua fuente (LF) y de la lengua meta (LM), una vez que:

La traducción es un conocimiento procesual, una habilidad que consiste en mediar dos culturas distintas, es la destreza de comprender e interpretar un texto en dos lenguas diferentes y tener la capacidad de producir un nuevo texto en otra comunidad lingüística/cultural. Por lo tanto, traducir nos remite a una tarea compleja y variable. Cuando se traduce un texto a otra lengua necesariamente estamos sembrando culturas y cuanto más se acerque el texto a la sensibilidad, a los sentimientos y a la subjetividad, más formas habrá de traducir (Nóbrega, 2020, p.7).

³ Não se traduz afinal de uma língua para outra, e sim de uma cultura para outra; (CAMPOS, 1986, p.29).

⁴ Porque as palavras não são apenas palavras. Palavras são conceitos, remetem a visões de mundo e a experiências históricas diferenciadas, além de níveis de narrativa diferenciados. (ROSSI, 2014, p.84).

Así concluimos que, la traducción es un proceso reflexivo, por lo cual recreamos un texto en otra lengua a partir de un texto fuente (TF), todas esas reflexiones y recreaciones generan un producto, es decir el texto meta (TM). En ese contexto, debemos resaltar la importancia de la traducción profesional, que es, según Mayoral *apud* Nóbrega (2020, p.12), la que hace el traductor profesional. Pagan clientes, forma parte de los procesos comunicativos reales y tiene un rasgo elevado de calidad. Para eso, el traductor necesita ser un mediador entre dos comunidades lingüístico-culturales distintas. El producto, el texto traducido, necesita ser comprensible al lector de la lengua meta (LM), para que no le cause extrañezas a la hora de leer.

Aunque no seamos traductores profesionales y nuestra carrera es en formación de profesores, por ello Licenciatura en Letras – Lengua Española, traemos este relato de experiencia con la traducción, que fue hecha bajo condiciones y exigencias de un trabajo profesional, con la intención de revelar características de una comunidad por medio del proceso de traducción, para una efectiva comprensión.

Dentro de la traducción profesional, existen varias ramificaciones, entre ellas están la literaria y la científica. La traducción literaria, según Diéguez *apud* Nóbrega (2020, p. 14) impone al traductor habilidades y competencias especiales para abordar textos que priman por la función más expresiva del lenguaje. En este caso, el traductor debe recrear matices y otras formas de expresión como sutilezas, juegos de palabras y metáforas. También es importante tener en cuenta la forma y el estilo del texto fuente (TF).

Por otro lado, la traducción científica tiene como enfoque la función informativa del lenguaje. Para traducir este tipo de texto, el traductor deberá tener dominio sobre el tema tratado y el vocabulario que lo comprende. Además, necesitará utilizar técnicas que le ayuden a transmitir en el texto meta (TM) el significado integral del texto fuente (TF). En este trabajo, nos enfocaremos precisamente en la traducción científica, pues haremos uso de un manual.

Entre las herramientas que el traductor puede utilizar están los procedimientos técnicos definidos por Heloisa Gonçalves Barbosa, profesora asociada en la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ), donde forma parte del Programa de Posgrado en Lingüística Aplicada. Tales definiciones se encuentran en su libro *Procedimentos técnicos de de tradução* (2020). De acuerdo con Diéguez *apud* Nóbrega (2020, p. 20) estos procesos son interlingüísticos, interculturales y pragmáticos. Los primeros se refieren a las dificultades que el traductor encuentra en el contexto lingüístico, o sea, relacionados a la sintáctica, al léxico, a la semántica y otras cuestiones de esa misma orden. Los segundos, a su vez, dicen respecto a las diferencias entre comportamientos verbales o no verbales de las culturas envueltas. Mientras que, los terceros, corresponden a la distancia que existe entre las dos lenguas, LF y LM.

A continuación, describiremos estos procedimientos y explicaremos sus funcionalidades. Uno de ellos es la traducción palabra por palabra, en este procedimiento se preserva las mismas categorías y el orden sintáctico de forma idéntica y busca mantener la correspondencia más cercana posible entre las palabras de la lengua fuente (LF) y las palabras en la lengua meta (LM). La traducción literal mantiene el significado y el sentido del texto fuente (TF), pero, se ajusta morfológica y sintácticamente a la gramática de la lengua meta (LM). Esto ocurre porque las lenguas tienen estructuras sintácticas diferentes, y a menudo es necesario ajustar el orden de las palabras en la lengua meta (LM) para que la traducción sea gramatical y comprensible. Otro procedimiento es la “transposición” en la cual se cambia la clase gramatical por otra, sin afectar el sentido. La “modulación” es la variación en la forma de reproducción del mensaje en la LM, por cambiar la perspectiva. Puede ser obligatoria o facultativa. La “equivalencia” consiste en la sustitución de un determinado segmento en el texto de la LF por otro de la LM, que no puede ser traducido literalmente, pero funciona de manera equivalente.

La omisión vs explicitación implica omitir y/o explicitar elementos del TLF que, desde el punto de vista de la LM, son innecesarios o excesivamente repetitivos. La compensación implica trasladar un recurso estilístico; es decir, cuando no es posible reproducir en el mismo punto, en el TLM, un recurso estilístico utilizado en el TLF, el traductor puede emplear otro, de efecto equivalente, en otro lugar del texto.

La reconstrucción de períodos implica cambiar la estructura de las oraciones en la traducción, reorganizándolas o dividiéndolas en la lengua meta (LA). Las mejoras consisten en evitar la repetición, en la lengua meta (TLM), de errores cometidos en la lengua fuente (TLF). La transferencia implica incorporar

material textual de la lengua fuente (LF) a la lengua meta (LM). Este procedimiento puede adoptar cuatro formas:

La primera, es el extranjerismo que consiste en trasladar (transcribir o copiar) palabras o expresiones de la LF al LM que se refieran a un concepto, técnica u objeto mencionado en la LF y que sea desconocido para los hablantes de la LM. La palabra o expresión aparecerá en el LM marcada por algún signo gráfico (entre comillas, en cursiva o subrayada). La segunda, La transliteración de extranjerismos implica la sustitución de una convención gráfica por otra. La tercera es la aclimatación que es la adaptación de un extranjerismo a la fonología y morfología de la lengua Meta (LM). Y la cuarta, extranjerismo + explicación consiste en añadir información necesaria al extranjerismo para que los receptores puedan comprender. Esto se logra mediante notas al pie de página o explicaciones integradas en el texto. La explicación puede ser utilizada cuando el traductor percibe la necesidad de eliminar el extranjerismo para facilitar la comprensión del lector en la lengua de meta (LM). El calco es la traducción de sintagmas o tipos de oraciones de la lengua fuente (LF) en la lengua meta (LM).

Finalmente, la adaptación se aplica en casos en los que la situación a la que se refiere el texto en la lengua fuente (TLF) no existe en la realidad extralingüística de los hablantes de la lengua meta (LM).

En definitiva, estos procedimientos se aplican teniendo en cuenta el estilo del traductor, las decisiones adoptadas y los requisitos específicos del encargo de traducción. Al analizar la traducción del manual, identificaremos estos procedimientos y examinaremos las razones que fundamentaron su empleo.

3. EL CONTEXTO SOCIAL DE LA COMUNIDAD INVIDENTE

3.1 Los derechos de inclusión y la invisibilidad

Antes de empezar a describir la experiencia con la traducción, necesitamos entender el contexto en el cual se sitúan las personas con discapacidad. Para eso, es fundamental comprender que bajo la perspectiva jurídica tenemos avances significativos, como, por ejemplo, leyes que fueron esenciales para el acceso a la educación, lo que posibilitó la inserción gradual de personas con discapacidad en la sociedad.

Una de ellas es la Ley nº555 de 05 de junio de 2007, que permitió un amplio acceso de personas con discapacidad a la educación, de modo semejante a las personas sin discapacidad, lo que generó un gran aumento en inscripciones de alumnos con necesidades específicas en las escuelas regulares e hizo con que estos estudiantes tuvieran un contacto mayor con la diversidad.

Otra ley bastante importante para el proceso inclusivo es la Ley Nº13.146, de 6 de julio de 2015⁵:

Artículo 1. Se instituye la Ley Brasileña de Inclusión de la Persona con Discapacidad (Estatuto de la Persona con Discapacidad), destinada a asegurar y promover, en condiciones de igualdad, el ejercicio de los derechos y las libertades fundamentales de las personas con discapacidad, con el objetivo de lograr su inclusión social y ciudadanía. Párrafo único. Esta Ley tiene como base la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo Facultativo, ratificados por el Congreso Nacional mediante el Decreto Legislativo n.º 186, de 9 de julio de 2008, de conformidad con el procedimiento previsto en el § 3.º del art. 5.º de la Constitución de la República Federativa de Brasil, en vigor para Brasil, en el ámbito jurídico externo, desde el 31 de agosto de 2008, y promulgados por el Decreto n.º 6.949, de 25 de agosto de 2009, fecha de inicio de su vigencia en el ámbito interno. (traducción nuestra).

De esa manera, hemos dado un paso importante en la lucha por la inclusión, yendo más allá del campo de la educación.

⁵ “Art. 1º É instituída a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania. Parágrafo único. Esta Lei tem como base a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, ratificados pelo Congresso Nacional por meio do Decreto Legislativo nº 186, de 9 de julho de 2008, em conformidade com o procedimento previsto no § 3º do art. 5º da Constituição da República Federativa do Brasil, em vigor para o Brasil, no plano jurídico externo, desde 31 de agosto de 2008, e promulgados pelo Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009, data de início de sua vigência no plano interno.”

Aunque ya haya varias leyes que aseguran la inclusión en la educación en la sociedad y sus buenos resultados a lo largo de los años, podemos percibir que todavía falta mucho para lograr la construcción de un ambiente efectivamente inclusivo, visto que la inclusión no puede ser concebida solamente por leyes, sino por un proceso continuo de interacción entre dos partes, que envuelve aprendizaje e intercambio de conocimientos dando a todos las mismas condiciones de aprender de acuerdo con cada necesidad específica, eso es equidad.

En este sentido, hablando específicamente sobre las personas con discapacidad visual, es común que ellas se sientan invisibles ante la sociedad. Como señala Santos (apud. André y Ribeiro 2021), las personas no buscan saber más sobre quién es la persona que posee tal discapacidad, lo que contribuye a su invisibilidad. La falta de interés o conocimiento sobre sus experiencias y necesidades impide que la sociedad reconozca y atienda adecuadamente sus derechos y demandas. Esta falta de visibilidad perpetúa la marginalización y dificulta la interacción de las personas con discapacidad visual con el mundo que las rodea y la sociedad.

Como consecuencia, hay un aislamiento de esas personas, lo que provoca una sensación de soledad y de esa manera, se forman comunidades dedicadas exclusivamente a estos individuos. Algunas de esas comunidades crecen de manera significativa y así logran desarrollar visiones distintas de mundo, rasgos culturales y diversas formas de expresión que pueden influir en varios aspectos, incluso en la misma lengua.

3.2 La realidad de la comunidad ciega en el entorno virtual con relación a la Tecnología Asistencial (TA)

En el contexto de la creciente atención a las necesidades de las personas ciegas, ha surgido un importante impulso gracias a la creación de instituciones dedicadas a recibir a estos individuos. Ejemplos destacados de estas instituciones incluyen el *Instituto Benjamin Constant* (IBC) en Río de Janeiro y el *Instituto de Educação e Assistência aos Cegos do Nordeste* (ICENO), en Campina Grande – Paraíba. Estos centros desempeñan un papel fundamental al proporcionar a las personas ciegas las herramientas y conocimientos necesarios para lograr una mayor autonomía en sus vidas personales.

Entre todas esas cosas, ellas también aprenden a manejar el ordenador por medio de los lectores de pantalla, *softwares* dedicados a la lectura de todas las informaciones textuales presentes en la pantalla del ordenador u otros dispositivos móviles. Con relación al ordenador, existen dos lectores de pantalla más usados. *El JAWS*⁶, que es un programa de lector de pantalla comercial y el *NVDA*⁷, que es libre. En principio, estos programas se usaban frecuentemente en la lectura y redacción de textos.

Eso permitió que muchos invidentes tuvieran una significativa autonomía en escuelas, universidades y locales de trabajo. Sin embargo, los lectores de pantalla han evolucionado gradualmente, permitiendo el acceso de las personas ciegas a múltiples páginas web y aplicaciones. A partir de esa evolución ya se podía hacer llamadas, enviar y recibir correos y acceder a las redes sociales por medio de estos lectores.

Estas nuevas posibilidades han influido de manera positiva en la relación entre los profesores videntes y los alumnos invidentes, ya que la comunicación entre ellos, tanto dentro como fuera de las aulas, ha sido facilitada. Este avance refuerza la noción de que, como se destaca en la afirmación "las personas con discapacidad visual requieren de una rehabilitación oportuna, asequible y de calidad para insertarse con mayores oportunidades en la sociedad contemporánea" (BASANTES, 2018).

Por eso, es importante que el profesor comprenda la interacción de las personas ciegas con estos lectores. De esa forma, no solo la comunicación es primoreada, sino también el ambiente de la clase,

⁶ Jaws es un lector de pantalla comercial que permite a usuarios ciegos y con discapacidad visual el uso del ordenador. Es un programa que lee mediante una voz sintetizada todas las informaciones bajo el cursor del teclado del ordenador, que puede moverse mediante el uso de las flechas y otras teclas auxiliares. Enlace de acceso: <https://www.freedomsscientific.com/products/software/jaws/>

⁷ "NVDA (Non Visual Desktop Access) es un lector de pantalla libre y gratuito desarrollado por NV Access que permite a las personas ciegas y con discapacidad visual usar ordenadores. Para ello lee el texto que se muestra en pantalla mediante una voz sintética. Se puede controlar lo que NVDA lee moviendo el cursor al área relevante que contiene el texto, tanto poniendo el ratón encima como usando las flechas del teclado." Enlace de acceso: <https://nvda.es/>

posibilitando el surgimiento de nuevas herramientas de auxilio en el proceso inclusivo. Nosotros, profesores de lengua, también debemos formar parte de este proceso, pues siempre existe la posibilidad de encontrar una persona invidente en clase y esa persona deberá ser incluida de alguna forma en el proceso de aprendizaje, por lo que comprender esa forma de comunicarse con esas tecnologías es fundamental.

No obstante, no solo el ámbito educativo ha experimentado cambios, sino también el ámbito personal. Gracias al acceso a las redes sociales, han surgido grupos dedicados a personas con discapacidad visual, ya sea para abordar la lucha por la inclusión o, simplemente, para promover el entretenimiento dirigido a este público.

Este fenómeno refleja no apenas la transformación en la esfera educativa, sino también la creación de comunidades en línea que permiten compartir experiencias, generar conciencia y fomentar un sentido de comunidad entre aquellos afectados por la invisibilidad. Además, gracias al surgimiento de estos grupos, sus demandas se hicieron un poco más notables en la sociedad.

4. LOS AUDIOJUEGOS: CONTEXTUALIZACIÓN Y DEFINICIÓN

Dentro de las diversas formas de entretenimiento, ha surgido una modalidad singular entre los juegos digitales, los audiojuegos. En el amplio espectro del entretenimiento, ha surgido una forma singular: los audiojuegos. Se sabe que estos juegos digitales han encontrado un público específico, especialmente entre las personas no videntes (JARAMILLO CAMPOVERDE, 2020, p.22). Estos juegos se fundamentan exclusivamente en el sonido como fuente de todas las orientaciones necesarias. Por lo general, cuentan con un narrador que describe las acciones realizadas por el jugador, y en su ausencia, el lector de pantalla asume ese papel descriptivo.

Así que, en algunos casos, los sonidos generados por la ambientación propuesta por el audiojuego se explican por sí mismos. Esta forma de juego, centrada en la experiencia sonora, ofrece una perspectiva innovadora y desafiante para los jugadores, ya que dependen completamente de la información auditiva para participar y avanzar en el juego.

Aparte de eso, los juegos abarcan diversos temas, desde la educación infantil hasta situaciones relacionadas con la acción, el terror y el misterio. A través de esta modalidad, las personas ciegas pueden sumergirse en experiencias interactivas, explorar diferentes historias y entornos, al igual que cualquier otro jugador. La narración descriptiva, proporcionada por un narrador o lector de pantalla, guía al jugador a lo largo de la trama y a través de esas experiencias, el jugador puede adquirir habilidades que pueden ayudarlo en su vida diaria, como la orientación sonora y las diversas formas de comprender el ambiente.

Por lo tanto, gran parte de estos productos fue desarrollada por personas con discapacidad visual y ha experimentado un considerable éxito en el mercado. Algunos de ellos incluso han llegado a estar disponibles en tiendas populares destinadas a personas sin discapacidad, como *Steam*⁸ y *Play Store*⁹. Entre estos, destaca el juego "*A Blind Legend*", que narra la historia de un caballero ciego embarcándose en una aventura para rescatar a su esposa con la ayuda de su hija. Asimismo, el juego "*AudioMagos*" (2020) presenta la trama de un aprendiz de mago que debe enfrentarse a elementales y otros enemigos, resolviendo misterios con la asistencia de un anciano tutor.

4.1 La importancia de la traducción en el contexto de los audiojuegos

Es innegable que el éxito en el mercado de los audiojuegos se atribuye en gran medida a su elevado nivel de calidad de producción. Muchos de estos productos fueron creados por la ONCE¹⁰ (Organización Nacional de los Ciegos de España), que se centra en la comercialización de juegos infantiles considerados clásicos por la comunidad hispana de ciegos, como "*La Pulga Leocadia*"¹¹ y "*El Caracol Serafín*"¹². Otros

⁸ https://store.steampowered.com/app/437530/A_Blind_Legend/

⁹ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myTrueSound.AudioMagos&hl=es_MX

¹⁰ <https://www.once.es/>

¹¹ <https://educacion.once.es/cuentos/leocadia.htm>

¹² <https://tifflojuegos.com/download/58/el-caracol-serafin>

audiojuegos, recibieron auxilio de empresas famosas en su producción, como es el caso del audiojuego "The Vale"¹³ que recibió ayuda de *Ubisoft* y de esa forma, se pudo estar disponible el juego para Xbox.¹⁴ No obstante, este logro no sería posible sin el crucial papel desempeñado por la traducción. Por lo general, estos juegos se crean en idiomas como inglés, francés y japonés, y es poco común que los desarrolladores cuenten con traductores en sus equipos. Eso sucede porque los equipos responsables por producir esos juegos no siempre cuentan con suficientes personas, como suele haber en los equipos de producción de otras modalidades de juegos digitales.

Por eso, cuando un juego gana popularidad, muchas personas ciegas se ofrecen voluntariamente para realizar la traducción. Esto implica grabar sus voces en el idioma propuesto o simplemente traducir los textos, en el caso de la narración por medio de los lectores de pantalla. Actualmente, existe una extensa comunidad de personas ciegas que se dedican a traducir audiojuegos al español y también al portugués.

Por esa razón, este trabajo es muy importante ya que facilita el acceso a personas que no hablan el idioma original del juego, permitiendo que todas las experiencias de los audiojuegos sean disfrutadas de manera más inclusiva.

5. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA CON EL PROCESO DE TRADUCCIÓN

Al inicio de la pandemia de Covid-19, recibimos una invitación de parte de un grupo de personas ciegas para traducir el manual de uso de un código fuente que se había puesto a disposición del público. Se trataba del juego "*Entre a Vida e a Morte*", un audiojuego derivado de otros que fueron producidos. En este contexto, muchos juegos semejantes eran ofrecidos a la comunidad invidente y a causa de la semejanza entre ellos, se disponibilizó este código, para que se pudiera usar como base para producir otros productos sin mayores polémicas.

Así siendo, este pequeño grupo se propuso a construir un audio juego basado en este código. No obstante, a pesar de que el juego en gran parte estaba escrito en portugués, el manual de uso del código, que contenía las explicaciones acerca del funcionamiento de la estructura del repositorio fue escrito completamente en español. Por eso, los programadores encontraron muchas dificultades a la hora de utilizar todos aquellos recursos.

Luego, el texto fuente (TF) fue construido para la comprensión de la comunidad hispanohablante de invidentes. Nuestro mayor desafío fue transmitir esas instrucciones en un lenguaje accesible a nuestra propia comunidad. En esa sección, describiremos nuestra experiencia con la traducción del manual de uso del código fuente. Para ello, presentaremos fragmentos del texto fuente (TF) en español y los correspondientes en el texto meta (TM) en portugués brasileño, explicando las estrategias, elecciones y tomada de decisiones teniendo como herramienta los procedimientos técnicos de la traducción de la propuesta de recategorización de Barbosa (2020).

5.1 Análisis de los cinco fragmentos traducidos

Para comenzar a describir, es importante entender que, por tratarse de un texto técnico, hay muchos términos relacionados con la informática y la producción de *software*. Se optó por traducir algunos de ellos y los demás permanecieron de la misma forma, que están registrados en el texto fuente (TF), mediante el procedimiento de transferencia. A continuación, presentaremos el primer fragmento, la introducción del texto seguida de su traducción.

¹³ <https://store.steampowered.com/agecheck/app/989790/>

¹⁴ <https://www.xbox.com/pt-BR/games/store/the-vale-shadow-of-the-crown/9n4vkp9f0s68>

Fragmento 1 -Texto Fuente (TF)

Introducción

Este repositorio contiene el código fuente del juego *Entre a vida e a morte* (Entre la vida y la muerte), un audiojuego en línea cuyo objetivo es matar animales y jugadores, obtener experiencia para subir niveles, y sobrevivir. Este juego deriva de otros muchos, cuyos nombres no se citarán en este documento. Tras intensas polémicas, su código fuente se ha puesto a disposición del público bajo la *GNU General Public License*, versión 2, cuyo texto en inglés se puede leer en el archivo `copying.txt`, en la raíz de este repositorio.”

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

Fragmento 1- Texto Meta (TM)

Introdução

Este repositório contém o código fonte do jogo *Entre a Vida e a Morte*, um áudio game online cujo objetivo é matar animais e jogadores, adquirir experiência para subir de nível e não morrer. Este jogo originou-se de outros muitos, que não serão citados neste documento. Após polêmicas fervorosas, seu código fonte foi colocado à disposição do público sob a *GNU General Public Licence*, versão 2, cujo texto em inglês pode ser lido no arquivo `copying.txt`, que se encontra na raiz deste repositório.

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

En este fragmento, ya se perciben algunas cosas, aunque la forma que se tradujo fue guiada casi completamente por las preferencias y el estilo del traductor. Podemos ver que casi todo el fragmento fue traducido palabra por palabra, con algunas excepciones: Se tradujo "no se citarán" como "não serão citados"; Se tradujo "se puede leer" como "pode ser lido"; Se tradujo "audio juego" como "audio game", porque ese es el nombre de este género de juegos en portugués. Y, por último, se decidió por no poner el nombre del juego en español, pues el (TF) lo traduce, para la mejor comprensión de su comunidad.

A continuación, presentaremos el segundo fragmento, y su traducción al portugués brasileño que fue más desafiadora que la anterior. Eso porque se encontraron instrucciones específicas que deberían ser seguidas con cuidado y por eso, se tomaron todas las medidas posibles para hacerlas comprensibles en el texto meta.

Fragmento 2 - Texto Fuente (TF)

Primeros pasos

Construcción del juego

Para compilar este juego necesitas instalar el software gratuito *Blastbay Game Toolkit*. En este repositorio encontrarás una copia del instalador de la versión 1.3. Una vez lo tengas instalado, sigue estos sencillos pasos:

1. Entra a la carpeta `client`.
2. Pulsa la tecla aplicaciones sobre el archivo `client.bgt`.
3. Pulsa enter sobre la opción "Compye script (release)".
4. Acepta el mensaje indicando que todo ha salido bien, y accede a la carpeta "server".
5. Repite los pasos 2 y 3 con el fichero `server.bgt`.
6. Regresa a la carpeta `client`.
7. Pulsa aplicaciones sobre el archivo `PackCreator.bgt`, y pulsa enter sobre la opción "Run script".
8. ¡Todo listo! Ejecuta el archivo `server.exe` para activar el servidor, y el archivo `client.exe` para jugar. No olvides crear un usuario llamado igual que el valor de la constante `ADMIN_NAME` que encontrarás en el archivo `config.bgt`. Por defecto, si no lo has cambiado, es "admin".

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

Fragmento 2 - Texto Meta (TM)

Primeiros passos

Construção do jogo

Para compilar este jogo, você precisará instalar o *software* gratuito *Blastbay Game Toolkit (BGT)*. Neste repositório, você encontrará uma cópia do instalador da versão 1.3. Depois de instalá-lo, siga estes simples passos:

1. Entre na pasta *client*.
2. Pressione a tecla aplicações sobre o arquivo *client.bgt*.
3. Pressione *enter* sobre a opção *compile script release*.
4. Pressione o botão OK quando aparecer a mensagem indicando que todo o processo foi realizado corretamente e vá até a pasta *server*.
5. Repita os passos 2 e 3 com o arquivo *server.bgt*.
6. Volte à pasta *client*.
7. Pressione aplicações sobre o arquivo *packcreator.bgt* e tecla *enter* na opção *run script*.
8. Tudo pronto! Execute o arquivo *server.exe* para abrir o servidor, e *client.exe* para iniciar o jogo. Não se esqueça de criar um usuário com o nome igual ao valor da constante `ADMIN_NAME` que se encontra no arquivo *config.bgt*. Por padrão é *admin*, se você não houver feito nenhuma alteração.

Esta vez, percibimos que hay varios rasgos de la cultura virtual de los invidentes, bien como términos bastante específicos. Tanto en el (TF) como en el (TM), vemos que, al describir las instrucciones de compilación y ejecución del código, no hay mención al uso del ratón, lo que sería posible, si la traducción fuera dedicada a personas sin discapacidad. Las personas ciegas en general, no suelen usar el ratón, porque mediante los comandos de teclado, hacen todo lo necesario, con la ayuda de los lectores de pantalla.

Por esa razón, explicaciones que envuelven el ratón o posiciones en la pantalla, en el caso del ordenador, suelen ser inaccesibles a esas personas. Además de eso, podemos observar otras cosas: El traductor optó por no poner "Blastbay Game Toolkit" como enlace, porque el texto meta fue escrito en un bloc de notas. Así, comprendemos que se eligió priorizar el contenido sobre la forma. Aun sobre ese término, se optó por traer las iniciales "BGT" entre paréntesis, porque es así que se conoce ese programa y no todos lo conocen por su nombre completo.

Se tradujo "pulsar" como "pressionar"; Se tradujo "acepta el mensaje" como "pressionar o botón OK". Esa traducción literal fue necesaria porque al leer una pantalla de ese género en español, el lector de pantalla suele hablar "aceptar botón", por lo que ese enunciado tiene sentido. En cambio, en portugués, al leer una pantalla como esa, el lector suele decir "OK botão", razón por la cual se tradujo de esa forma.

Abajo, se presenta el tercer fragmento, y su respectiva traducción al portugués brasileño.

Fragmento 3 - Texto Fuente (TF)

Modificación de variables

Jugar solo está muy bien. EVM ofrece un gran abanico de posibilidades, mapas para explorar y enemigos con los que luchar. Sin embargo, a veces podemos querer jugar en compañía de alguien que no esté en nuestra misma red. En estas situaciones, el servidor queda accesible desde Internet y cualquiera podría atacarlo. Las precauciones que te ofrecemos no son infalibles, pero sí tremendamente eficaces. Lo mejor de todo es que para aplicarlas sólo debes editar el archivo *config.bgt* con el bloc de notas. La sintaxis de cada línea de este archivo es muy *simple: const tipo variable=valor*; De aquí sólo nos interesan los valores, situados a la derecha. A continuación, te explicamos qué hace cada variable.

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

Fragmento 3 - Texto Meta (MT)

Modificação de variáveis

Jogar sozinho é muito bom. EVM oferece um grande leque de possibilidades, mapas para explorar e inimigos com os quais você pode lutar. No entanto, às vezes podemos querer jogar na companhia de alguém que não está na mesma rede que nós. Nesses casos, o servidor fica acessível a conexões da internet e qualquer usuário poderia invadi-lo. As precauções que oferecemos a você não são infalíveis, mas sim, extremamente eficazes. O melhor de tudo é que para aplicá-las você só precisa editar o arquivo *config.bgt* com o bloco de notas. A sintaxe de cada linha deste arquivo é bastante *simples:const* tipo variável=valor; Aqui, nos interessam somente os valores, que aparecem à direita. A seguir, explicaremos a você como funciona cada variável.

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

En este fragmento, se percibe el uso de la “la traducción literal”, “explicitación”, “palabra por palabra” y el “incremento”. La traducción literal, por ejemplo, es encontrada al inicio del fragmento, pues se eligió traducir “está muy bien” como “é muito bom”. Otra vez vemos la traducción literal junto a la explicitación se puede ver en la traducción de “debes editar” para “você só precisa editar”.

Y en otras partes del texto vemos esos mismos procedimientos. El primero es la traducción de “enemigos con los que luchar” para “inimigos com os quais você pode lutar”. Otro ejemplo es la traducción de “accesible desde internet” para “acessível a conexões da internet”. Vemos más una vez la traducción literal en la traducción de “te explicamos qué hace cada variable” para “explicaremos a você como funciona cada variável”.

Por último, vemos la traducción palabra por palabra en “las precauciones que te ofrecemos no son infalibles, pero sí tremendamente eficaces”. Se tradujo como “ as precauções que oferecemos a você não são infalíveis, mas sim, extremamente eficazes”.

Es cierto que ese fragmento resultó ser bastante desafiante en el proceso de traducción. Lo que viene a seguir, en cambio, aparenta una supuesta facilidad. No obstante, es posible cometer errores. En secuencia, sigue el cuarto fragmento.

Fragmento 4 - Texto Fuente (TF)

- *GAME_NAME*: el nombre del juego. Si quieres crear tu propio juego basado en este código, puedes cambiar este valor. Recuerda respetar los términos de la *GNU General Public License* si lo haces.
- *minversion*: versión del juego.
- *version*: tipo de versión.
- *EXECUTABLE_NAME*: el nombre del fichero ejecutable del cliente. Cuando compiles el archivo *client.bgt*, renombra *client.exe* para que corresponda con el valor de esta variable.
- *INSTALLER_NAME*: nombre del archivo de instalación del juego.
- *DOWNLOAD_URL*: dirección desde la que se puede descargar el instalador del juego.
- *UPDATE_URL*: dirección donde se encuentra un archivo de texto plano con la versión más reciente.

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

Fragmento 4 - Texto Meta (TM)

- *GAME_NAME*: o nome do jogo. Se você quer criar seu próprio jogo baseado neste código, você pode alterar este valor. Lembre-se de respeitar os termos da *GNU General Public License* se você o fizer.
- *minversion*: versão do jogo.
- *version*: tipo de versão.
- *EXECUTABLE_NAME*: o nome do arquivo executável do cliente. Quando você compilar o script *client.bgt*, renomeie *client.exe* para que corresponda ao valor desta variável.
- *INSTALLER_NAME*: nome do arquivo de instalação do jogo.
- *DOWNLOAD_URL*: link para baixar o instalador do jogo.
- *UPDATE_URL*: link que contém um arquivo de texto com a versão mais recente.

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

Aquí la traducción palabra por palabra se hace mucho más presente. Eso sucede debido a la existencia de pocas palabras en el (TF) y la inexistencia de otras posibilidades de traducción, lo que generalmente sucede en un texto técnico. Además, se optó por no traducir los nombres de las variables en inglés, caracterizando el procedimiento de transferencia.

En el quinto y último fragmento, percibimos la importancia de tener cuidado a la hora de elegir cada procedimiento a ser utilizado.

Fragmento 5 - Texto Fuente (TF)

Añadir a alguien como administrador

Tal vez quieras otorgar comandos de administración a alguien para que te ayude con tu juego. Para ello solo tienes que añadir un archivo con el nombre *admintudo.usr* dentro del directorio que contiene al personaje que deseas convertir en administrador. Después tendrás que buscar en *server* la carpeta *qcomandos*. Allí encontrarás archivos.md. Edítalos y añade los nombres de los administradores, uno por cada línea. Si no lo haces en algún comando, no podrás usarlo.

Fuente: Elaborado por Oliveira (2023).

Fragmento 5 - Texto Meta (TM)

Adicionar usuário como administrador:

Talvez você queira permitir comandos de administração a um usuário para que possa ajudá-lo com o seu jogo. Para isso, você só precisa adicionar um arquivo chamado *admintudo.usr* dentro do diretório que contém o personagem que se tornará administrador. Depois, você precisará procurar em *server*, uma pasta chamada *comandos*. Ali, você encontrará arquivos.md. Edite-os e adicione os nomes dos administradores, um por cada linha. Se você não o fizer em algum comando, seu uso não será permitido.

Aquí, semejante a lo que pasa en el fragmento 3, se eligió más una vez el verbo "precisar" como correspondiente del verbo "tener". De esa forma, el sentido del mensaje se mantuvo. También percibimos que en el (TM), se hizo una mejora con respecto a la puntuación, ya que en el texto fuente (TF), no hay coma tras la palabra "después". En el texto meta, se optó por agregarla para mejor fluidez en la lectura del texto, según la comprensión del traductor.

Por último, percibimos más una vez la presencia de la traducción palabra por palabra para traducir el resto de las instrucciones. Sin embargo, no todos los intentos de encontrar correspondientes en la lengua meta (LM) fueron exitosos. Al fin del fragmento, se tradujo "no podrá usarlo" como "seu uso não será permitido."

Para mejor comprensión del público al cual se tradujo este manual, sería más adecuada una traducción que diera énfasis al hecho de que si uno no tenía dichos permisos, no podría usar los comandos no permitidos.

5.2 Análisis reflexivo de los fragmentos

Como vimos en todos los fragmentos anteriores, es importante que el traductor sepa evaluar con cuidado cada decisión que toma a la hora de traducir. La traducción es un proceso reflexivo y "no lineal" (Aguiar Pereira, 2022) y como tal, debe ser experimentado. Por eso, el traductor también necesita resolver problemas. A continuación, presentaremos reflexiones sobre los problemas, las dificultades y otras peculiaridades encontradas en el proceso de traducción, basadas en estos 5 fragmentos.

Al tener un primer contacto con el texto fuente (TF), podemos llegar a pensar que se trata de un texto bastante simple de traducir. El primer fragmento, la introducción, puede transmitir esa impresión. Sin embargo, al leer el segundo fragmento, percibimos que las instrucciones transmitidas están cargadas de rasgos característicos de la comunidad de las personas ciegas. Dichos rasgos influyen en la lengua y por

eso traducir cosas como "acepta el mensaje" puede resultar difícil a quienes no tengan los conocimientos necesarios sobre el funcionamiento de los lectores de pantalla, que son herramientas indispensables para ellos.

De esa manera, comprendemos que, además de los conocimientos lingüísticos, se requiere otros conocimientos para que se traduzca un texto de forma adecuada. Sin embargo, esas preocupaciones no dicen respeto solamente al traductor, porque esos rasgos están presentes en el lenguaje de esas personas. Por eso, es importante una formación adecuada y especializada que nos permita adquirir las competencias y habilidades necesarias para realizar un trabajo exitoso dentro de esas comunidades.

En los fragmentos 3 y 4, la mayor preocupación era transmitir con claridad las explicaciones presentes en el texto fuente (TF), pero con el cuidado necesario y la ayuda de las herramientas que teníamos a disposición, logramos completar la tarea con éxito. Por otro lado, el trabajo del traductor exige calidad y por eso, es necesario desarrollar la expresión escrita, para que las futuras traducciones sean más aceptables.

Ya, el quinto y último fragmento nos presenta más una serie de instrucciones, como dicta la propuesta del texto. Hay varias menciones a archivos y carpetas que el lector del texto meta debería encontrar basándose en ellas. Así, es necesario reflexionar antes de elegir qué y cómo traducir ciertos términos.

Para todo el Proceso de traducción, el traductor cuenta con herramientas que pueden auxiliarlo. Su uso adecuado seguramente ayudará al traductor a recrear, en la (LM), un texto que sea comprensible al público al cual la traducción va dirigida.

6. CONSIDERACIONES FINALES

A partir de esta investigación fue posible comprender la dimensión de la invisibilidad de las personas ciegas y la necesidad de tomar consciencia de esa realidad. Para ello, revisamos algunos de los derechos de esas personas que son garantizados por ley. Vimos también, de forma resumida, cómo esas comunidades crecieron en el ámbito virtual, fomentando su cultura y luchando por la inclusión.

En esa perspectiva, se explicó el concepto y la importancia de los audiojuegos, su alcance en el mercado y de qué forma la traducción tuvo impacto en esos productos. Se pudo percibir la influencia que los rasgos de las personas con discapacidad visual sobre la lengua dentro de sus comunidades y en la forma de comprender el mundo. Notamos que, a partir de la traducción dirigida a ese público, es posible identificar estas características. Usamos la traducción del manual de uso del código fuente del juego "*Entre a Vida e a Morte*". Analizamos algunos fragmentos del texto, comentando las decisiones e identificando los procedimientos técnicos, bien como los desafíos y problemas encontrados durante el proceso de traducción.

Partiendo de ese análisis, es posible impulsar investigaciones que traigan contribuciones significativas a los profesores de lengua con respecto al tema. Teniendo en cuenta todos los datos presentados en este trabajo, es posible pensar en formas de acercarse a esas personas en el ámbito lingüístico y cultural y de esa forma, entender sus demandas con más claridad.

REFERENCIAS

AGUIAR PEREIRA, L. S. N. **A formação de professores de espanhol mediada pela tradução de contos literários**. 2022. 401f. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino, Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande, Paraíba, 2022. Disponible en: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/26261> Acceso en: 04 de ago. de 2023.

BARBOSA, H. G. A proposta de categorização dos procedimentos técnicos da tradução. **Procedimentos técnicos da tradução**: uma nova proposta. 3. ed. Campinas, São Paulo: Pontes Editores, 2020.

BASANTES, A. *et al.* **Los Lectores de Pantalla: Herramientas Tecnológicas para la Inclusión Educativa de Personas no Videntes.** *Inf. tecnol.* La Serena, Chile. v. 29, n. 5, p. 81-90, oct. 2018. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642018000500081&lng=es&nrm=iso. Acceso en: 10 de nov. de 2023.

BRASIL. Lei nº 555, de 5 de junho de 2007. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.** DF, MEC. Disponible en: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=381-politica-nacional-seesp&Itemid=30192. Acceso en: 08 de ago. de 2023.

BRASIL. Lei Nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). DF: Diário Oficial da União, 2015. Disponible en: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm Acceso en: 08 de ago. de 2023.

CAMPOS, G. N. **O que é tradução?** 1.ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987. Disponible en: <https://pt.scribd.com/document/361145011/O-que-e-Traducao-Geir-Campos-pdf-rev-pdf> Acceso en: 08 de sept. de 2023.

ESPINOSA, I. T. **As percepções/ expectativas de alunos iniciantes de um curso de tradução espanhol-portugues numa universidade federal a respeito da competência tradutória.** *Cultura e Tradução*, João Pessoa, v.6 n.1, p. 1-17, 2020. Disponible en: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ct/article/view/48833/30090>. Acceso en: 14 de ago. De 2023.

JARAMILLO CAMPOVERDE, A. R. **Los audiojuegos como nuevo proceso de comunicación y herramienta periodística.** Loja, Ecuador. 2020, p.22. Disponible en: <https://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/20.500.11962/26091/1/1344690.pdf> Acceso en: 02 de sept. de 2023.

NÓBREGA, L. S. **Los procedimientos de traducción más recurrentes en cinco fragmentos de Memoria de mis putas tristes**, de Gabriel García Márquez. São Paulo: Mentis Abertas, 2020, 84p.

PACTE, 2001. **La competencia traductora y su adquisición.** Bellaterra, Barcelona. 2001. Disponible en: <https://www3.uji.es/~aferna/H44/Translation-competence.pdf>. Acceso en: 08 de sept. de 2023.

ROSSI, Ana Helena. Traduzir: aspectos metodológicos e didáticos no ensino da tradução. *In:* FERREIRA, Alice Maria de Araújo; SOUSA, Germana Henriques Pereira De; GOROVITZ, Sabine (Orgs.). **A tradução na sala de aula: ensaios de teoria e prática de tradução.** Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2014, p.73-89. Disponible en: <https://livros.unb.br/index.php/portal/catalog/view/13/197/873>. Acceso en: 02 de sept. de 2023.

SANTOS BONFIM, C. *et al.* **A (In)Visibilidade de Pessoas com Deficiência Visual nas Ciências Exatas e Naturais: Percepções e Perspectivas.** *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 27, p. e0220, 2021. Disponible en: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/dsTvqBK8jMhc3rK6xQHWYMS/> Acceso en: 05 de sept. de 2023.

SARAIVA DA FONSECA, J. J. **Metodología científica.** Fortaleza: UEC, 2002, p. 31. Disponible en: <http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/conteudo-2012-1/1SF/Sandra/apostilaMetodologia.pdf>. Acceso en: 08 de ago. de 2023.