

LA TRADUCCIÓN DE UNIDADES FRASEOLÓGICAS CON ANIMALES: PROPUESTA DIDÁCTICA GAMIFICADA

Marta Alcaide-Martínez

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Málaga,
Campus de Bulevar Louis Pasteur, 27, 29010, Málaga, España
IUITLM, Edificio de Institutos Universitarios. C/ Severo Ochoa, 4
Parque Tecnológico de Andalucía (P.T.A.), 29071, Málaga, España
marta-alcaide@uma.es

The translation of phraseological units with animals: A gamified didactic approach

Abstract: Translators and interpreters agree that phraseological units (PUs) are among the most complicated components of languages to translate and interpret because of the cultural connotations and the very different images they evoke in diverse societies. Thus, the main objective of this work is to present a gamified didactic approach to the translation of animal idioms in the English-Spanish/Spanish-English linguistic combination. A three-step protocolised methodology is followed. First, the profile of the potential target sample is described. Second, 30 PUs are gathered in English and Spanish, respectively, and their equivalent translations are provided. Third, Sketch Engine serves the purpose of contextualising the chosen English expressions within sentences extracted from the English Web 2020 corpus, while CORPES XXI is employed with the Spanish phraseology. The result is a didactic proposal composed of four gamified activities (GAs) that will help train future translators and interpreters in the identification and search for equivalents of PUs containing animals. These exercises are available on two web platforms, specifically Genially and Educaplay, and enable the meaningful teaching-learning of complex phraseology in an innovative and more enjoyable way than a translated list of vocabulary. In conclusion, it is essential to lay special emphasis on these units and their translation practice so that learners and professionals are able to achieve quality equivalents. The introduction of gamification and corpora in phraseology translation opens up fascinating and promising avenues of further research.

Keywords: phraseological units (PUs); animals; corpora; translation; gamification

Resumen: Traductores e intérpretes coinciden en que las unidades fraseológicas (UF) son uno de los componentes de las lenguas más complicados de traducir e interpretar por las

connotaciones culturales y las imágenes tan distintas que evocan en las diversas sociedades. Así, el objetivo primordial de este trabajo consiste en presentar una propuesta didáctica gamificada para la traducción de UF que contengan animales en la combinación lingüística inglés-español/español-inglés. Se sigue una metodología protocolizada en tres etapas. En primer lugar, se describen las características de la muestra destinataria potencial. En segundo lugar, se recopilan 30 UF en inglés y español y se ofrecen sus traducciones equivalentes. En tercer lugar, se usa Sketch Engine para contextualizar las unidades seleccionadas en inglés en oraciones extraídas del corpus English Web 2020 y se emplea el CORPES XXI para la fraseología en español. El resultado es una propuesta didáctica compuesta por cuatro actividades gamificadas (AG) que servirán para entrenar a futuros traductores e intérpretes en la identificación y la búsqueda de equivalentes de UF con animales. Estos ejercicios están disponibles en dos plataformas webs, concretamente Genially y Educaplay, y posibilitan la enseñanza-aprendizaje significativos de fraseología compleja de una forma innovadora y más divertida que una lista traducida de vocabulario. En conclusión, resulta fundamental hacer un especial hincapié en estas unidades y en su práctica traductológica con el fin de que los discentes y profesionales sean capaces de alcanzar equivalentes de calidad. La introducción de la gamificación y de corpus en la traducción de UF abre apasionantes y prometedoras vías de investigación.

Palabras clave: unidades fraseológicas (UF); animales; corpus; traducción; gamificación

1. Introducción

La fraseología es un componente fundamental de todas las lenguas empleadas por las distintas comunidades de hablantes. Dentro de estas construcciones lingüísticas, las unidades fraseológicas (UF), especialmente las paremias y las locuciones en el caso del discurso oral, contienen de manera intrínseca un gran componente cultural, pues constituyen una mezcla de historia, tradición, avance y sabiduría popular. Debido a su importancia, la fraseología se ha convertido en un tema de interés para los investigadores preocupados por el lenguaje, como señala Núñez-Román (2015).

La enseñanza de UF en lengua extranjera (LE) y, concretamente el estudio de la fraseología con animales, ya ha sido investigado por otros autores como Tutáeva (2009), Szymański (2019) y Chung (2020), entre otros. Del mismo modo, localizamos algunos trabajos en los que se analiza la aplicación de la gamificación para la traducción y aprendizaje fraseológicos por los discentes del Grado en Traducción e Interpretación, como el de Alcalde Peñalver y Santamaría Urbieto (2020), cuyo foco se encuentra en el dominio médico especializado. En la misma línea, es destacable el estudio de Montalbán Martínez (2019), que obtiene resultados reveladores tras utilizar la gamificación y el aula invertida como metodologías activas para la mejora de la competencia fraseológica por parte del alumnado de tercer curso del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Murcia.

Muchos son los autores que hacen uso de Kahoot! como herramienta de gamificación en sus propuestas didácticas, pues se trata de una de las plataformas más populares (Tan Ai Lin *et al.* 2018, Montalbán Martínez 2019 y Kıyanççek – Uzun 2022, entre otros). Asimismo, con respecto al paradigma empresarial actual, Cid-Leal *et al.* (2020)

señalan que el mercado laboral de la traducción está transformándose y cada vez se les pide o exige con más frecuencia a los traductores que sepan trabajar con herramientas tecnológicas, como la traducción automática (TA), o que utilicen técnicas relacionadas, como la preedición y la posesición.

En este entorno, hemos elaborado un trabajo que describe una propuesta didáctica gamificada constituida por ejercicios que poseen elementos (mecánicas, dinámicas y componentes) propios de la gamificación para facilitar la enseñanza-aprendizaje y la práctica de traducción de UF con diferentes animales a los estudiantes de grado y máster de Traducción e Interpretación en su periodo de formación y, consecuentemente, en su futuro laboral. Para el diseño de las actividades gamificadas (AG) hemos empleado las plataformas Genially y Educa-play. Asimismo, hemos seleccionado 30 UF canónicas¹ entre las que se distinguen fundamentalmente paremias y locuciones que, en adelante, agruparemos bajo la denominación de UF, pues su fin primordial es el de servir de simiente de las AG desarrolladas. Dadas las limitaciones de espacio y los objetivos perseguidos en torno al sistema gamificado, no haremos una clasificación exhaustiva de estas unidades, sino que las tratamos como UF escogidas a partir de dos criterios esenciales: 1) contener un animal en la lengua de origen y 2) poseer un equivalente total o parcial en la lengua de destino. Así, el carácter innovador de nuestro trabajo reside en la triangulación de estas dos plataformas de gamificación y del uso de corpus con la enseñanza y la traducción y con un conjunto de UF que contienen animales.

De nuestro objetivo fundamental, se derivan los siguientes objetivos secundarios: relacionar y fusionar la gamificación, la fraseología computacional y de corpus, la traducción y la traducción automática (TA) por medio de ejercicios gamificados; posibilitar que los traductores e intérpretes profesionales y en formación trabajen con ejemplos reales de uso extraídos de corpus en inglés y español de un modo entretenido; explotar plataformas webs de gamificación existentes a través de la creación de AG para la práctica de traducción de UF con animales; y aportar a la comunidad científica recursos gamificados que estarán disponibles en plataformas gratuitas accesibles a estudiantes, docentes, investigadores y profesionales.

A este apartado introductorio le siguen seis secciones: la sección 2 ofrece un resumen teórico de algunas de las nociones principales en torno al concepto de UF y la gamificación aplicada a la traducción de estas unidades. La sección 3 describe las características de la muestra destinataria potencial, la metodología seguida para la selección y traducción de las UF con animales y su extracción contextualizada en oraciones recopiladas de corpus por medio de English Web 2020 (Sketch Engine) y de CORPES XXI. La sección 4 pormenoriza las cuatro AG diseñadas para el entrenamiento traductológico de las UF escogidas. Finalmente, en la sección 5 se encuentran las conclusiones; a continuación, se hallan la sección de agradecimientos y las referencias bibliográficas que sustentan el presente trabajo.

¹ De acuerdo con Mena Martínez (2003), la UF canónica es aquella que se presenta en su forma original, es decir, en su forma base como se recoge en los diccionarios.

2. Unidades fraseológicas y gamificación: definición y conceptos clave

En esta sección, analizamos el concepto de UF relacionado con la traducción y describimos la gamificación como metodología activa para la dinamización de la práctica traductológica de fraseología con animales en inglés-español/español-inglés.

2.1. La complejidad de traducción de las unidades fraseológicas

Castillo Carballo (1998) explica que una UF es aquella que posee las características primordiales de fijación e idiomaticidad; es decir, la repetición por parte de los hablantes del mismo conjunto de palabras de manera reiterada e inalterable y la casi imposibilidad de desciframiento del significado de la expresión sobre la base de las palabras que la conforman. Otro rasgo distintivo es que mínimamente deben estar constituidas por dos palabras sin llegar a convertirse en oración compuesta para que se puedan enmarcar en la categoría de UF (Corpas Pastor 1996).

Zamora Muñoz (2014) resalta, por su parte, la necesidad de examinar la UF en su contexto discursivo de uso, pues el carácter pragmático es otro atributo esencial que posibilita su comprensión y análisis. Este autor también señala otras cualidades fundamentales como su conversión en rutina lingüística para los hablantes nativos de una lengua que pierden conciencia de su uso, así como la memorización, la subjetivación, la gramaticalización o la fraseologización, que implican la interiorización automática y propia de este tipo de unidades que pueden o no perder su valor original y se traspasan de generación en generación con su forma inicial o con una nueva forma variada. La intención comunicativa es fundamental en el universo fraseológico, pues los hablantes hacen uso de las UF con el fin de transmitir y obtener una respuesta o reacción predeterminada.

Las peculiaridades mencionadas hacen que estas unidades supongan un reto para los estudiantes de LE, así como para traductores e intérpretes, pues su fijación habrá derivado en convencionalización y/o institucionalización y su acepción no se puede intuir ni deducir con facilidad del contexto (Corpas Pastor - Mena Martínez 2003). Por ello, la complejidad de traducción de un texto aumenta cuando aparecen UF (Ramírez Rodríguez 2021). Este autor apunta que disponemos de más artículos y materiales para la enseñanza de estas unidades en LE que en Traducción e Interpretación y expresa la necesidad de crear y promover un nuevo enfoque de enseñanza de las UF adaptado a traductores e intérpretes, que deben aprenderlas y tratarlas de un modo distinto al estudiante de LE. Los traductores e intérpretes deben ser capaces de identificarlas para poder interpretarlas y proporcionar un equivalente lingüístico-cultural adaptado a la situación comunicativa en la que se encuentra, mientras que los estudiantes de LE tienden a centrarse exclusivamente en el plano lingüístico.

Pese a su estructura en principio rígida, Corpas Pastor y Mena Martínez aludieron a la noción de *variabilidad* en fraseología y la definieron como «cualquier cambio o alteración de carácter léxico, semántico, morfosintáctico o incluso pragmático que se produzca en las UF, exceptuando las producciones erróneas (ocasionales y espontáneas) de los hablantes» (2003: 184). En el marco de la variabilidad, Corpas Pastor

y Mena Martínez (2003) distinguen entre variantes y modificaciones. Las variantes son todas aquellas posibilidades que tienen los hablantes de expresar una misma idea a través de unidades y enunciados similares en los que se pueden realizar cambios en el léxico, la sintaxis, la morfosintaxis, los sufijos, el gráfico, la estructura o la perspectiva (Corpas Pastor – Mena Martínez 2003, Mogorrón Huerta 2020). Por otro lado, las modificaciones son las alteraciones ocasionales, aunque no por ello menos frecuentes, que pueden realizar los emisores de una lengua por medio de diferentes procedimientos (modificaciones formales y modificaciones semántico-contextuales y pragmáticas según la propuesta de Corpas Pastor y Mena Martínez 2003) en función del contexto y de los distintos propósitos y finalidades que deseen lograr los hablantes (crear humor, llamar la atención, innovar, personalizar una situación, etc.).

Esta variabilidad fraseológica supone una mayor dificultad en el trabajo de los traductores e intérpretes, que necesitarán identificar y dominar las unidades originales para detectar estos cambios y ofrecer unidades análogas en la lengua de destino. De este modo, el entrenamiento de la competencia fraseológica se transforma en un elemento imprescindible que se debería incorporar en las programaciones curriculares universitarias de Traducción e Interpretación. Ramírez Rodríguez (2021) señala que la figura del traductor posee una doble función mediadora: lingüística y cultural; por lo que la traducción de UF no consiste únicamente en la búsqueda de un equivalente lingüístico, sino de un equivalente lingüístico-cultural que consiga el mismo efecto en la lengua y la cultura de destino. Finalmente, Corpas Pastor (1996) proporciona la siguiente división del entramado fraseológico, ampliamente aceptada: colocaciones, locuciones y enunciados fraseológicos (paremias y fórmulas rutinarias). Basándonos en esta clasificación y en las ideas expuestas, la presente investigación se centra en el desarrollo de un enfoque didáctico de gamificación representado en cuatro AG destinadas a estudiantes y profesionales de la Traducción y la Interpretación para la práctica traductológica de unidades fraseológicas y, concretamente, de un compendio de locuciones y paremias.

2.2. Gamificación: una metodología activa para la traducción de unidades fraseológicas

Richart Maset (2008) apunta que las UF son un asunto central en el ámbito teórico y práctico del mundo de la traducción y de la enseñanza-aprendizaje de LE, puesto que la búsqueda de un equivalente que posea la misma función en la lengua de destino no es una tarea sencilla. Esto ha llevado a que se hable incluso de intraducibilidad, como explican Castillo Carballo (1998) o Wu (2018). Sin embargo, autores dedicados al estudio de la fraseología, como Corpas Pastor (2003), expresan que la intraducibilidad no debe considerarse un atributo específico de estas expresiones, pues es común el hallazgo de equivalentes. En lo que respecta a los grados de equivalencia, Ramírez Rodríguez (2021) incluye en su trabajo la clasificación realizada por Korhonen (1991) en la que distingue cuatro grados: equivalencia total, equivalencia parcial en estructura y contenido, equivalencia parcial con respecto al significado semántico y sin equivalencia fraseológica. Asimismo, indica que, incluso en los casos sin equivalencia

fraseológica, es posible que los traductores transmitan la esencia de significado y la imagen evocada en la lengua de destino por medio de distintas estrategias.

Además, como recoge Corpas Pastor (2013) utilizando la versión traducida al español por el Instituto Cervantes del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (MCER), el conocimiento profundo de la fraseología de una lengua supone un nivel C2 (nativo) de competencia lingüística que deben alcanzar discentes de lenguas extranjeras, traductores e intérpretes. Así, consideramos que la gamificación como metodología docente sería adecuada para la consecución de este grado de conocimiento, memorización y estudio de las UF relativas a los animales, por las múltiples ventajas que presenta en el entorno educativo: incremento de la motivación, involucración, participación activa, despreocupación por cometer errores, conciencia del camino de aprendizaje, aprendizaje significativo, disminución del estrés, aumento de la curiosidad, etc. (Çeker – Özdaml 2017, García Lázaro 2019, Dehghanzadeh – Dehghanzadeh 2020). Tal y como la definen Deterding *et al.* (2011), esta metodología, originada en el sector de los medios digitales y popularizada desde mediados de 2010, consiste en la incorporación de elementos propios de los juegos en ámbitos no lúdicos (médico, empresarial, educativo, etc.) para conseguir que los usuarios alcancen unos objetivos preestablecidos de una forma entretenida.

Uno de los grandes desafíos de la traducción de UF es su componente social y cultural representativo de una comunidad (Sevilla Muñoz – Crida Álvarez 2013), así como su identificación en un texto dado. De esta forma, con el fin de combinar estas unidades con el uso de corpus y la TA, seleccionamos diversos elementos gamificados de acuerdo con la agrupación en dinámicas, mecánicas y componentes de Werbach y Hunter (2015). Siguiendo a Deterding *et al.* (2011), focalizamos nuestra atención en la diferencia entre *juego* y *actividad gamificada* (AG), que tienden a utilizarse indistintamente como sinónimos pese a tener rasgos diferenciadores. Mientras que el objetivo fundamental del juego es que el usuario se divierta, el fin último de la AG es que el usuario aprenda y se enfrente a situaciones reales de un modo distendido a través de elementos propios de los juegos que se combinan de manera específica para conseguir ciertos objetivos y despertar las emociones y la motivación lograda por los juegos en usuarios de todas las edades.

Teniendo en cuenta nuestra muestra potencial y nuestros objetivos, hemos seleccionado los siguientes elementos a partir de la figura piramidal de Alcaide-Martínez y Taillefer (2022: 286): dentro de las *dinámicas*, utilizamos emociones, progresión y relaciones entre compañeros; de las *mecánicas*, empleamos desafíos, oportunidad, competencia, cooperación, retroalimentación, recompensas y turnos; por último, los *componentes* elegidos son logros, avatares, premios, tablas de clasificación, puntos y equipos. De entre estos elementos, las dinámicas constituyen el ingrediente más genérico y no explicitado de manera directa en el sistema gamificado, pues está vinculado a los sentimientos. Las mecánicas están relacionadas con los procesos que tienen lugar durante la aplicación del sistema gamificado. El último ingrediente está formado por los componentes, que son los complementos que se toman prestados de los juegos para gamificar una determinada actividad o escenario (Werbach – Hunter 2015).

Esta metodología de enseñanza-aprendizaje se encuentra muy relacionada con una de las tendencias educativas que está ganando terreno en el siglo XXI, denominada tecnopedagogía. Castellanos Sánchez *et al.* (2017) clarifican que se trata de un modelo que aboga por la fusión del conocimiento didáctico del profesorado con las nuevas tecnologías, lo que permite incorporarlas de una manera lógica y adaptada a las necesidades y características del alumnado. Esto es, precisamente, lo que ambicionamos con esta investigación, ya que planteamos un conjunto de AG como método didáctico que los docentes podrían poner en práctica en sus clases y con las que los estudiantes desarrollarán su competencia digital y estarán en contacto con la TA, oraciones reales extraídas de corpus, fraseología específica, plataformas web, etc.

No podemos ignorar la revolución tecnológica que está experimentando nuestra sociedad. En consecuencia, autores como Ruiz Mezcua (2019) destacan la relevancia del desarrollo de la competencia digital por parte de traductores e intérpretes profesionales y en formación, pues cada vez son más numerosas las herramientas disponibles que facilitan y minimizan su trabajo si se emplean adecuadamente. Igualmente, el desarrollo sin precedentes de la inteligencia artificial (IA) y de tecnologías derivadas como la TA refuerzan la urgencia de que estos profesionales y estudiantes mejoren su competencia digital para que puedan adaptarse a un paradigma cambiante y puedan entender cómo funcionan estas tecnologías para desempeñar tareas como la posesición con un mayor nivel de corrección (Nitzke *et al.* 2019). De esta forma, la gamificación, frente al método tradicional, se presenta como una metodología efectiva no solo para la adquisición de contenidos, sino también para el refuerzo de la competencia digital.

Por último, aunque está comenzando a integrarse con más frecuencia en la enseñanza universitaria, todavía no es habitual encontrar la gamificación en las programaciones docentes de grado y máster de Traducción e Interpretación. En esta dirección, Gutiérrez-Artacho y Olvera-Lobo (2016a; 2016b), Alcalde Peñalver y Santamaría Urbieta (2020) y Alcaide-Martínez y Taillefer (2022) han elaborado trabajos en los que aplican la gamificación fusionada con las nuevas tecnologías de manera exitosa en el grado mencionado, pues fomenta el aprendizaje significativo de las competencias traductológicas necesarias y requeridas por el mercado laboral actual al mismo tiempo que el alumnado se divierte. Por todo ello, su aplicación para la práctica de traducción de UF puede ser muy fructífera, pues convertiría una traducción dificultosa en un trabajo más ameno y motivador.

3. Metodología

Esta sección se encuentra dividida en tres apartados, que constituyen las tres etapas de nuestra metodología protocolizada. En el primer apartado, exponemos las características de la muestra destinataria potencial. En el segundo apartado, explicamos el proceso seguido para la elección de las 30 UF con animales en inglés-español/español-inglés y recopilamos en formato de tablas las unidades en la lengua origen con su posible equivalente o equivalentes extraídos de diferentes fuentes en la lengua de destino. En el tercer apartado, dedicamos nuestros esfuerzos a la extracción de las UF

insertadas en oraciones recopiladas a partir del corpus English Web 2020 para las UF en inglés y del CORPES XXI para las UF en español.

3.1. Muestra destinataria potencial

La muestra destinataria de las AG son estudiantes de grado y máster de Traducción e Interpretación. Así, serán en su mayoría discentes entre los 18 y 28 años con un nivel mínimo de B1-B2 en lengua inglesa según el MCER. Los destinatarios potenciales tendrán como lengua materna el español o el inglés, aunque las AG también podrían ser provechosas para los usuarios con lenguas maternas diferentes que estudien o trabajen con esta combinación lingüística. Debe destacarse que estos ejercicios resultarían especialmente útiles a partir del segundo año del grado, en el que el alumnado empieza a tener contacto con la traducción de forma más directa. No obstante, también podrían contribuir a su formación durante el primer curso en asignaturas de lengua y cultura inglesa, pues podrían ayudarles a mejorar su dominio de la lengua inglesa y española, que necesitarán durante el resto de sus años de formación y en su futuro laboral.

Las AG se podrían poner en práctica en asignaturas de traducción general y especializada, para que los discentes trabajen la identificación, la traducción, las estrategias de traducción y la búsqueda de equivalentes de estas unidades. Podrían, incluso, servir de inspiración para la realización de Trabajos Fin de Grado, centrados en el estudio de la fraseología. A pesar de que las actividades están enfocadas al ámbito de la traducción, su aplicación podría ser conveniente en asignaturas de interpretación (interpretación bilateral, de conferencias, simultánea, etc.), puesto que las locuciones y las paremias son más frecuentes en las interacciones y discursos orales.

Finalmente, consideramos parte de la muestra destinataria a docentes de Traducción e Interpretación e investigadores dedicados a la fraseología, ya que los docentes podrían emplear esta propuesta didáctica gamificada en sus clases para que los estudiantes practiquen las UF de una manera más entretenida y se beneficien de las numerosas ventajas de esta metodología y los investigadores podrían descubrir y, por tanto, contribuir a la investigación sobre la pertinencia de la gamificación como una técnica efectiva para la enseñanza-aprendizaje, el reconocimiento y la práctica de traducción de UF, que se caracterizan por su entramado complejo.

3.2. Selección y traducción de unidades fraseológicas con animales

Para la creación de las AG hemos seleccionado 15 UF en inglés y español, respectivamente, sumando un total de 30 UF. Las fuentes utilizadas para la elección de las unidades han sido: la segunda edición del libro *English idioms in use (Advanced)* (2017) de la editorial Cambridge University Press, el Refranero multilingüe del Centro Virtual Cervantes (CVC)² y los diccionarios Collins Dictionary³ y Reverso Context⁴. Hemos

² Refranero multilingüe del CVC, en línea <<https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/listado.aspx>>.

³ Collins Dictionary, en línea <<https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles-espanol>>.

⁴ Reverso Context, en línea <<https://context.reverso.net/traduccion/>>.

seleccionado estas fuentes por su adecuación, calidad y pertinencia para el propósito y los destinatarios que nos ocupan.

Cambridge University Press es una editorial de prestigio y referencia, especialmente en el ámbito educativo y académico. El refranero multilingüe del CVC ha sido utilizado en diversos trabajos sobre fraseología por su idoneidad y consideración de una gran multiplicidad de lenguas (Fontana 2015, Lončar 2019, Chung 2020, entre otros). Por último, Collins Dictionary y Reverso Context son dos diccionarios con un gran renombre, pues utilizan extensas bases de datos y corpus que reflejan el uso real de la lengua y ofrecen traducciones contextualizadas (Bracamonte 2018, Pérez-Carrasco 2023). Por los motivos expuestos y por su frecuencia de uso por parte de estudiantes y profesionales en su quehacer, hemos empleado el Refranero multilingüe (RM), Collins Dictionary (CD) y Reverso Context (RC) para la búsqueda de equivalentes de las UF con animales.

UNIDADES FRASEOLÓGICAS CON ANIMALES INGLÉS-ESPAÑOL	
INGLÉS (LENGUA ORIGEN)	ESPAÑOL (LENGUA DESTINO)
PAREMIAS	
A/ the leopard can't change its spots A leopard doesn't change its spots	Genio y figura hasta la sepultura (CD) La cabra siempre tira al monte (RC) Quien nace lechón, muere cochino (RC)
Birds of a feather flock together	Dios los cría y ellos se juntan (CD) Cada oveja con su pareja (RM)
Don't count your chickens before they're hatched	No hagas las cuentas de la lechera (CD) No hay que vender la piel del oso antes de cazarlo (RC) No cantar victoria antes de tiempo (RC)
One swallow doesn't make a summer	Una golondrina no hace primavera/verano (CD)
The early bird catches the worm	A quien madruga, Dios le ayuda (RM)
There's more than one way to skin a cat	Cada maestrillo tiene su librillo (CD) Todos los caminos llevan a Roma (RC)
When the cat's away, the mice will play	Cuando el gato no está, los ratones bailan (RM) Cuando el gato está ausente, los ratones se muestran valientes (RC)
You can't teach an old dog new tricks	Perro viejo no aprende gracias nuevas (CD)
LOCUCIONES	
There isn't enough room to swing a cat	Aquí no cabe un alfiler (CD)
To flog a dead horse	Predicar en el desierto (CD)
To get one's ducks in a row	Poner las cosas en orden (CD) Preparar el terreno (RC)
To let sleeping dogs lie	Dejar las cosas como están (RC) No avivar el fuego (RC)
To see/watch which way the cat jumps	Esperar a ver de qué lado caen las peras (CD)
To take to something like a duck to water	Sentirse como pez en el agua (CD)
Until the cows come home	Hasta que las ranas críen pelo (CD)

Tabla 1. Unidades fraseológicas con animales inglés-español

En lo que respecta a los criterios de selección de las UF, hemos seguido dos criterios fundamentales: 1) que la UF en la lengua origen contenga un animal y 2) que la UF original posea un equivalente total o parcial en la lengua de destino, según la clasificación de Rajchötejn (1980) revisada en Soloducho (1989) y reanudada por diversos traductólogos y fraseólogos, como indica Corpas Pastor (2000). Esta autora apunta que los grados de equivalencia se extienden desde la equivalencia total hasta la equivalencia nula, convirtiéndose el resto en equivalencias parciales, que son las más habituales. En la Tabla 1 (inglés-español) y en la Tabla 2 (español-inglés) se muestran las UF con animales divididas en dos columnas en las que se localizan las unidades en lengua origen y su posible equivalente o equivalentes en la lengua destino con las fuentes de consulta entre paréntesis. Asimismo, se encuentran subdivididas en paremias y locuciones a partir de la UF en lengua origen.

UNIDADES FRASEOLÓGICAS CON ANIMALES ESPAÑOL-INGLÉS	
ESPAÑOL (LENGUA ORIGEN)	INGLÉS (LENGUA DESTINO)
PAREMIAS	
A caballo regalado no le mires el dentado / el diente / los dientes	Don't look a gift horse in the mouth (CD)
A cada cerdo le llega su San Martín	Every dog has its day (CD) To meet one's Waterloo (RM)
A otro perro con ese hueso	Tell it to the marines (RM) Pull the other one, it has bells on it! (CD) You're pulling my leg (RC)
A perro flaco, todo son pulgas	The lean dog is all fleas (RM) It never rains but it pours (CD)
Aunque la mona se vista de seda, mona se queda	You can't make a silk purse out of sow's ear (CD)
Cada mochuelo a su olivo	Every man to his trade (RM) Let's all go back to our own homes (CD)
Cría cuervos y te sacarán los ojos	I gave you a stick to break my own head with (RM)
De noche todos los gatos son pardos	All cats are gray at night (UK) / All cats are grey in the dark (USA) (RM) Everything looks the same in the dark (CD)
En boca cerrada no entran moscas	A shut mouth catches no flies (RM) Silence is golden (CD)
Gato escaldado del agua fría huye	Once bitten twice shy (CD)
La curiosidad mató al gato	Curiosity killed the cat (RM)
Más vale pájaro en mano que ciento volando	A bird in the hand is worth two in the bush (RM)
Perro ladrador, poco mordedor	His bark is worse than his bite (CD) Barking dogs seldom bite (RC)
LOCUCIONES	
Haber gato encerrado	There's something fishy (going on) here (CD) Smell a rat (RC)
Matar dos pájaros de un tiro	To kill two birds with one stone (CD)

Tabla 2. Unidades fraseológicas con animales español-inglés

3.3. Extracción de las unidades fraseológicas contextualizadas: English Web 2020 (Sketch Engine) y CORPES XXI

Una vez elegidas las 30 UF, procedemos a su extracción contextualizada en oraciones del corpus English Web 2020 (enTenTen20) para la fraseología en inglés y del CORPES XXI para la fraseología en español. A continuación, mostramos con un ejemplo para cada lengua los pasos seguidos.

Con el objetivo de compilar oraciones en inglés con la fraseología reunida en el apartado anterior, accedemos a Sketch Engine y buscamos el corpus enTenTen20. Posteriormente, hacemos uso de la función «Concordance. Examples of use in context», como se ilustra en la Figura 1.

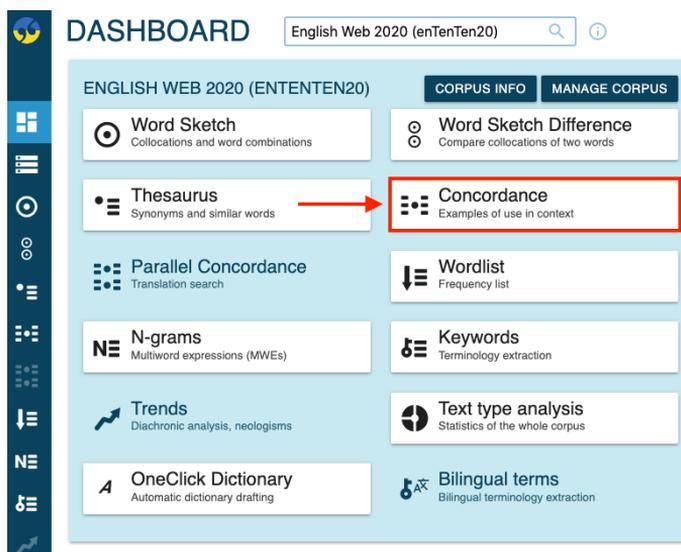


Figura 1. Selección del corpus English Web 2020 y la función «Concordance»

Dentro de la búsqueda básica, escribimos la UF que deseamos encontrar. A modo de ejemplo, escogemos «A leopard can't change its spots» y ajustamos la conjugación, los determinantes y la forma hasta que el *software* localice la unidad tras pulsar en «Search» (Figura 2).

En los ajustes de la parte superior, cambiamos la opción de «KWIC» por la de «Sentence» para recuperar las UF insertadas en oraciones. De todas las oraciones disponibles que el corpus ha reunido de textos reales, optamos por aquella que consideremos más interesante para la práctica traductológica de la unidad. En este ejemplo, la opción preferida es la cuarta oración (Figura 3).

Otra función interesante de Sketch Engine para la creación de ejercicios gamificados con fraseología es que, al pulsar en la UF, podemos leer parte del fragmento original en el que se encuentra, lo que podría ayudar al estudiante a sugerir una traducción más adecuada (Figura 4).

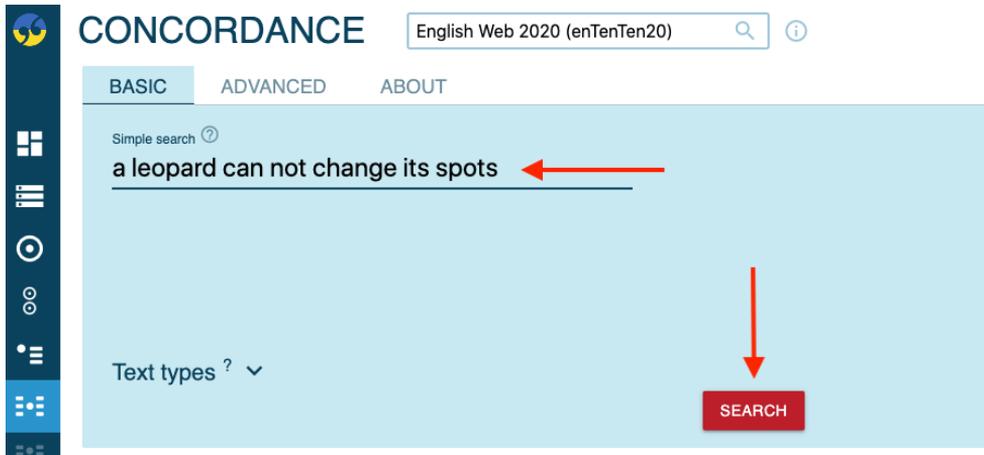


Figura 2. Búsqueda básica de la unidad fraseológica dentro de la función «Concordance»

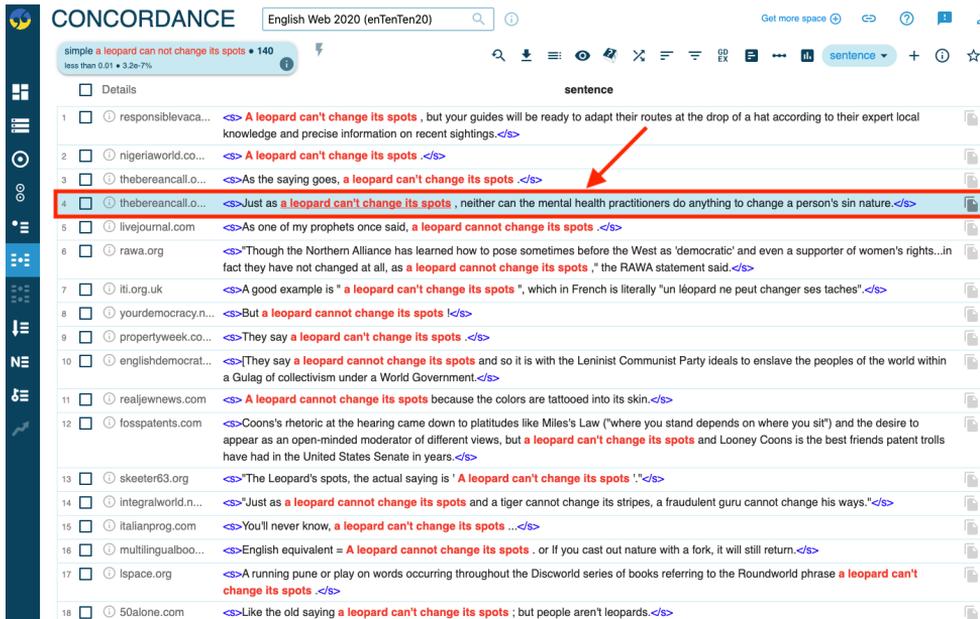


Figura 3. Elección de la oración deseada que contiene la unidad fraseológica

The screenshot shows a concordance search for the phrase "simple a leopard can not change its spots" (140 results). The search results list various sources. A red box highlights a snippet from a source, and a red arrow points to it. The snippet reads: "... in the past" (p. 131). However, if it were acknowledged that the root of the problem is the innate evil within humanity (as the Bible declares, yet psychology denies), Ablow and his colleagues would be out of business. Just as a leopard can't change its spots, neither can the mental health practitioners do anything to change a person's sin nature. Only God can do that. Yet the charade in pursuit of the "higher self," "human potential," "self-discovery," and "the God-given reservoir of personal

Figura 4. Fragmento original de la unidad fraseológica

Con la finalidad de recopilar frases en español, accedemos a la versión beta (0.94) del CORPES XXI y en la casilla de «Forma» introducimos la UF o, parte de la unidad, hasta que el corpus nos proporcione oraciones. Para este ejemplo utilizamos «A caballo regalado no le mires el dentado», que tiene varias terminaciones posibles, como se aprecia en la Tabla 2. Así, introducimos la primera parte de la unidad «A caballo regalado», para que el corpus nos facilite todas las formas disponibles, y pulsamos en la tecla «Enter» (Figura 5).

The screenshot shows the CORPES XXI search interface. The search term "A caballo regalado" is entered in the "Forma" field. The interface shows search options and a list of 22 search results. The results table is as follows:

REF. (Clasificación, país)	CONCORDANCIA	Ordenar por:	Año ascendente	sin criterio
1 2001 Méx.	-Ni modo -reconoci-	A	caballo regalado no se le ve el colmillo.	
2 2001 Esp.	-	A	caballo regalado... Además con Barceló da lo mismo la ópera que pongan, porque	
3 2003 Esp.	par de días recibí por correo certificado todas las invitaciones del Ciclo y que	a	caballo regalado nunca hay que mirarle el dentado.	
4 2003 Esp.	Un cliente me dio un par de invitaciones y pensé lo de siempre:	a	caballo regalado, no le mires el dentado.	
5 2004 Arg.	¡ue. La intención es lo que vale. Ustedes nos llamaron y acá estoy yo, así que...	a	caballo regalado no se le miran los dientes. -Fracasó volvió a tender los brazos	
6 2004 Chile	veía borrosa, ante lo que no había nada que reclamar. los favores se agradecen.	a	caballo regalado no se le miran los dientes. Sin hacer comentarios guardó la fotocopia	
7 2004 Arg.	espíritu». «El ahorro es la base de la riqueza». «Cuando hay hambre no hay pan duro».	a	caballo regalado no le miras el diente». «Libertad, ¿para qué? De vez en cuando	
8 2004 Ur.	Mercosur pero cuando le dijeron que la colaboración podía ser diferente, dijo: "	a	caballo regalado no se le mira los dientes".	
9 2005 Bol.	Claro que, como también dice otro dicho: "	A	caballo regalado no se le mira los dientes", las bananas deberán ser consumidas	
10 2006 Esp.	tendencia funcional, moderna, sin pretensiones. A Julia no le podía parecer más fea. "	A	caballo regalado no le mires el diente», pensó.	
11 2009 Arg.	Cetarti le dijo que	a	caballo regalado no se le miraban los dientes y le preguntó cómo hacían para cobrar	
12 2009 Col.	más de mil granaderos argentinos que, aunque meros reclutas, el cumanes valoraba,	a	caballo regalado, ya se sabe, agradeció y dio instrucciones, que las tropas que	
13 2010 Arg.	prestado un cliente de Oscar, de Buenos Aires, que tenía negocios en San Alfonso y que	a	caballo regalado... Yo tenía mi propio cuarto aparte y esto me produjo un alivio	
14 2010 Esp.	herencia de la aristocracia política, económica y cultural de México. Pero ya se sabe:	a	caballo regalado no se le miran los dientes. Por tanto, recibimos contentísimos	
15 2011 Cuba	Quien a buen árbol se arrima/ Tanto va el cántaro a la fuente/ Jorobita jorobita/	A	caballo regalado/ De tal palo/ étcetera. Recojo cada frase; las estrujo con ternura	
16 2014 Perú	-¡Pero qué dices, hijita! -la amonestó, furiosa, su madre-	A	caballo regalado no se le mira el diente.	
17 2014 Perú	-¡	A	caballo regalado no se le mira el diente! -bramó Tudela- ¡Si no tienen luz, que	
18 2014 Nic.	-Pues que cambie.	A	caballo regalado no se le miran los dientes -dice Nora, con cara de piedra.	
19 2014 Esp.	revés y la mayoría se queda con el chocolate gratis aunque sea de menor calidad,	a	caballo regalado no le mires el dentado. Otra vez la comparación de precios hace	
20 2019 Col.		A	caballo regalado...	

Figura 5. Búsqueda de la unidad fraseológica seleccionada a través de la casilla «Forma»

Ulteriormente, en «Ordenar por» escogemos la opción «Año descendente» para ordenarlas cronológicamente desde los usos más recientes a los más antiguos. Junto al año aparece el país originario del ejemplo (Figura 6).

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
CORPES (Versión beta (0.94))

Concordancias | Copariciones | Configuración | Ayuda | Estadística | Modo de cita | Sugerencias | Preguntas frecuentes

Lema: Forma: A caballo regalado Clase de palabra: Grafía original Subcorpus Proximidad

22 casos en 20 documentos.

REF.	(Clasificación, país)	CONCORDANCIA	Ordenar por:	Año descendente	sin criterio
1	2020 Esp.	coleccion, el cromo que les falta. Y cuela, siempre cuela, lo reciben con una sonrisa;	a	caballo regalado no le mires el diente, ni tan siquiera compruebes si el bicho	
2	2019 Col.	Albero Suárez, Miguel: <i>Fake. La invasión de lo falso</i> . Barcelona: Planeta, 2020.	A	caballo regalado...	
3	2019 Esp.	renunciar a vivir y conformarme con leer, no quiero aceptarlo todo por aquello de que «	a	caballo regalado...». No quiero ser una realquilada en mi propia vida.	
4	2014 Perú	—¡Pero qué dices, hijita! —la amonestó, furiosa, su madre—.	A	caballo regalado no se le mira el diente.	
5	2014 Perú	—	A	caballo regalado no se le mira el diente! —bramó Tudela—. ¡Si no tienen luz, que	
6	2014 Nic.	—Pues que cambie.	A	caballo regalado no se le miran los dientes —dice Nora, con cara de piedra.	
7	2014 Esp.	revés y la mayoría se queda con el chocolate gratis aunque sea de menor calidad.	a	caballo regalado no le mires el dentado. Otra vez la comparación de precios hace	
8	2011 Cuba	Quien a buen árbol se arma/ Tanto va el cántaro a la fuente/ Jorobita jorobita/	A	caballo regalado/ De tal palo/ etcétera. Recajo cada frase; las estrujo con ternura	
9	2010 Arg.	prestado un cliente de Oscar, de Buenos Aires, que tenía negocios en San Alfonso y que	a	caballo regalado... Yo tenía mi propio cuarto aparte y esto me produjo un alivio	
10	2010 Esp.	herencia de la aristocracia política, económica y cultural de México. Pero ya se sabe:	a	caballo regalado no se le miran los dientes. Por tanto, recibimos contentísimos	
11	2009 Arg.	Cetari le dijo que	a	caballo regalado no se le miraban los dientes y le preguntó cómo hacían para cobrar	
12	2009 Col.	más de mil granaderos argentinos que, aunque meros reclutas, el cumandante valoraba,	a	caballo regalado, ya se sabe, agradeció y dio instrucciones, que las tropas que	
13	2006 Esp.	tendencia funcional, moderna, sin pretensiones. A Julia no le podía parecer más fea.	A	caballo regalado no le mires el diente», pensó.	
14	2005 Bol.	Claro que, como también dice otro dicho:	A	caballo regalado no se le mira los dientes», las bananas deberán ser consumidas	
15	2004 Arg.	fue. La intención es lo que vale. Ustedes nos llamaron y acá estoy yo, así que...	A	caballo regalado no se le miran los dientes. —Fracassi volvió a tender los brazos	
16	2004 Chile	veía borrosa, ante lo que no había nada que reclamar, los favores se agradecen;	a	caballo regalado no se le miran los dientes. Sin hacer comentarios guardó la fotocopia	
17	2004 Arg.	espíritu». «El ahorro es la base de la riqueza», «Cuando hay hambre no hay pan duro»;	A	caballo regalado no le mires el diente», «Libertad, ¿para qué?». De vez en cuando	
18	2004 Ur.	Mercosur pero cuando le dijeron que la colaboración podía ser diferente, dijo:	a	caballo regalado no se le mira los dientes».	
19	2003 Esp.	par de días recibí por correo certificado todas las invitaciones del Ciclo y que	a	caballo regalado nunca hay que mirarle el dentado.	
20	2003 Esp.	Un cliente me dio un par de invitaciones y pensé lo de siempre:	a	caballo regalado, no le mires el dentado.	

Figura 6. Listado de oraciones ordenadas por año descendente

Al situar el cursor sobre el año, puede comprobarse la referencia. Asimismo, para ver la unidad localizada en el fragmento en el que se ha utilizado, podemos descargar el listado en diversos formatos. En este caso, descargaremos el archivo Word (Figura 7).

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
CORPES (Versión beta (0.94))

Concordancias | Copariciones | Configuración | Ayuda | Estadística | Modo de cita | Sugerencias | Preguntas frecuentes

Lema: Forma: a caballo regalado Clase de palabra: Grafía original Subcorpus Proximidad

22 casos en 20 documentos.

REF.	(Clasificación, país)	CONCORDANCIA	Ordenar por:	Año descendente	sin criterio
1	2020 Esp.	coleccion, el cromo que les falta. Y cuela, siempre cuela, lo reciben con una sonrisa;	a	caballo regalado no le mires el diente, ni tan siquiera compruebes si el bicho	
2	2019 Col.	Albero Suárez, Miguel: <i>Fake. La invasión de lo falso</i> . Barcelona: Planeta, 2020.	A	caballo regalado...	
3	2019 Esp.	renunciar a vivir y conformarme con leer, no quiero aceptarlo todo por aquello de que «	a	caballo regalado...». No quiero ser una realquilada en mi propia vida.	
4	2014 Perú	—¡Pero qué dices, hijita! —la amonestó, furiosa, su madre—.	A	caballo regalado no se le mira el diente.	
5	2014 Perú	—	A	caballo regalado no se le mira el diente! —bramó Tudela—. ¡Si no tienen luz, que	
6	2014 Nic.	—Pues que cambie.	A	caballo regalado no se le miran los dientes —dice Nora, con cara de piedra.	
7	2014 Esp.	revés y la mayoría se queda con el chocolate gratis aunque sea de menor calidad.	a	caballo regalado no le mires el dentado. Otra vez la comparación de precios hace	
8	2011 Cuba	Quien a buen árbol se arma/ Tanto va el cántaro a la fuente/ Jorobita jorobita/	A	caballo regalado/ De tal palo/ etcétera. Recajo cada frase; las estrujo con ternura	
9	2010 Arg.	prestado un cliente de Oscar, de Buenos Aires, que tenía negocios en San Alfonso y que	a	caballo regalado... Yo tenía mi propio cuarto aparte y esto me produjo un alivio	
10	2010 Esp.	herencia de la aristocracia política, económica y cultural de México. Pero ya se sabe:	a	caballo regalado no se le miran los dientes. Por tanto, recibimos contentísimos	
11	2009 Arg.	Cetari le dijo que	a	caballo regalado no se le miraban los dientes y le preguntó cómo hacían para cobrar	
12	2009 Col.	más de mil granaderos argentinos que, aunque meros reclutas, el cumandante valoraba,	a	caballo regalado, ya se sabe, agradeció y dio instrucciones, que las tropas que	
13	2006 Esp.	tendencia funcional, moderna, sin pretensiones. A Julia no le podía parecer más fea.	A	caballo regalado no le mires el diente», pensó.	
14	2006 Bol.	Claro que, como también dice otro dicho:	A	caballo regalado no se le mira los dientes», las bananas deberán ser consumidas	
15	2004 Arg.	fue. La intención es lo que vale. Ustedes nos llamaron y acá estoy yo, así que...	A	caballo regalado no se le miran los dientes. —Fracassi volvió a tender los brazos	
16	2004 Chile	veía borrosa, ante lo que no había nada que reclamar, los favores se agradecen;	a	caballo regalado no se le miran los dientes. Sin hacer comentarios guardó la fotocopia	
17	2004 Arg.	espíritu». «El ahorro es la base de la riqueza», «Cuando hay hambre no hay pan duro»;	A	caballo regalado no le mires el diente», «Libertad, ¿para qué?». De vez en cuando	
18	2004 Ur.	Mercosur pero cuando le dijeron que la colaboración podía ser diferente, dijo:	a	caballo regalado no se le mira los dientes».	
19	2003 Esp.	par de días recibí por correo certificado todas las invitaciones del Ciclo y que	a	caballo regalado nunca hay que mirarle el dentado.	
20	2003 Esp.	Un cliente me dio un par de invitaciones y pensé lo de siempre:	a	caballo regalado, no le mires el dentado.	

Figura 7. Fuente de la que se ha extraído el ejemplo

Para esta unidad escogemos el primer ejemplo, hallado en el libro *Fake. La invasión de lo falso* (2020) de Miguel Albero Suárez contextualizado en España, cuyo fragmento consultamos en el documento Word (Figura 8).

Proporcionadas 22 concordancias

2020 Albero Suárez, Miguel *Fake. La invasión de lo falso* (ESPAÑA)

a ver cómo el emperador está en pelotas, para que no puedan distraídos mirar a otra parte, porque selecciona perfectamente el museo al que dispara, a veces incluso copiando el cuadro que le viene bien a su colección, el cromo que les falta. Y cuela, siempre cuela, lo reciben con una sonrisa; **a** caballo regalado no le mires el diente, ni tan siquiera compruebes si el bicho tiene cuatro patas y relincha, igual da si es en verdad una comadreja. Habrá que precisar que, no siendo lamentables, las falsificaciones de Landis no tienen un pase, no resisten el análisis más primario. Él mismo lo reconoce; para quitar

2019 Albeiro, Piter. *El sueño del millón de dólares* (COLOMBIA)

A caballo regalado...



Figura 8. Unidad fraseológica contextualizada en los fragmentos de las fuentes de referencia

Tras seguir esta metodología, recogemos en las Tablas 3 y 4 un ejemplo para cada una de las UF en inglés y español que emplearemos para diseñar las AG. Igualmente, este conjunto de oraciones extraídas de corpus pretende facilitar esta tarea a estudiantes, docentes, traductores, intérpretes e investigadores que podrían utilizar estos ejemplos reales para practicar la traducción de las unidades, su enseñanza, estudio y análisis.

LISTADO DE UNIDADES FRASEOLÓGICAS + EJEMPLOS EN INGLÉS	
UNIDADES FRASEOLÓGICAS	EJEMPLOS EXTRAÍDOS DE ENGLISH WEB 2020
PAREMIAS	
A/ the leopard can't change its spots A leopard doesn't change its spots	Just as a leopard can't change its spots , neither can the mental health practitioners do anything to change a person's sin nature.
Birds of a feather flock together	This is a powerful recruitment strategy because " birds of a feather flock together ," and a person interested in your offer is likely to have friends, or fellow humans with similar profiles, also interested.
Don't count your chickens before they're hatched	Nothing's a certainty and don't count your chickens before they are hatched , because Federer can wake up Sunday sick.
One swallow doesn't make a summer	And one swallow doesn't make a summer , so one bad employment report doesn't mean we've slipped backwards.
The early bird catches the worm	But the early bird catches the worm so the saying goes, and I'm finding doing a workout so early gives me a boost for the rest of the day.
There's more than one way to skin a cat	Of course there is more than one way to skin a cat and that's why we're not going to doubt you take your own approach without tanking.

When the cat's away, the mice will play	I had no intention of letting go of the successful businesses I had built, but as the saying goes " when the cat is away the mice will play. "
You can't teach an old dog new tricks	Several broken bones in the last few years prove the maxim that you can't teach an old dog new tricks.
LOCUCIONES	
There isn't enough room to swing a cat	Pool table in the rear of the pub although there is not enough room to swing a cat.
To flog a dead horse	The problem of course is what countries will get caught up and who will continue to flog a dead horse.
To get one's ducks in a row	I'm trying to get my ducks in a row for when I complete my project.
To let sleeping dogs lie	I really wanted to let sleeping dogs lie on this, but you are just so insufferable towards people that really don't deserve it.
To see/watch which way the cat jumps	They make you all sorts of promises; they will sit on the fence and watch which way the cat jumps , and then they act.
To take to something like a duck to water	This is a player, then, who took to the Premier League like a duck to water.
Until the cows come home	In fact, Trump can raise tariffs until the cows come home but it isn't going to cause the Chinese to budge.

Tabla 3. Listado de unidades fraseológicas + ejemplos en inglés

LISTADO DE UNIDADES FRASEOLÓGICAS + EJEMPLOS EN ESPAÑOL	
UNIDADES FRASEOLÓGICAS	EJEMPLOS EXTRAÍDOS DE CORPES XXI
PAREMIAS	
A caballo regalado no le mires el dentado/el diente/los dientes	a caballo regalado no le mires el diente , ni tan siquiera compruebes si el bicho tiene cuatro patas y relincha, igual da si es en verdad una comadreja.
A cada cerdo le llega su San Martín	" A cada cerdo le llega su san Martín ", es una de las lindezas que nos espetamos...
A otro perro con ese hueso	Sonreí con suficiencia, era feliz, a otro perro con ese hueso.
A perro flaco, todo son pulgas	Claro está, que a perro flaco todo son pulgas . La peste vino de la mano de las hambrunas y explica una mortalidad tan alta.
Aunque la mona se vista de seda, mona se queda	Es decir, que ya no vale lo de « aunque la mona se vista de seda, mona se queda ». Ahora lo del envoltorio sí que importa, y si la mona se viste de seda todo te irá sobre ruedas.
Cada mochuelo a su olivo	¿Sabes lo que podrías hacer? Volver al piso y que sea Sonia la que se vaya con sus padres. Cada mochuelo a su olivo y todos contentos.
Cría cuervos y te sacarán los ojos	Poco a poco me fui quedando dormida mientras mi madre seguía con su discurso sobre las malas hijas. Frases del tipo « Cría cuervos y te sacarán los ojos » aparecían como titulares de sus reflexiones más profundas.

De noche todos los gatos son pardos	La oscuridad nos desposee de referencias espaciales e, incluso cuando conseguimos ver algo, omite mucha información sobre lo vislumbrado: de noche todos los gatos son pardos .
En boca cerrada no entran moscas	Y como en boca cerrada no entran moscas , construyó puentes dialécticos para vadear cualquier terreno pantanoso.
Gato escaldado del agua fría huye	Abascal: Y quizá es lo que sospechan que está haciendo Putin. Gato escaldado...
La curiosidad mató al gato	Somos conscientes de que la curiosidad mató al gato , que es lo que le ha pasado al protagonista del relato con el que hemos comenzado el capítulo.
Más vale pájaro en mano que ciento volando	Que no me atrevo a cambiar de trabajo aunque esté harta de mi jefe? Pues porque más vale pájaro en mano que ciento volando .
Perro ladrador, poco mordedor	Gaspar se largó por la sombra. Allí se quedó aquella histérica amenazante. « Perro ladrador, poco mordedor », pensó.
LOCUCIONES	
Haber gato encerrado	– Bueno, te puedo adelantar que aquí hay algo bastante interesante. Según el patólogo forense, que por cierto es un buen amigo mío, aquí hay gato encerrado .
Matar dos pájaros de un tiro	En cuanto a los viajes, especialmente los de trabajo, si haces un hueco en la maleta para las zapatillas, como yo, puedes matar dos pájaros de un tiro : dar una vuelta por la ciudad mientras haces ejercicio.

Tabla 4. Listado de unidades fraseológicas + ejemplos en español

4. Propuesta didáctica: actividades gamificadas para la práctica traductológica de las unidades fraseológicas

En esta sección, ofrecemos una descripción de las cuatro AG que hemos creado en dos plataformas gratuitas, específicamente Genially y Educaplay, para la práctica de traducción, tanto de manera aislada como contextualizada, de las UF relativas a los animales compiladas. Estos ejercicios están disponibles en las herramientas mencionadas y son accesibles también a través de este trabajo, puesto que facilitamos los correspondientes enlaces.

Hemos optado por Genially y Educaplay, debido a que son dos herramientas en línea muy sencillas de utilizar que posibilitan mediante plantillas o diseños en blanco la creación de contenidos y AG muy llamativas, interactivas y motivadoras, pues permiten la inclusión de diversos elementos propios de los juegos que despiertan el interés del usuario y fomentan un mayor nivel de involucración, lo que a su vez conlleva un aprendizaje significativo.

4.1. AG1: ¡Estás al caer!

Se trata de un ejercicio gamificado inspirado en el programa de televisión ¡Ahora caigo! y diseñado desde una plantilla existente que hemos modificado en Genially.

De hecho, la estética y recursos utilizados recuerdan al plató del programa. Además, hemos añadido como música de fondo la sintonía de inicio del programa con el objetivo de motivar y llamar la atención de los usuarios. La finalidad de la AG consiste en que los participantes elijan, de entre las opciones dadas, la traducción equivalente adecuada para cada una de las UF en inglés y español que van encontrando por equipos. Por medio de esta AG se trabaja la identificación de diversas unidades con animales y la asociación a su equivalente más apropiado, al mismo tiempo que se descartan otras unidades con significados diferentes que no se corresponden con la original. Los usuarios, así, interiorizarán las UF de un modo más efectivo y rápido.

Para la creación de la AG se han utilizado los siguientes elementos gamificados:

- Dinámicas: emociones, progresión y relaciones entre compañeros, puesto que los participantes sentirán curiosidad y tendrán que ir acertando las distintas preguntas para poder pasar a la siguiente trabajando coordinados con su equipo.
- Mecánicas: desafío, oportunidad, competencia, cooperación, retroalimentación, recompensa y turnos, ya que tienen que trabajar en equipo respetando los turnos para poder ganar, al mismo tiempo que van comprobando sus aciertos y fallos. Al equipo ganador se le podría ofrecer un premio.
- Componentes: logros, avatares, premios y puntos, ya que recibirán un aplauso cuando acierten la traducción correcta y los puntos permitirán saber cuál es el equipo ganador, que están representados por dos avatares distintos.

En las Figuras 9 y 10 se puede ver una muestra de la actividad, accesible a través del siguiente enlace: <<https://view.genial.ly/6362c014fa8bcc00127702a2/interactivo-content-estas-al-caer>>.



Figura 9. Pantalla de inicio de AG1: ¡Estás al caer!



Figura 10. Primera pregunta de AG1: ¡Estás al caer!

4.2. AG2: Letrordena

Este ejercicio tiene una mecánica muy sencilla y lo hemos creado desde la plantilla «Ordenar Letras» disponible en Educaplay. Con el propósito de practicar la traducción de una serie de UF, el objetivo es que cada participante sea capaz de ordenar las letras proporcionadas para hallar la traducción equivalente de la UF que se muestra en la parte superior. Desde el punto de vista del contenido, la pretensión primordial de esta AG es el aumento de la capacidad de detección de las unidades trabajadas cuando aparezcan en un texto o discurso oral y su vinculación a su equivalente en la lengua de destino a través de las letras desordenadas que funcionan como un apoyo; es decir, hemos utilizado el método de andamiaje o *scaffolding* para su desarrollo.

Se han empleado los siguientes elementos de gamificación:

- Dinámicas: emociones y progresión, pues los usuarios necesitarán estar alerta y tendrán que ordenar las letras correctamente para poder ganar puntos.
- Mecánicas: desafío, oportunidad, competición, retroalimentación y recompensas, ya que los discentes tendrán que ser capaces de ordenar cada conjunto de letras para construir las UF en menos de sesenta segundos y solo contarán con cinco vidas, por lo que serán eliminados si cometen más de cinco errores, que podrán ver. Esta herramienta permite crear una competición entre los participantes, que tendrán que entrar con un PIN que les dará el docente. El ganador tendrá la recompensa de traducir con más facilidad los textos en los que aparezcan estas unidades.
- Componentes: logros, premios, tabla de clasificación y puntos, porque se les podrá entregar un premio si logran encontrar todas las traducciones equivalentes e irán ganando puntos por cada acierto. Además, al final se enseñará la tabla de clasificados.

En las Figuras 11 y 12 puede verse una muestra del ejercicio, de acceso abierto a través del siguiente enlace: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13340356-ordena_las_letras.html>.

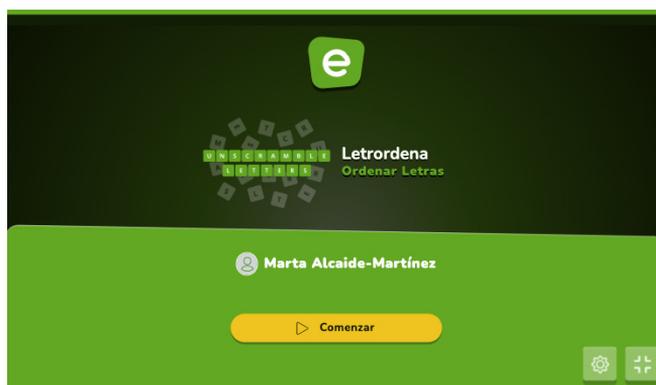


Figura 11. Pantalla de inicio de AG2: Letrordena

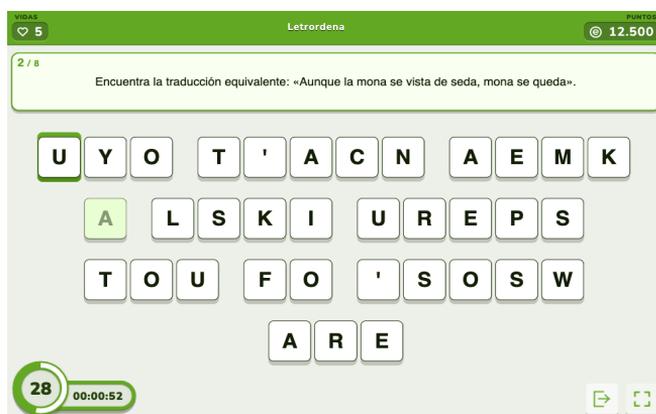


Figura 12. Segunda pregunta de AG2: Letrordena

4.3. AG3: Traduword

Traduword es una AG con una dinámica similar a Letrordena y que también hemos diseñado en Educaplay con la plantilla de «Ordenar palabras». Sin embargo, este ejercicio es más complicado, puesto que no solo tienen que buscar la traducción de las UF, sino también de oraciones completas reales extraídas de corpus que las contienen. Tendrán que ir pulsando las palabras para ordenar la oración y alcanzar la traducción correcta. El objetivo sustancial de esta AG es el reconocimiento de las unidades y el entrenamiento y la mejora de la competencia traductológica de las UF incluidas e insertadas en un contexto dado, así como la gestión del tiempo y el control del estrés.

En esta actividad intervienen los siguientes elementos gamificados:

- Dinámicas: emociones y progresión, porque los estudiantes estarán motivados y concentrados para ordenar las palabras y descubrir la traducción antes de que se acabe el tiempo.

- Mecánicas: desafío, oportunidad, competencia, retroalimentación y recompensas, ya que los participantes tendrán que ser capaces de ordenar las palabras en menos de noventa segundos y solo tendrán seis vidas, por lo que no podrán cometer más de seis errores. En esta AG también se puede crear una competición entre jugadores, que irán viendo los fallos que vayan cometiendo.
- Componentes: logros, premios, tabla de clasificación y puntos, pues irán recibiendo puntos en función de los aciertos y el tiempo empleado y podrán comprobar en qué posición han quedado con respecto al resto de usuarios. Esta AG también se podría desempeñar por equipos.

En las Figuras 13 y 14 se presenta una muestra de la actividad, disponible por medio del siguiente enlace: <<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13343489-tradupalabra.html>>.

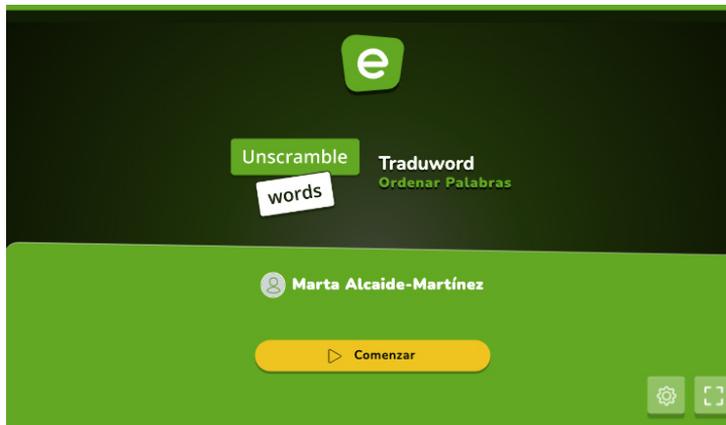


Figura 13. Pantalla de inicio de AG3: Traduword

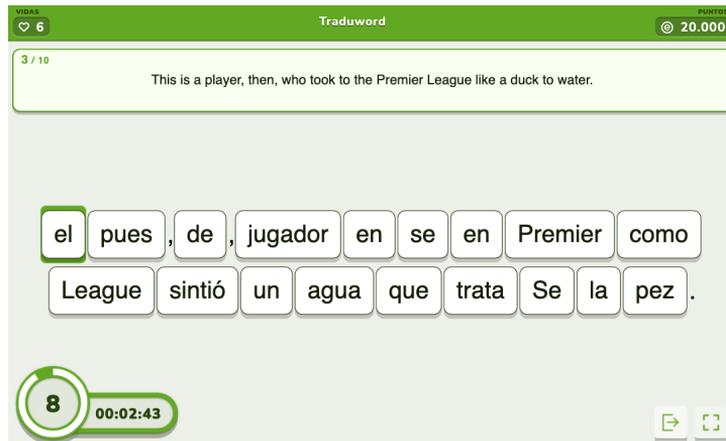


Figura 14. Tercera pregunta de AG3: Traduword

4.4. AG4: DeepL vs Google Translate

Esta AG combina corpus, fraseología, TA y gamificación y la hemos elaborado haciendo cambios en una plantilla de Genially. Para su creación, introducimos las oraciones que contienen las UF en las dos lenguas de trabajo en dos de los servicios de TA más conocidos y efectivos: DeepL y Google Translate. El objetivo de este ejercicio es que los destinatarios elijan la TA más adecuada para toda la oración y para la UF empleada. En caso de que ninguno de los traductores automáticos devuelva una traducción de calidad, deberán pulsar en la persona-bombilla, lo que significa que la traducción de esa unidad necesita la intervención humana de un traductor profesional. Esta AG contribuye al manejo de la TA y a la toma de conciencia de la importancia de la posesición. Además, permite trabajar con las UF en un uso real contextualizado en segmentos obtenidos de corpus y fomenta su identificación y práctica de traducción y posesición.

Los elementos gamificados presentes son los siguientes:

- Dinámicas: emociones y progresión, puesto que los discentes sentirán curiosidad ante la presentación de una actividad diferente y tendrán que pulsar en la opción correcta para poder avanzar.
- Mecánicas: desafío, oportunidad, competencia, cooperación, retroalimentación, recompensa y turnos, ya que se podría dividir al grupo en dos equipos que necesitarán trabajar de manera armoniosa y respetando los turnos para convertirse en los ganadores y obtener un posible premio acordado. Además, irán comprobando los errores que cometen al instante y tendrán la posibilidad de continuar en caso de cometer un error.
- Componentes: logros, premios, puntos y equipos, porque el equipo que más aciertos y puntos consiga se alzará como el grupo vencedor y podrá recibir el premio preestablecido.



Figura 15. Pantalla de inicio de AG4: DeepL vs Google Translate

En esta AG hemos introducido ciertos sonidos y memes, que despertarán el interés y la motivación de los usuarios. En las Figuras 15 y 16 se expone una muestra de la actividad a la que se puede acceder con el siguiente enlace: <<https://view.genially.com/6364181987aaf0001841a946/interactive-content-deepl-vs-google-translatemarta-alcaide-martinez>>.

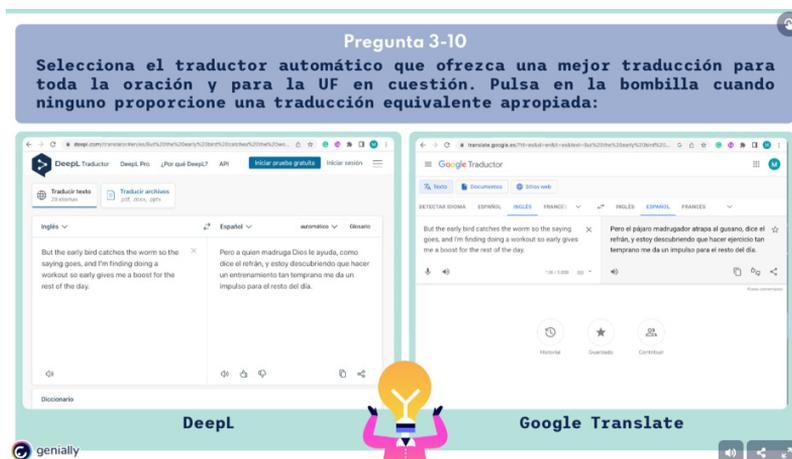


Figura 16. Tercera pregunta de AG4: DeepL vs Google Translate

5. Conclusiones

En este trabajo, ha quedado en evidencia, tanto desde un punto de vista teórico como práctico, la complejidad que envuelve a las UF, en general, y a su traducción, en particular. En nuestro caso, nos hemos centrado en un conjunto de UF relativas a los animales en inglés-español/español-inglés con la meta de crear AG que faciliten su práctica, al mismo tiempo que los estudiantes y profesionales establecen un contacto con la fraseología computacional y de corpus, la TA, la gamificación y las nuevas tecnologías.

Así, se puede afirmar que hemos cumplido los objetivos planteados, puesto que hemos diseñado una propuesta didáctica constituida por cuatro AG que combinan distintos elementos de la gamificación con diferentes propósitos a través de las que se puede practicar la traducción directa e inversa de las unidades seleccionadas con y sin contextualizar y que se encuentran localizadas en dos plataformas web (Genially y Educaplay). Por medio de estos ejercicios, los estudiantes y profesionales trabajarán con ejemplos reales y podrán reflexionar sobre las técnicas de traducción que se pueden emplear y sobre la eficacia de la TA actualmente.

Asimismo, intuimos que actividades como AG1: ¡Estás al caer! supondrán una gran motivación y aumentarán la participación y la curiosidad, disminuirán el estrés, etc. por su apariencia atractiva y similar a la de un programa de televisión muy conocido en España. Esto permitirá que aprendan las UF y las asocien a su traducción equivalente de una forma divertida. Igualmente, AG2: Letrordena y AG3: Traduword

posibilitan que los discentes sean capaces de encontrar los equivalentes para las UF, aunque no las hayan escuchado antes, lo que facilitará su memorización inconsciente al tener que hacer un esfuerzo por ordenar las letras y las palabras en un tiempo determinado y con un número reducido de oportunidades. Finalmente, AG4: DeepL vs Google Translate hace posible que el alumnado analice la efectividad de estos dos servicios de TA y que sean conscientes de la necesidad de las tareas de preedición y posesición, que favorecen un ahorro de tiempo y permiten ofrecer traducciones de calidad si se realizan correctamente.

En resumen, coincidimos con autores como Corpas Pastor (2003) en que la intraducibilidad de estas unidades no debería ser una opción y esto es algo que se debe transmitir a los estudiantes. En este sentido, consideramos que AG como las propuestas pueden ser muy fructíferas y planteamos como futuras líneas de trabajo su evaluación y aplicación con estudiantes y profesionales. De esta suerte, esperamos que la presente investigación sirva de inspiración en lo referente a la fusión de la fraseología con la metodología de la gamificación para la enseñanza-aprendizaje y la práctica de traducción de UF no solo referentes a los animales, sino también a otros centros de interés.

Agradecimientos

Esta investigación está financiada por un contrato FPU (Formación del Profesorado Universitario), código FPU21/03104, concedido por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades a Marta Alcaide-Martínez. Asimismo, este trabajo se ha realizado en el marco de varios proyectos de investigación sobre tecnologías lingüísticas aplicadas a la traducción y la interpretación: VIP II (PID2020-112818GB-I00), Prueba de concepto (PDC2021-121220-I00), GAMETRAPP (TED2021-129789B-I00) y RECOVER (ProyExcel_00540).

Referencias bibliográficas

- ALCAIDE-MARTÍNEZ, Marta – TAILLEFER, Lidia (2022), «Gamification for English language teaching: A case study in translation and interpreting», *Lebende Sprachen* 67/2, 283-310.
- ALCALDE PEÑALVER, Elena – SANTAMARÍA URBIETA, Alexandra (2020), «Enhancing medical translation skills through a gamified experience. Failure or success?», *Panace@* 21/51, 4-12.
- BRACAMONTE, Florencia (2018), «Contraste del tratamiento lexicográfico de phrasal verbs en dos diccionarios semibilingües en línea consultados por estudiantes universitarios de lectura comprensiva en inglés», *Ágora UNLaR* 3/6, 26-37.
- CASTELLANOS SÁNCHEZ, Almudena – SÁNCHEZ ROMERO, Cristina – CALDERERO HERNÁNDEZ, José Fernando (2017), «Nuevos modelos tecnopedagógicos. Competencia digital de los alumnos universitarios», *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 19/1, 1-9.
- CASTILLO CARBALLO, María Auxiliadora (1998), «El concepto de unidad fraseológica», *Revista de Lexicografía* 4, 67-79.
- ÇEKER, Eser – ÖZDAML, Fezile (2017), «What “Gamification” is and what it’s not», *European Journal of Contemporary Education* 6/2, 221-228.
- CHUNG, Mi Gang (2020), «Unidades fraseológicas coreanas relativas a animales y su correspondencia española», *Paremia* 30, 225-235.

- CID-LEAL, Pilar – ESPÍN-GARCÍA, María-Carmen – PRESAS, Marisa (2020), «Traducción automática y posesición: perfiles y competencias en los programas de formación de traductores», *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación* 11, 187-214.
- CORPAS PASTOR, Gloria – MENA MARTÍNEZ, Florentina (2003), «Aproximación a la variabilidad fraseológica de las lenguas alemana, inglesa y española», *ELUA. Estudios de Lingüística* 17, 181-201.
- CORPAS PASTOR, Gloria (1996), *Manual de Fraseología Española*, Madrid: Gredos.
- CORPAS PASTOR, Gloria (2000), «Fraseología y traducción», en SALVADOR I LIERN, V. – PIQUER VIDAL, A. (eds.), *El discurs prefabricat. Estudis de fraseologia teòrica i aplicada*, España: Servei de Comunicació i Publicacions, 107-138.
- CORPAS PASTOR, Gloria (2003), *Diez años de investigación en fraseología: análisis sintáctico-semánticos, contrastivos y traductológicos*, Madrid: Iberoamericana, Vervuert.
- CORPAS PASTOR, Gloria (2013), «Detección, descripción y contraste de las unidades fraseológicas mediante tecnologías lingüísticas», en OLZA MORENO, I. – MANERO RICHARD, E. (coords.), *Fraseopragmática*, Alemania: Frank & Timme, 335-374.
- DEGHANZADEH, Hossein – DEGHANZADEH, Hojjat (2020), «Investigating effects of digital gamification-based language learning: A systematic review», *Journal of English Language Teaching and Learning* 12/25, 53-93.
- DETERDING, Sebastian – DIXON, Dan – KHALED, Rilla – NACKE, Lennart (2011), «From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”», *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, ACM, 9-15.
- FONTANA, Joan (2015), «A falta de fresas, buenas son hojas. Bocados de dor en el refranero rumano», *Paremia* 24, 43-52.
- GARCÍA LÁZARO, Irene (2019), «Escape Room como propuesta de gamificación en educación», *Revista Educativa Hekademos* 27, 71-79.
- GUTIÉRREZ-ARTACHO, Juncal – OLVERA-LOBO, María Dolores (2016a), «Gamificación para la adquisición de competencias en la Educación Superior: El caso de la traducción e interpretación», en PADILLA CASTILLO, G. (coord.), *Aulas virtuales: fórmulas y prácticas*, Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España, 199-216.
- GUTIÉRREZ-ARTACHO, Juncal – OLVERA-LOBO, María Dolores (2016b), «Gamification in the Translation and Interpreting Degree: A new methodological perspective in the classroom», *Proceeding of EDULEARN16. 8th Annual International Conference on Education and New Learning Technologies*, Barcelona: IATED, 50-58.
- KIYANÇIÇEK, Ezgi – UZUN, Levent (2022), «Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot!», *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)* 6/1, 1-13.
- KORHONEN, Jarmo (1991), «Konvergenz und Divergenz in deutscher und finnischer Phraseologie. Zugleich ein Beitrag zur Erläuterung der Verbreitung und Entlehnung von Idiome», en KORHONEN, J. (ed.) (1995), *Studien zur Phraseologie des Deutschen und des Finnischen I*, Bochum: Universitätsverlag Brockmeyer, 221-240.
- LONČAR, Ivana (2019), «Correspondencias paremiológicas asimétricas», *Paremia* 28, 27-36.
- MCER = MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE (2002), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Madrid: Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones y Grupo ANAYA, S. A. [Traducción al español de Instituto Cervantes], <<http://cvc.cervantes.es/obref/marco>> [20/10/2022].

- MENA MARTÍNEZ, Florentina (2003), «En torno al concepto de desautomatización fraseológica: Aspectos básicos», *Tonos digital: Revista de estudios filológicos* 5, 1-12.
- MOGORRÓN HUERTA, Pedro (2020), «Locuciones verbales, variación fraseológica y diatopía», en MOGORRÓN HUERTA, P. - CUADRADO REY, A. (eds.), *ELUA: Fraseología y variaciones (socio)lingüísticas y diatópicas, Anexo VII*, Alicante: Universidad de Alicante. Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura, 11-31.
- MONTALBÁN MARTÍNEZ, Nicolás (2019), «Gamificación y Aula invertida. Una experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas», *Paremia* 28, 67-77.
- NITZKE, Jean - TARDEL, Anke - HANSEN-SCHIRRA, Silvia (2019), «Training the modern translator - the acquisition of digital competencies through blended learning», *The Interpreter and Translator Trainer* 13/3, 292-306.
- NÚÑEZ-ROMÁN, Francisco (2015), «Enseñar fraseología: consideraciones sobre la fraseodidáctica del español», *Didáctica. Lengua y Literatura* 27, 153-166.
- PÉREZ-CARRASCO, Míriam (2023), «The nuts and bolts of corpora: Secuencia didáctica para el empleo de corpus en la enseñanza de la traducción científico-técnica», *Hikma* 22/1, 307-337.
- RAJCHÖTEJN, L. D. (1980), *Sopostavitel'nyj analiz nemeckoj i russoj frazeologii*, Moscú.
- RAMÍREZ RODRÍGUEZ, Pablo (2021), «Problemas actuales de traducción fraseológica: fraseodidáctica para traductores en formación», *Cuadernos de Rusística Española* 17, 309-320.
- RICHART MARSET, Mabel (2008), «Las unidades fraseológicas y su resistencia a la traducción», *Foro de profesores de E/LE* 4, 1-10.
- RUIZ MEZCUA, Aurora (2019), «Competencia digital y TIC en interpretación: “renovarse o morir”», *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC* 8/1, 55-71.
- SEVILLA MUÑOZ, Julia - CRIDA ÁLVAREZ, Carlos Alberto (2013), «Las paremias y su clasificación», *Paremia* 22, 105-114.
- SOLODUCHO, E. M. (1989), *Teorija frazeologieskogo sblüemija (na materiale jazykov slavjanskoj i romanskoj grupp)*, Kazan.
- SZYMAŃSKI, Jakub (2019), «Las paremias relativas a los animales en los manuales de vocabulario de ELE», *Paremia* 28, 119-126.
- TAN AI LIN, Debbita - GANAPATHY, Malini - KAUR, Manjet (2018), «Kahoot! It: Gamification in higher education», *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities* 26/1, 565-582.
- TUTÁEVA, Kamilla (2009), «La simbología del cerdo en la fraseología inglesa, rusa y española», *Language design: journal of theoretical and experimental linguistics* 11, 5-27.
- WERBACH, Kevin - HUNTER, Dan (2015), *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*, Philadelphia, PA: Wharton School Press.
- WU, Fan (2018), «Acerca de la equivalencia y traducción fraseológica: un enfoque contrastivo español-chino», *Monográficos sinoele* 17, 1091-1099.
- ZAMORA MUÑOZ, Pablo (2014), «Los límites del discurso repetido: la fraseología periférica y las unidades fraseológicas pragmáticas», *Verba* 41, 213-236.