

María Luisa Carrió Pastor
Clara Ureña Tormo (eds.)

Análisis del discurso y enseñanza de lenguas en la era de la inteligencia artificial

Análisis del discurso y
enseñanza de lenguas
en la era de la
inteligencia artificial

María Luisa Carrió Pastor
y Clara Ureña Tormo (eds.)

Análisis del discurso y enseñanza de lenguas en la era de la inteligencia artificial

Colección Horizontes-Universidad
Título: *Análisis del discurso y enseñanza de lenguas en la era de la inteligencia
artificial*

Primera edición: julio de 2025

© María Luisa Carrió Pastor y Clara Ureña Tormo (eds.)

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/
Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las
condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-1079-114-5

Maquetación: Fotocomposición gama, sl
Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open access*

Octaedro 

Sumario

Introducción	9
MARÍA LUISA CARRIÓ PASTOR; CLARA UREÑA TORMO	

SECCIÓN 1. ANÁLISIS DEL DISCURSO EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Metodología y herramientas posdigitales para el análisis de un repertorio lingüístico minoritario. El estudio de caso del arbëresh en Italia a través de los mediagramas	17
ALAIN CICONETTI	
2. Anotando sintácticamente lengua oral	49
EVA MARÍA DOMÍNGUEZ NOYA; MARÍA PAULA SANTALLA DEL RÍO	
3. Las formas de tratamiento en la comunicación gubernamental francesa y española. Análisis contrastivo de las cuentas de X/Twitter de los presidentes Emmanuel Macron y Pedro Sánchez	75
SONIA MADRID CÁNOVAS; STÉPHANE PATIN	

4. ChatGPT como herramienta de documentación para intérpretes en el ámbito futbolístico: ¿realidad o quimera?	101
ALFONSO PEÑARANDA LATORRE; MARÍA TERESA ORTEGO ANTÓN	
5. ¿A punto de caramelo? La traducción automática de expresiones multiverbales del turismo gastronómico ..	129
ISABEL PEÑUELAS GIL; MARÍA TERESA ORTEGO ANTÓN	
6. Discurso político emitido en redes sociales: estudio de caso sobre las publicaciones de Rocío Monasterio (Vox) e Irene Montero (Unidas Podemos)	157
HANAE TROLA SKALLI; SARA GÓMEZ DÍAZ; GÉRARD FERNÁNDEZ SMITH	

SECCIÓN 2. ESTUDIOS SOBRE LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA DIGITAL

7. Percepciones sobre un posible uso de entornos virtuales en el aula de ELE	185
MARTA BARÓ-MIRÓ; FRANÇOISE OLMO-CAZEVILLE; BEATRIZ REY	
8. ChatGPT como herramienta de corrección y reflexión para la producción textual en lengua alemana en el ámbito universitario	207
ALMUDENA MALLO DORADO	
9. Docentes y ChatGPT. Una comparativa en la evaluación de la expresión escrita de los maestros en formación	239
MARIA NAVÍO-INGLÉS; JESÚS GUZMÁN MORA	
10. Hacia una comunicación académica más efectiva: aplicación del modelo de lenguaje de gran tamaño ChatGPT a la generación de títulos de trabajo fin de grado	257
BEATRIZ RODRÍGUEZ CUADRADO; RUTH RODRÍGUEZ CUADRADO	

ChatGPT como herramienta de documentación para intérpretes en el ámbito futbolístico: ¿realidad o quimera?

ALFONSO PEÑARANDA LATORRE
MARÍA TERESA ORTEGO ANTÓN
CITTAC, Universidad de Valladolid

Resumen

La inteligencia artificial (IA) ha irrumpido con fuerza en muchas áreas del saber. Este salto tecnológico supone una revolución en los estudios de Traducción y, especialmente, de Interpretación (Corpas, 2018, 2021). De hecho, las aplicaciones de ChatGPT en la práctica profesional de la traducción y de la interpretación constituyen un objeto de estudio novedoso (Alcaide, 2023; Cáceres, Montana y Lázaro, 2023). Por otro lado, el ámbito futbolístico es un campo al que no se le ha prestado la misma atención desde la perspectiva traductológica del inglés al español que a otros ámbitos. Ambas líneas de investigación convergen en el presente trabajo, que tiene por objetivo comprobar la eficacia de ChatGPT como herramienta para la documentación en encargos de interpretación (EN>ES) en el ámbito futbolístico. Para ello, emplearemos una metodología basada, primeramente, en la elaboración de un glosario bilingüe (EN-ES) sobre fútbol a partir de un corpus comparable bilingüe (EN-ES) de crónicas futbolísticas en directo extraídas de prensa deportiva especializada. A continuación, definiremos un *prompt* para ChatGPT que genere un glosario bilingüe (EN-ES) sobre fútbol y contrastaremos los resultados de ambos glosarios. Estos resultados ponen de manifiesto que ChatGPT es una herramienta potencialmente eficaz para traductores, intérpretes y profesionales de la comunicación multilingüe a la hora de documentarse para encargos de interpretación (EN-ES) en el ámbito futbolístico. Por tanto, en vista de estos prometedores resultados, se debería profundizar en el empleo de la IA aplicado a la práctica profesional de la traducción y de la interpretación.

Palabras clave: inteligencia artificial, fútbol, glosario bilingüe, interpretación, inglés, español.

1. Introducción

El fútbol es un punto de convergencia de lenguas y de culturas, especialmente en el caso de las competiciones internacionales de la UEFA, a lo que hay que sumar la diversidad multilingüe de los equipos, dado que cada vez más jugadores, entrenadores y miembros del cuerpo técnico trabajan en ligas o selecciones que no se corresponden con las de su lengua materna. En estos entornos multilingües se hace necesario el uso de los servicios de interpretación para garantizar la comunicación en el desarrollo de los diferentes tipos de actividades y el caso prototípico más documentado se corresponde con la rueda de prensa (Sandrelli, 2015, p. 91), en la que se suele emplear la interpretación simultánea.

Ante la relevancia que tiene el fútbol en la sociedad actual y puesto que la literatura sobre interpretación en el ámbito futbolístico es todavía escasa (Alonso y Zapatero, 2019, p. 245), en este trabajo pretendemos comprobar las posibilidades de las tecnologías de la interpretación como instrumento en el proceso de interpretación, que se puede dividir en tres fases: antes, durante y después (Kalina, 2007; Gile, 2009, Will, 2009). Nos centraremos específicamente en la primera fase: la preparación con anterioridad a la interpretación (Gile, 2009; Abril, 2023).

En un contexto típico de interpretación en el ámbito futbolístico, el intérprete, que trabaja para especialistas que comparten un conocimiento especializado, tiene que prepararse y documentarse sobre el campo del saber sobre el que se va a desarrollar la interpretación, especialmente en lo relativo a la terminología, que es un punto clave para mejorar la calidad de la interpretación y que asistirá a los intérpretes a la hora de dar solución a las dificultades inherentes al proceso de interpretación (Pochhacker, 2016), donde no dispone de tiempo real para documentarse si desconoce el significado de un término o el equivalente del mismo en la lengua de llegada.

En este contexto, definiremos brevemente las tecnologías de la interpretación y ChatGPT 3.5. (apartado 2) y comprobaremos

la eficacia de esta última herramienta para la documentación en encargos de interpretación simultánea (inglés-español) en el ámbito futbolístico. Para ello, proponemos una metodología basada en la comparación de un glosario bilingüe (inglés-español) elaborado a partir de un corpus comparable bilingüe y de un glosario bilingüe (inglés-español) generado por ChatGPT 3.5. (apartado 3) para, a continuación, aplicarla en el análisis de los resultados (apartado 4), extraer las conclusiones (apartado 5) y finalizar con los agradecimientos (apartado 6) y las referencias empleadas (apartado 7).

2. Las tecnologías de la interpretación

Los avances en las tecnologías de la traducción y de la interpretación han transformado la actividad de los profesionales de la comunicación multilingüe y la investigación. Las industrias de la lengua no han sido ajenas a este progreso y en traducción han integrado rápidamente estos avances en los flujos de trabajo. En este sentido, los traductores hacen un uso generalizado de recursos electrónicos y herramientas de traducción asistida (Bowker y Corpas, 2014), aunque, en el caso de los sistemas de traducción automática, la adopción se ha producido con ciertas reservas (Nunes, 2020) y de forma gradual (Sgorou, 2019). Por lo que respecta al campo de la interpretación, el impacto de los avances se ha dejado notar en menor grado, probablemente porque los intérpretes desconocen las tecnologías de la interpretación o, incluso, se muestran reacios a emplearlas (Corpas y Fern, 2016), esgrimiendo que su uso está asociado a una pérdida de calidad y a la deshumanización que, supuestamente, tiende a acompañar el desarrollo tecnológico.

No obstante, los intérpretes no han podido mantenerse impassibles ante estos avances y, recientemente, se ha producido un gran cambio en el panorama de los estudios de Interpretación, lo que autores como Fantinuoli (2018a, p. 4) o Corpas (2021) denominan «technological turn», que ha propiciado un gran desarrollo de las tecnologías de la interpretación, dando lugar a diferentes conceptos y taxonomías.

En consecuencia, las tecnologías de la interpretación, definidas como «pieces of computer software, mobile phone applica-

tions, or digital services that can be used during the interpreting process to reduce the cognitive stress that interpreters face to enhance overall processing capacity» (Guo y Han, 2023, p. 91), han llegado para quedarse y coexisten diferentes clasificaciones (Fantinuoli, 2016, 2018a, 2018b; Firmino, 2016; Prandi, 2023; Corpas, 2018; Wang y Wang, 2019, entre otros) que tienden a dividir las tecnologías de la interpretación según hagan referencia a las herramientas de asistencia a la interpretación, a la interpretación remota o a la interpretación automática, como se puede apreciar en la clasificación de la figura 1.

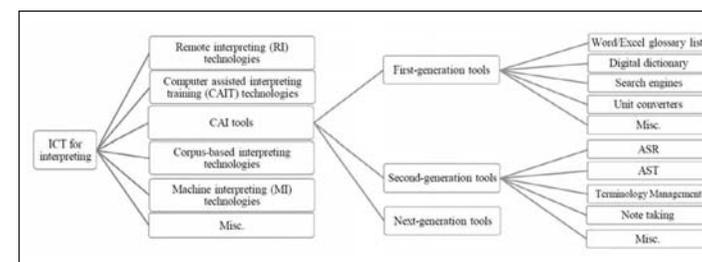


Figura 1. Clasificación de las tecnologías de la interpretación (Guo y Meng, 2023, p. 93).

Los expertos coinciden en señalar que estas herramientas están diseñadas para asistir a los intérpretes profesionales en, al menos, uno de los múltiples subprocesos de la interpretación, ya sea en la adquisición de conocimiento *ad hoc* y en su gestión, en la memorización lexicográfica, en el acceso a la terminología en tiempo real, etc., y engloban desde glosarios hasta los sistemas de interpretación simultánea remota (ISR) con módulos integrados de interpretación automática (Fantinuoli, 2023, pp. 46-47).

Ante este panorama, no podemos mantenernos ajenos a la evolución de la inteligencia artificial, que, aplicada a los estudios de Interpretación, ha abierto un nuevo paradigma, la denominada «interpretación aumentada» (Cáceres, Montana y Lázaro, 2023, p. 16), que se caracteriza por la integración de la digitalización en la interpretación. En este sentido, la inteligencia artificial generativa puede ser una «solución milagrosa» (Alcaide, 2023, p. 25) como herramienta de documentación para los in-

térpretes, dado que tiene la capacidad de generar contenido en segundos.

2.1. ChatGPT 3.5

Entre la multitud de herramientas disponibles, en este trabajo nos vamos a centrar en ChatGPT 3.5., por su popularidad y acceso gratuito.

Chat GPT es un tipo de IA generativa desarrollado por la empresa OpenAI que utiliza una red neuronal artificial llamada generative pre-trained transformer (GPT) para generar texto de forma coherente y relevante en las conversaciones tipo chat con seres humanos. Esta herramienta se puede considerar como un modelo probabilista, que proporciona información plausible de acuerdo con la gran cantidad de datos de internet que ha utilizado para entrenarse. Su éxito radica en la potente infraestructura (granjas de servidores) que hay detrás –financiada por Microsoft–, así como en los desarrollos tecnológicos de los últimos años en el campo del procesamiento del lenguaje natural (natural language processing, NLP), juntamente con el acceso a millones de datos en internet. Sin embargo, a pesar de sus grandes logros y expectativas recientes, hemos de tener en cuenta que esta herramienta tiene una capacidad limitada. (Díaz y Ribera, 2024, p. 9)

ChatGPT 3.5. se utiliza comúnmente como una aplicación web que requiere crear una cuenta antes de poder acceder a ella. Una vez completado el registro en la plataforma de ChatGPT, se accede a la interfaz básica del chatbot, definido de la siguiente forma:

un programa informático diseñado para simular una conversación en lenguaje natural con seres humanos a través de un canal de texto, voz o incluso imágenes. Esta tecnología utiliza técnicas de IA, como el procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático (machine learning), para procesar y comprender las preguntas y solicitudes del usuario y proporcionar respuestas relevantes y coherentes. (Díaz y Ribera, 2024, p. 11)

La interfaz de ChatGPT 3.5. tiene en la parte inferior una ventana destinada a que el usuario introduzca el *prompt* o la petición

al chatbot en lenguaje natural, como se ilustra en la figura 2. Además, en la parte inferior se advierte en letra pequeña de la posibilidad de que ChatGPT 3.5. pueda proporcionar información incorrecta acerca de personas, lugares o hechos.



Figura 2. Interfaz de Chat GPT 3.5.

Cada vez que se envía un nuevo *prompt* a ChatGPT 3.5., este se muestra en la parte central de la ventana junto con su correspondiente respuesta, que se puede copiar utilizando el botón de portapapeles y evaluar con los botones de pulgares hacia arriba y hacia abajo. Además, si se desea una respuesta diferente al *prompt* original, se puede utilizar el botón «Regenerar respuesta». En este caso, se preguntará si la nueva respuesta es mejor o no en comparación con la anterior. A través de estos sistemas de refuerzo positivo o negativo, ChatGPT 3.5. puede mejorar sus resultados con la ayuda de los usuarios. A medida que continúa la conversación, se pueden introducir nuevos *prompts* y el modelo recordará las preferencias establecidas previamente. Además, es posible editar un *prompt* que ya ha sido introducido y se mostrará en el historial de versiones < 2/2 >, donde el primer número indica la versión actual del *prompt* y el segundo indica el número total de versiones. Por último, también es posible navegar entre las diferentes versiones de un *prompt*.

Por otro lado, ChatGPT 3.5. ofrece multitud de funciones (Puertas, 2024, pp. 25-38) tales como agente conversacional para simular diálogos cotidianos, generador de textos y solucionador de problemas, herramienta de traducción (al ser un mo-

delo multilingüe que ofrece traducciones automáticas que generalmente no alcanzan la calidad de un servicio profesional), analizador de sentimientos, generador de códigos de programación o asistente que ofrece los pasos que hay que seguir en un *software* para obtener los resultados deseados, entre otras. No obstante, todavía tiene limitaciones, como la falta de conocimiento en dominios específicos que tiende a completar con hechos falsos o inventados, que tradicionalmente se conocen como «alucinación» (Puertas, 2024, p. 39), fenómeno ocasionado por la limitación de la información disponible hasta 2021, por lo que no reconoce hechos recientes, y caracterizado por la ausencia de sentido lógico y el sesgo en las respuestas porque los datos proceden de internet, especialmente en lo relativo a género.

A pesar de estas limitaciones, los profesionales de la comunicación multilingüe pueden sacar provecho en varios aspectos (Lombardino, 2024): se puede obtener un borrador de traducción empleando traducción automática, así como redactar textos en lenguas extranjeras; también puede emplearse para aclarar significados, definir términos, sugerir sinónimos, ofrecer ejemplos en un determinado contexto de uso, contextualizar términos y expresiones (indicar su uso típico, su nivel de formalidad, etc.), ofrecer citas, mencionar autores, periodos de publicación o audiencia objetivo. Así, asiste a estos profesionales en la toma de decisiones al afrontar los procesos de traducción e interpretación. Sin embargo, este autor vuelve a poner de manifiesto que esta herramienta está limitada a los datos con los que se ha entrenado.

Una vez descrito el funcionamiento, las limitaciones y las posibilidades que ofrece ChatGPT 3.5. para la comunicación multilingüe, procedemos a describir la metodología que vamos a poner en práctica en este trabajo.

3. Metodología

En este apartado presentaremos, en primer lugar, el protocolo empleado para diseñar, compilar y explotar un corpus comparable bilingüe (inglés-español) compuesto por crónicas futbolísticas en directo a partir del que elaboraremos manualmente un

glosario bilingüe (inglés-español) orientado a satisfacer las necesidades de la interpretación simultánea. En segundo lugar, definiremos el *prompt* para que ChatGPT 3.5. nos ofrezca un glosario bilingüe (inglés-español). Por último, estableceremos los parámetros que emplearemos en el análisis para poder comparar los resultados que se desprenden del glosario elaborado a partir del corpus y del glosario generado por ChatGPT 3.5. El fin último es comprobar las posibilidades que ofrece ChatGPT 3.5. como instrumento de documentación en la fase de preparación con anterioridad a la interpretación.

3.1. Compilación y explotación del corpus 24_FUT_MxM

3.1.1. Protocolo de compilación de 24_FUT_MxM

Primeramente, establecemos el protocolo para compilar 24_FUT_MxM, un corpus que se caracteriza por ser comparable y bilingüe (inglés-español). Está compuesto por crónicas futbolísticas en directo originales y completas de partidos disputados en la UEFA Champions League (temporada 2023-2024). Para la compilación del corpus nos basamos en una metodología empleada en trabajos previos (Seghiri, 2017; Sánchez, 2022; Ortego, 2024a) que consta de cuatro fases:

1. Búsqueda de los textos que constituyen el corpus: acotamos dicha búsqueda a la versión en línea y en abierto de periódicos generalistas de tirada nacional que publican crónicas futbolísticas en directo en inglés y español y a medios de prensa internacionales que publican crónicas originales en ambas lenguas.
2. Descarga manual de los textos seleccionados.
3. Homogeneización del formato de los textos descargados en formato TXT-UTF8.
4. Almacenamiento de los textos en la carpeta 24_FUT_MxM, organizada en las subcarpetas EN, para el subcorpus en inglés, y ES, para el subcorpus en español, como se observa en la figura 3.



Figura 3. Estructura del corpus 24_FUT_MxM.

Asimismo, adoptamos un sistema de denominación de los archivos TXT que ilustramos con el ejemplo 001_24_FUT_MxM_ES_ABC_UCL_Ars_Sev.txt, archivo almacenado en la subcarpeta ES, como se aprecia en la figura 4: «001» hace referencia a la numeración del archivo dentro de la subcarpeta en que se almacena; «24_FUT_MxM» alude al nombre del corpus donde se almacena el texto; «ES» indica la lengua original de publicación de la crónica; «ABC» (diario ABC) codifica la fuente de la que se ha extraído la crónica; «UCL» (UEFA Champions League) establece la competición en la que se disputa el partido que se narra en la crónica, común en todos los archivos, y «Ars_Sev» indica las abreviaturas de los equipos que disputan el partido, es decir, Arsenal FC y Sevilla FC.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
001_24_FUT_MxM_ES_ABC_UCL_Ars_Sev	06/03/2024 20:22	Documento de te...	38 KB
002_24_FUT_MxM_ES_ABC_UCL_FCB_Por	06/03/2024 20:06	Documento de te...	15 KB
003_24_FUT_MxM_ES_ABC_UCL_Nap_RMa	06/03/2024 20:12	Documento de te...	16 KB
004_24_FUT_MxM_ES_ABC_UCL_RMa_Bra	06/03/2024 19:43	Documento de te...	14 KB
005_24_FUT_MxM_ES_ABC_UCL_Sev_PSV	06/03/2024 19:54	Documento de te...	43 KB

Figura 4. Vista general de los archivos en la subcarpeta ES.

3.1.2. Características de 24_FUT_MxM

Aplicando el proceso de compilación obtenemos un corpus comparable bilingüe (inglés-español) compuesto por 50 textos: 25 crónicas futbolísticas en directo originales en inglés (128.711 *tokens* o palabras) extraídas de *The Guardian*, *The Independent*, *The Telegraph* y *Eurosport* y 25 crónicas futbolísticas en directo originales en español (85.437 *tokens*) extraídas de *ABC*, *El País*, *La Vanguardia* y *Eurosport*.

Por lo que respecta a la representatividad cualitativa, 24_FUT_MxM es representativo conforme a los parámetros empleados para su compilación: número de textos, origen de los textos y contenido de los textos. Además, hemos comprobado la representatividad cuantitativa empleando ReCor (Corpas y Fern, 2016; Seghiri, 2006), *software* que calcula el número mínimo de palabras que debe incluir el corpus para ser representativo en lo relativo a la terminología básica de este género.¹ El programa presenta dos gráficas para cada subcorpus (estudio gráfico A y estudio gráfico B), de manera que, cuando las funciones (líneas roja y azul) se estabilizan, podemos afirmar que el corpus es representativo.

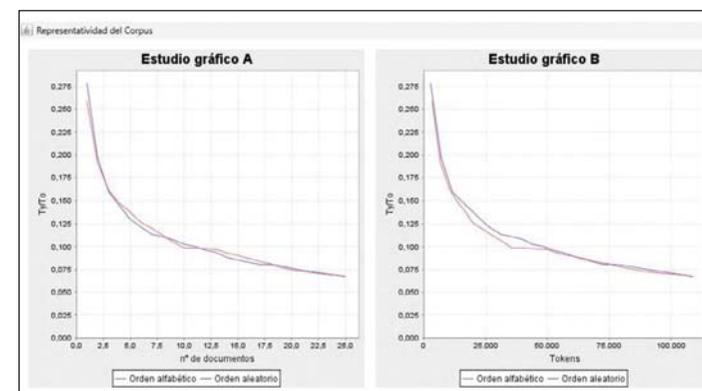


Figura 5. Representatividad cuantitativa del subcorpus en inglés calculada con ReCor.

Los datos de la figura 5 muestran que el subcorpus en inglés es representativo a partir de los 20 documentos (estudio gráfico A) y las 100.000 palabras (estudio gráfico B). En lo referente al subcorpus en español (figura 6), este es representativo a partir de los 23 documentos (estudio gráfico A) y casi 60.000 palabras (estudio gráfico B).

1. Se pueden ampliar detalles respecto al funcionamiento de ReCor y el cálculo de la representatividad cuantitativa en Ortego (2024b, pp. 6-7).

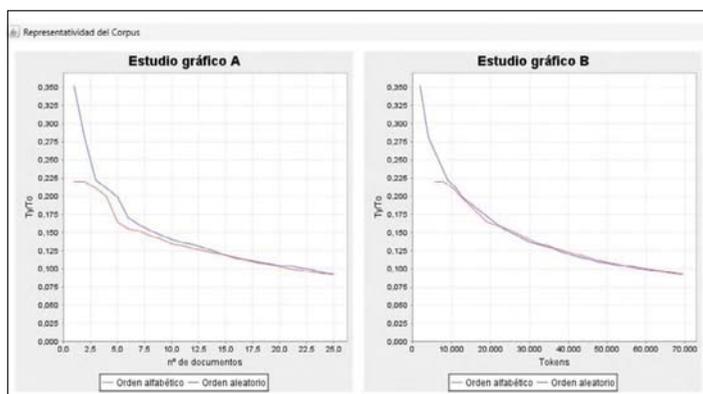


Figura 6. Representatividad cuantitativa del subcorpus en español calculada con ReCor. Una vez descritas las características del corpus comparable bilingüe 24_FUT_MxM (inglés-español), procedemos a describir su explotación.

3.1.3. Explotación de 24_FUT_MxM

Con el fin de confeccionar un glosario bilingüe (inglés-español) compuesto por 20 términos, nos servimos de Sketch Engine, una herramienta en línea de gestión, procesamiento y explotación de corpus. En primer lugar, importamos por separado las subcarpetas EN y ES en la interfaz de Sketch Engine con el objetivo de procesarlas de manera independiente, como se muestra en las figuras 7 y 8.



Figura 7. Información general del subcorpus EN proporcionada por Sketch Engine.



Figura 8. Información general del subcorpus ES proporcionada por Sketch Engine.

En segundo lugar, llevamos a cabo un proceso de extracción terminológica en inglés mediante la función «KEYWORDS» (figura 9), que proporciona dos listas de términos clave: una con los términos univerbales y otra con los términos pluriverbales.

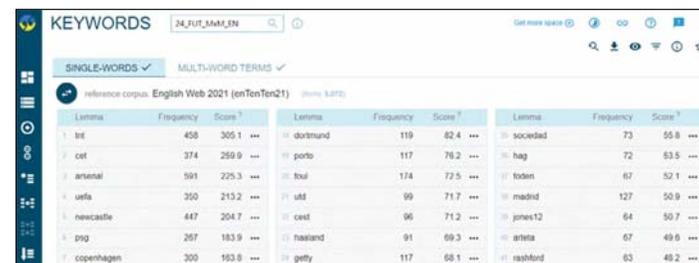


Figura 9. Resultado de la extracción terminológica en inglés.

En tercer lugar, a partir del resultado de la extracción terminológica en inglés, realizamos una validación manual de los 20 términos que constituirán la selección definitiva. Para ello, establecemos unos criterios de validación de los candidatos a término:

- los términos (entre una y cinco palabras) deben pertenecer al campo de especialidad del fútbol;
- priorizamos aquellos términos con mayor puntuación, o *keyness score*, asignada por Sketch Engine;
- excluimos los nombres propios y los términos con errores ortográficos.

El resultado de aplicar dichos criterios se ofrece en la figura 10.

TERM EN	SCORE
yellow card	81,7
foul	72,5
free kick	48,3
ball	39
penalty area	32,2
referee	27,4
half-time	27
VAR	26,5
offside	26,4
penalty	24,7
goal	24,4
goalkeeper	22,3
corner	20,7
stoppage time	20,5
defender	20,4
kick-off	20
home side	19,5
shot	19,1
midfield	18,1
striker	18,1

Figura 10. Selección definitiva en inglés ordenada por puntuación.

En cuarto lugar, establecemos los equivalentes en español de estos 20 términos en inglés mediante un proceso de selección y validación manual similar al empleado en lengua inglesa. Así, procedemos con la validación manual de los equivalentes candidatos preseleccionados a fin de establecer una relación definitiva de 1-1 entre términos en inglés y equivalentes en español. Con este fin, adoptamos la frecuencia real más elevada como criterio de validación de los equivalentes en español, puesto que la frecuencia absoluta es un parámetro sujeto a incorrecciones ocasionadas por imprecisiones en el recuento de ocurrencias, errores en la identificación de categorías gramaticales y fenómenos como la polisemia. Comprobamos la frecuencia real de los equivalentes candidatos verificando manualmente las ocurrencias en su contexto, es decir, mediante un análisis minucioso de las con-

cordancias. Llevamos a cabo este proceso mediante la función «Concordance» de AntConc 3.5.9 (Anthony, 2020), como se observa en la figura 11.

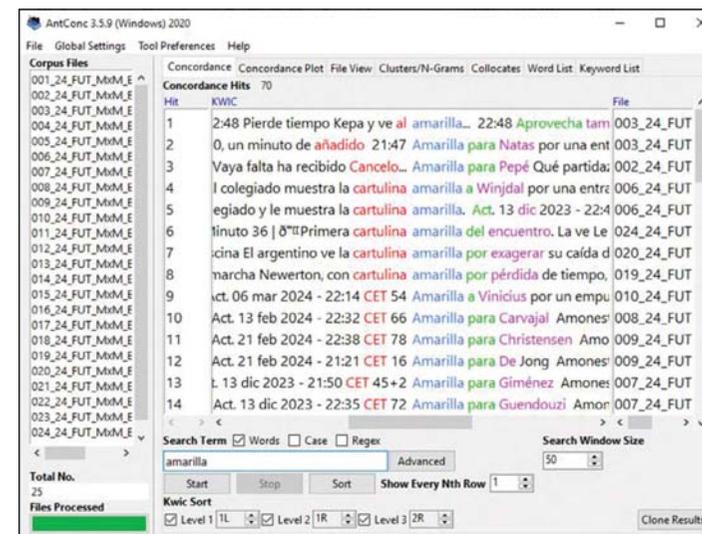


Figura 11. Ejemplo de verificación manual del equivalente candidato en español «amarilla».

Finalmente, en una hoja de cálculo de Microsoft Excel elaboramos el glosario 24_FUT_MxM con los 20 términos en inglés y sus 20 equivalentes en español resultantes de los correspondientes procesos de selección y validación manual.

Una vez establecido el protocolo empleado para obtener el glosario basado en corpus, de gran utilidad para la preparación de la interpretación, procedemos a explicar cómo obtendremos un glosario empleando ChatGPT 3.5.

3.2. Elaboración de un glosario bilingüe con ChatGPT 3.5

En primer lugar, definimos el *prompt* de ChatGPT 3.5. teniendo en cuenta las pautas de Fernández (2023), entre las que destacan la claridad, la sencillez, la simplicidad y la concisión, la especificidad y la descriptividad, así como la amabilidad para ob-

tener mejores resultados. Para ello, en primer lugar, saludamos a la máquina (¡Hola!). A continuación, describimos la situación y exponemos la temática: un intérprete profesional tiene que documentarse sobre crónicas futbolísticas para realizar una interpretación simultánea de inglés a español. Además, como se muestra en la figura 12, delimitamos el producto que esperamos que nos ofrezca (un glosario) y especificamos las características de dicho producto: la combinación lingüística (de inglés a español), el número de términos (20), cuántas palabras debe contener cada término (entre una y cinco), el formato de presentación (tabla) y qué debe incluir cada columna. Asimismo, cabe precisar que, aunque ChatGPT 3.5. geolocaliza al usuario en España, no aportamos instrucciones específicas acerca de las variedades geográficas de las lenguas de trabajo (EN-ES) en el *prompt*.

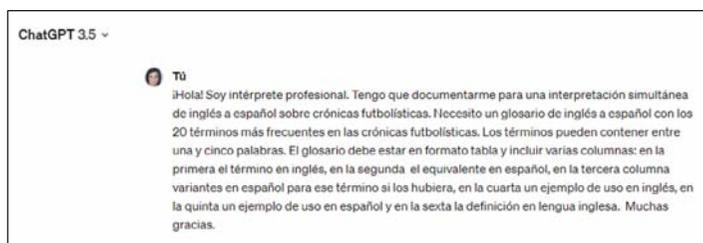


Figura 12. *Prompt* introducido en ChatGPT 3.5.

Detallado el proceso de obtención de los glosarios mediante la explotación de 24_FUT_MxM y la definición e introducción de un *prompt* en ChatGPT 3.5., finalizamos el apartado relativo a la metodología describiendo los parámetros de análisis para comparar los glosarios.

3.3. Parámetros de análisis

La metodología empleada para comparar los glosarios resultantes de la explotación de 24_FUT_MxM y del uso de ChatGPT 3.5. se estructura en torno a cuatro parámetros:

1. La tipología de los términos recogidos en cada glosario y en cada lengua, según sean univocales o pluriverbales.

2. El índice de coincidencia de los términos en inglés recogidos en ambos glosarios.
3. La comparación de los equivalentes en español propuestos para los términos coincidentes en los dos glosarios.
4. La verificación de la representación en el corpus 24_FUT_MxM de los términos en inglés, de los equivalentes en español y de las variantes² en español propuestos en el glosario generado por ChatGPT 3.5.

Tras compilar y explotar el corpus, establecer el *prompt* de ChatGPT 3.5. y definir la metodología para comparar los glosarios, procedemos con su aplicación en el siguiente apartado.

4. Análisis y resultados

Dedicamos la primera parte de este apartado a mostrar los glosarios: primero, el glosario con los términos extraídos del corpus, denominado 24_FUT_MxM, y, a continuación, el glosario derivado de interrogar a ChatGPT 3.5. Finalmente, realizamos una comparativa de los dos glosarios.

4.1. Glosario 24_FUT_MxM (inglés-español)

Este glosario es el resultado de la explotación del corpus 24_FUT_MxM y está compuesto por 20 términos en inglés y sus correspondientes equivalentes en español. Como se observa en la figura 13, se organiza en dos columnas: «TERM EN» para los términos en inglés, dispuestos por orden alfabético, y «TERM ES» para los equivalentes en español.

Tanto en inglés como en español contamos 15 términos univocales (entre ellos el acrónimo «VAR» presente en ambas lenguas) y cinco términos pluriverbales, todos ellos sustantivos o sintagmas nominales.

2. En este trabajo se emplea «variante» en sentido denominativo, es decir, para designar aquellos términos diferentes (variantes gráficas, variantes morfológicas y, sobre todo, variantes léxicas) que representan un mismo concepto sin introducir cambios en la proyección del mismo en el discurso (Cabré, 2008, p. 28).

	A	B
1	TERM EN	TERM ES
2	ball	balón
3	corner	córner
4	defender	defensor
5	foul	falta
6	free kick	falta
7	goal	gol
8	goalkeeper	portero
9	half-time	descanso
10	home side	conjunto local
11	kick-off	inicio del partido
12	midfield	centro del campo
13	offside	fuera de juego
14	penalty	penalti
15	penalty area	área
16	referee	árbitro
17	shot	disparo
18	stoppage time	tiempo extra
19	striker	delantero
20	VAR	VAR
21	yellow card	amarilla

Figura 13. Vista general del glosario 24_FUT_MxM (inglés-español).

4.2. Glosario generado por ChatGPT 3.5. (inglés-español)

Este glosario es el producto proporcionado por ChatGPT 3.5. También se presenta en formato de tabla y ofrece 20 términos en inglés con sus equivalentes en español, así como una variante para cada equivalente en español, un ejemplo de uso de cada término en inglés y de su equivalente en español y una definición de cada término en inglés, como se refleja en la figura 14.

ChatGPT 3.5

inglés	en español	en español	inglés	español	inglés
Goal	Gol	Tanto, tanto anotado	He scored a brilliant goal in the last minute.	Anotó un gol brillante en el último minuto.	A point scored in soccer by sending the ball into the opponent's goal.
Penalty	Penal	Tiro penal	The referee awarded a penalty to the home team.	El árbitro otorgó un penal al equipo local.	A kick taken from the penalty spot, usually awarded for a foul committed inside the penalty area.
Corner Kick	Saque de esquina	Tiro de esquina	The team won a corner kick	El equipo ganó un saque de	A kick taken from the

Figura 14. Fragmento del producto ofrecido por ChatGPT 3.5.

Al copiar el producto y pegarlo en un documento de Microsoft Word, el formato en tabla no se mantiene, como se aprecia en la figura 15.

Claro, aquí tienes un glosario de términos futbolísticos en inglés y sus equivalentes en español, junto con ejemplos de uso y definiciones:

| Término en inglés | Equivalente en español | Variantes en español | Ejemplo en inglés | Ejemplo en español | Definición en inglés |

| Goal | Gol | Tanto, tanto anotado | He scored a brilliant goal in the last minute. | Anotó un gol brillante en el último minuto. | A point scored in soccer by sending the ball into the opponent's goal. |

| Penalty | Penal | Tiro penal | The referee awarded a penalty to the home team. | El árbitro otorgó un penal al equipo local. | A kick taken from the penalty spot, usually awarded for a foul committed inside the penalty area. |

| Corner Kick | Saque de esquina | Tiro de esquina | The team won a corner kick in the first half. | El equipo ganó un saque de esquina en la primera mitad. | A kick taken from the corner of the field, awarded to the attacking team when the ball goes out of bounds over the defending team's goal line. |

Figura 15. Resultado de copiar y pegar el producto ofrecido por ChatGPT 3.5. en Microsoft Word.

En consecuencia, reemplazamos los símbolos «|» por marcas de párrafo («¶»), eliminamos las dobles marcas de párrafo y, finalmente, seleccionamos todo el texto y lo reconvertimos a tabla empleando la marca de párrafo como separador. El resultado final de la adaptación del formato es una tabla con seis columnas. Asimismo, renombramos la primera celda de cada columna y reorganizamos el contenido de la primera columna para mostrar por orden alfabético los términos en inglés con el objetivo de sistematizar la identificación y recuperación de la información contenida en la tabla. En la figura 16 se muestra el glosario generado por ChatGPT 3.5. tras aplicar estas modificaciones.

EN	ES	Variantes ES	Ejemplo en inglés	Ejemplo en español	Definición en inglés
Captain	Capitán	Capi	The captain led by example with a commanding performance.	El capitán lideró con el ejemplo con una actuación destacada.	The designated leader of a team, often possessing authority on the field and representing the team in official matters.
Corner Kick	Saque de esquina	Tiro de esquina	The team won a corner kick in the first half.	El equipo ganó un saque de esquina en la primera mitad.	A kick taken from the corner of the field, awarded to the attacking team when the ball goes out of bounds over the defending team's goal line.
Counterattack	Contrataque	Contragolpe	The team launched a quick counterattack after winning the ball back.	El equipo lanzó un rápido contrataque después de recuperar el balón.	A fast attack by a defending team, initiated immediately after gaining possession of the ball from the attacking team.
Drizzle	Regate	Gambeta	The winger used his skilful dribble to bypass the defenders.	El extremo utilizó su regate habilidoso para eludir a los defensores.	To advance with the ball at one's feet, skillfully manoeuvring past opponents.
Equalizer	Gol del empate	Empate	The striker scored the equalizer in the dying minutes of the game.	El delantero anotó el gol del empate en los últimos minutos del partido.	A goal that ties the score, often occurring after the opposing team has taken the lead.
Extra Time	Tiempo extra	Prórroga	The match went into extra time after a 1-1 draw in regular time.	El partido se fue a tiempo extra después de un empate 1-1 en el tiempo reglamentario.	Additional time played at the end of a match to break a tie, typically consisting of two 15-minute halves.
Foul	Falta	Infracción	The referee blew the whistle for a foul.	El árbitro pitó por una falta.	A violation of the rules, typically involving a player making illegal contact with an opponent.
Free Kick	Tiro libre	Falta	The team was awarded a free kick just outside the penalty area.	Al equipo le otorgaron un tiro libre justo fuera del área penal.	A kick awarded to a team following a foul committed by the opposing team, from which the ball may be kicked without interference from the opposition.
Goal	Gol	Tanto, tanto anotado	He scored a brilliant goal in the last minute.	Anotó un gol brillante en el último minuto.	A point scored in soccer by sending the ball into the opponent's goal.
Hat-trick	Hat-trick	Triplete	The striker completed a hat-trick with three goals in the match.	El delantero completó un triplete con tres goles en el partido.	The scoring of three goals by a single player in a single game.
Header	Remate de cabeza	Cabezazo	The striker scored with a powerful header.	El delantero anotó con un cabezazo potente.	A shot or pass made by striking the ball with the head.
Linesman	Juez de línea	Asistente	The linesman raised his flag to signal an offside.	El juez de línea levantó su bandera para señalar un fuera de juego.	An official who assists the referee, primarily in determining offside decisions and signaling when the ball has gone out of play.
Manager	Entrenador	Director técnico	The manager made tactical adjustments during halftime.	El entrenador realizó ajustes tácticos durante el descanso.	The person responsible for overseeing and directing the team's performance, tactics, and strategy.
Offside	Fuera de juego	Posición adelantada	The forward was called offside by the linesman.	El delantero fue señalado fuera de juego por el juez de línea.	A rule in soccer where an attacking player is in an illegal position (closer to the opponent's goal line than both the ball and the second last defender) when the ball is played to them.
Penalty	Penal	Tiro penal	The referee awarded a penalty to the home team.	El árbitro otorgó un penal al equipo local.	A kick taken from the penalty spot, usually awarded for a foul committed inside the penalty area.
Red Card	Tarjeta roja	Roja	The defender was sent off with a red card.	El defensor fue expulsado con una tarjeta roja.	A disciplinary card shown to a player by the referee to indicate a sending off, usually for a serious foul or misconduct.
Referee	Árbitro	Juez	The referee blew the final whistle to signal the end of the match.	El árbitro pitó al silbato final para señalar el final del partido.	The official responsible for enforcing the rules of the game and maintaining order on the field.
Substitute	Sustituto	Cambio	The coach decided to bring on a substitute in the second half.	El entrenador decidió hacer un cambio en la segunda mitad.	A player who is brought into a game to replace another player.
Tackle	Entrada	Tacle	The midfielder executed a perfect tackle to regain possession.	El centrocampista ejecutó un entrada perfecta para recuperar la posesión.	A challenge to gain possession of the ball from an opponent, usually involving a slide or lunge.
Yellow Card	Tarjeta amarilla	Amarilla	The referee cautioned the player with a yellow card.	El árbitro amonestó al jugador con una tarjeta amarilla.	A disciplinary card shown to a player by the referee to indicate a caution.

Figura 16. Glosario generado por Chat GPT 3.5.

En inglés distinguimos 15 términos univerbales y cinco términos pluriverbales y en español contamos 11 términos univerbales y nueve términos pluriverbales. Todos los términos en inglés y en español son sustantivos o sintagmas nominales.

4.3. Comparación entre glosarios

En primer lugar, siguiendo los parámetros expuestos en la metodología, cotejamos los términos univerbales y pluriverbales por lenguas en cada glosario (gráficos 1 y 2).

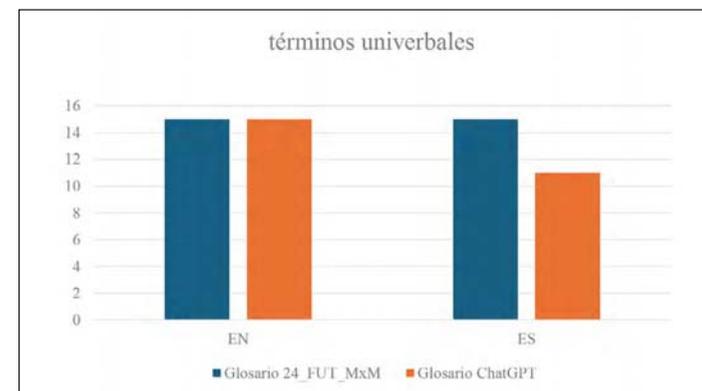


Gráfico 1. Términos univerbales en ambos glosarios.

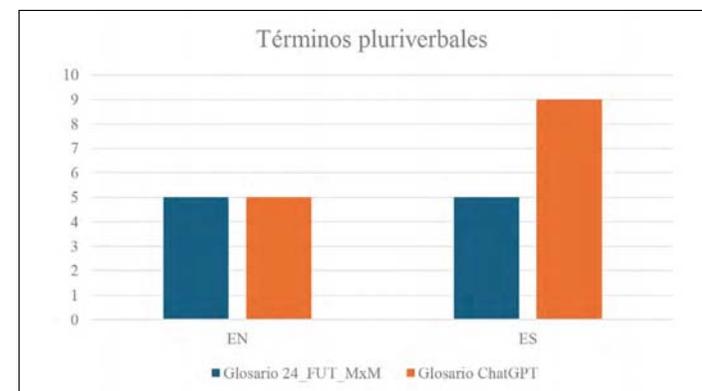


Gráfico 2. Términos pluriverbales en ambos glosarios.

En los gráficos se refleja una preponderancia cuantitativa de los términos univerbales (el 75 % en el glosario 24_FUT_MxM en ambas lenguas y el 75 % en inglés y el 55 % en español en el glosario generado por ChatGPT 3.5.) sobre los términos pluri-

verbales. Por tanto, la brecha porcentual (una relación de 3-1) de representación entre términos univerbales y pluriverbales solo se reduce, y casi se iguala, para los equivalentes en español propuestos por ChatGPT 3.5.

En segundo lugar, revisamos los términos en inglés que alimentan cada glosario a fin de identificar el índice de términos coincidentes. Determinamos que siete de los 32 términos diferentes en inglés que alimentan los dos glosarios presentan una coincidencia exacta, lo que supone un 22 % del total: «foul», «free kick», «goal», «offside», «penalty», «referee» y «yellow card». No incorporamos a este grupo el par «corner» y «corner kick», ya que, aunque presentan el mismo significado y su uso es intercambiable en la práctica, la denominación es diferente.

En tercer lugar, comparamos los equivalentes en español propuestos para los siete términos en inglés coincidentes en los dos glosarios (tabla 1): «foul», «free kick», «goal», «offside», «penalty», «referee» y «yellow card».

Tabla 1. Equivalentes en español propuestos en cada glosario para los términos coincidentes en inglés.

TERM EN coincidente	TERM ES propuesto en glosario 24_FUT_MxM (EN-ES)	TERM ES propuesto en el glosario generado por ChatGPT 3.5
foul	falta	falta
free kick	falta	tiro libre
goal	gol	gol
offside	fuera de juego	fuera de juego
penalty	penalti	penal
referee	árbitro	árbitro
yellow card	amarilla	tarjeta amarilla

Como se pone de manifiesto en la tabla 1, solo se propone el mismo equivalente en español en los dos glosarios para cuatro de los siete términos coincidentes en inglés: «foul», «goal», «offside» y «referee». En cuanto al resto de términos en inglés, los equivalentes en español varían según el glosario.

Por consiguiente, inferimos que los equivalentes en español propuestos por ChatGPT 3.5. no siempre se corresponden con

aquellos seleccionados mediante la explotación de nuestro corpus, que cuentan con el valor de frecuencia real más elevado en el corpus de entre los equivalentes candidatos.

En cuarto lugar, verificamos si los términos en inglés, los equivalentes en español y las variantes en español propuestos por ChatGPT 3.5. están representados en el corpus 24_FUT_MxM utilizando la función «Concordance» de AntConc 3.5.9. (Anthony, 2020).

Tabla 2. Representación de los términos propuestos por ChatGPT 3.5. en el corpus 24_FUT_MxM.

TERM EN	TERM ES	VAR ES
captain	capitán	capi
corner kick	saque de esquina	tiro de esquina
counterattack	contraataque	contragolpe
dribble	regate	gambeta
equalizer	gol del empate	empate
extra time	tiempo extra	prórroga
foul	falta	infracción
free kick	tiro libre	falta
goal	gol	tanto, tanto anotado
hat-trick	hat-trick	triplete
header	remate de cabeza	cabezazo
linesman	juez de línea	asistente
manager	entrenador	director técnico
offside	fuera de juego	posición adelantada
penalty	penal	tiro penal
red card	tarjeta roja	roja
referee	árbitro	juez
substitute	suplente	cambio
tackle	entrada	tacle
yellow card	tarjeta amarilla	amarilla

En la tabla 2 se muestra un resumen por colores de los resultados obtenidos tras verificar la representación en el corpus 24_FUT_MxM de los términos en inglés, los equivalentes en español y las variantes en español propuestos por ChatGPT 3.5. en su glosario:

- los términos marcados en verde cuentan con representación en el corpus;
- los términos marcados en amarillo están representados en el corpus, pero con una grafía diferente;
- los términos marcados en naranja disponen de representación en el corpus, pero su uso en el corpus no denota el significado adecuado;
- los términos marcados en rojo no están representados en el corpus.

Todos los términos en inglés cuentan con representación en el corpus, aunque la grafía elegida para tres de ellos por ChatGPT 3.5. no se corresponde con la observada en el corpus; por ejemplo, las variantes «counter-attack», «equaliser» y «extra-time» prevalecen sobre «counterattack», «equalizer» y «extra time».

Además, en español algunos términos y variantes no están representados en el corpus (marcados en rojo en la tabla 2), mientras que otros que sí cuentan con representación parecen ser inadecuados (marcados en naranja en la tabla 2). Por ejemplo, se proponen «tiempo extra» y «prórroga» como equivalente y variante en español, respectivamente, del término en inglés «extra time», aun cuando, por norma general, aluden a conceptos diferentes: «tiempo extra» suele hacer referencia al tiempo de descuento que se añade al terminar cada una de las dos partes que componen un partido, mientras que «prórroga» suele aludir a los treinta minutos suplementarios de juego que se disputan tras producirse un empate. De igual manera, «juez» y «cambio» no parecen variantes adecuadas de los términos «árbitro» y «suplen-te» en el ámbito de especialidad del fútbol.

Por otro lado, al no especificarse en la definición del *prompt* la variedad diatópica de la lengua en que ChatGPT 3.5. debía ofrecer el producto, el chatbot parece haberse decantado por defecto por las variantes americanas («equalizer» en inglés y «gambeta», «tiro penal» o «tacle» en español).

Con los resultados que acabamos de exponer en este apartado, procedemos a extraer las conclusiones.

5. Conclusiones

La documentación es una tarea clave para que la interpretación sea un éxito. Hemos comprobado que el resultado del proceso de documentación cambia en función de la metodología, la herramienta y las fuentes de documentación empleadas, por lo que consideramos que un proceso de documentación tradicional basado en corpus podría complementarse con el uso de ChatGPT 3.5. En este sentido, el proceso de documentación basado en corpus ofrece un mayor grado de fiabilidad cuando este se compila y explota adecuadamente, puesto que se corresponde con una representación de la lengua en uso, si bien requiere una dedicación temporal mucho mayor para el intérprete que si recurre a ChatGPT 3.5.

Por otro lado, el uso de ChatGPT 3.5. puede ser pertinente cuando el reloj corre en contra del intérprete, dado que, aunque puede conllevar problemas de fiabilidad representados por errores de selección terminológica y por la importancia de definir con exactitud y precisión el *prompt*, ofrece resultados en muy poco tiempo. En consecuencia, es necesario profundizar en la ingeniería que subyace a la toma de decisiones de ChatGPT 3.5. en lo relativo a la selección terminológica y al establecimiento de equivalentes.

Asimismo, nos gustaría poner de manifiesto que ChatGPT 3.5. parece mostrar una preferencia estadística por ofrecer términos univerbales sobre los pluriverbales, debido, probablemente, al método de selección terminológica. Además, esta herramienta no siempre opta por ofrecer el equivalente con mayor frecuencia de uso real conforme a los datos obtenidos del corpus, probablemente porque en el *prompt* deberíamos haber indicado la variedad diatópica de español. En consecuencia, los intérpretes deberían obtener formación en la definición de los *prompts*, dado que el resultado ofrecido por ChatGPT 3.5. depende de la precisión en su definición.

No obstante, como adelantábamos anteriormente, los resultados obtenidos mediante ChatGPT 3.5., al ser diferentes, pue-

den complementar los resultados obtenidos a través de herramientas y metodologías tradicionales. De hecho, ChatGPT 3.5 es una herramienta que puede ofrecer asistencia a traductores e intérpretes, aunque bajo la supervisión del conocimiento experto y la habilidad lingüística que solo poseen los humanos, como indica Lombardino (2024): «by utilizing the chat GPT alongside their knowledge and experience, language professionals can leverage the technology to enhance their work».

6. Agradecimientos

El presente trabajo se ha realizado en el marco de los proyectos nacionales de I+D titulados *Multi-lingual and Multi-domain Adaptation for the Optimisation of the VIP system* (VIP II) (PID2020-112818GB-I00), coordinado por la Dra. Gloria Corpas Pastor (Universidad de Málaga), y *App para entrenar en posesición de traducción automática neuronal mediante la gamificación en entornos profesionales* (GAMETRAPP) (TED2021-129789B-I00), coordinado por la Dra. Cristina Toledo Báez (Universidad de Málaga).

7. Referencias bibliográficas

Abril Martí, M. I. (2023). El/la intérprete de conferencias ante un encargo profesional: consideraciones para el análisis y la preparación documental. En D. Sales Salvador (Ed.), *Documentación aplicada a la traducción y a la interpretación: estrategias, fuentes y recursos documentales* (pp. 365-402). Ediciones Trea.

Alcaide Martínez, M. (2023). ChatGPT: The future silver bullet for interpreters. En G. Corpas Pastor y C. M. Hidalgo Ternero (Eds.), *Proceedings of the International Workshop on Interpreting Technologies SAY IT AGAIN 2023* (pp. 23-33). Universidad de Málaga.

Alonso Araguás, I. y Zapatero Santos, P. (2019). La interpretación en competiciones fútbol internacionales. Un estudio de caso: la UEFA. *Sendebarr*, 30, 245-271. <https://doi.org/10.30827/sendebarr.v30i0.8536>

Anthony, L. (2020). *AntConc (Version 3.5.9.) [Computer software]*. Waseda University.

Bowker, L. y Corpas Pastor, G. (2014). Translation technology en Russian Mitkov (Ed.), *The Oxford Handbook of Computational Linguistics*

(pp. 871-905). OUP. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199573691.013.007>

Cabré, M. T. (2008). El principio de poliedricidad: la articulación de lo discursivo, lo cognitivo y lo lingüístico en Terminología (I). *Ibérica*, 16, 9-36.

Cáceres-Würsig, I., Montrana Gallego, D. y Lázaro Gutiérrez, R. (2023). ChatGPT as a tool to generate multilingual and multimodal glossaries as training materials for consecutive and bilateral interpreting. En G. Corpas Pastor y C. M. Hidalgo Ternero (Eds.), *Proceedings of the International Workshop on Interpreting Technologies SAY IT AGAIN 2023* (pp. 16-22). Universidad de Málaga.

Corpas Pastor, G. (2018). Tools for interpreters: The challenges that lie ahead. *Current Trends in Translation Teaching and Learning E*, 5, 157-182. <https://core.ac.uk/download/pdf/196185917.pdf> (Fecha de consulta: 29/04/2024).

Corpas Pastor, G. (2021). Technology Solutions for Interpreters: the VIP System. *Hermeneus*, 23, 91-123. <https://doi.org/10.24197/her.23.2021.91-123>

Corpas Pastor, G. y Fern, L. M. (2016). *A survey of interpreters' needs and practices related to language technology*. Technical report [FFI2012-38881-MINECO/TI-DT-2016-1]. Universidad de Málaga. <https://www.lexytrad.es/assets/Corpas-Fern-2016.pdf> (Fecha de consulta: 18/03/2024).

Díaz, O. y Ribera, M. (2024). Introducción. En M. Ribera y O. Díaz Montesdeoca (Coords.), *ChatGPT y educación universitaria: posibilidades y límites de ChatGPT como herramienta docente* (pp. 7-20). Octaedro.

Fantinuoli, C. (2016). InterpretBank: Redefining computer-assisted interpreting tools. En J. Esteves-Ferreira, et al. (Eds.), *Proceedings of the 38th Conference Translating and the Computer* (pp. 42-52). Tradulex.

Fantinuoli, C. (2018a). Interpreting and technology: The upcoming technological turn. En C. Fantinuoli (Ed.), *Interpreting and Technology* (pp. 1-12). Language Science Press.

Fantinuoli, C. (2018b). Computer-assisted interpreting: Challenges and future perspectives. En G. Corpas Pastor e I. Durán Muñoz (Eds.), *Trends in E-tools and resources for translators and interpreters* (pp. 153-174). Brill.

Fantinuoli, C. (2023). Towards AI-enhanced computer-assisted interpreting. En G. Corpas Pastor y B. Defrancq (Eds.), *Interpreting Technologies – Current and Future Trends* (pp. 46-71). John Benjamins.

- Fernández Martínez, N. J. (2023). *El uso del prompt engineering para soluciones de procesamiento de lenguaje natural y lingüística computacional*. Apuntes de curso. UNIR.
- Firmino, P. M. R. da S. (2016). Os interpretes e a tecnologia: Uma parceria fundamental. *Topicos e contextos em interpretação*, 1, 25.
- Gile, D. (2009). *Basic Concepts and Models for Interpreter and Translation Training: Revised Edition*. John Benjamins.
- Guo, M. y Han, L. (2023). Computer-Assisted Interpreting Tools: Status Quo and Future Trends. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(1), 89-99.
- Kalina, S. (2007). Microphone Off – Application of the Process Model of Interpreting to the Classroom. *Kalbotyra*, 57(3), 111-121.
- Lombardino, R. (2024). *Unlocking the Power of Chat GPT for Translators*. Toolify.ai. Disponible en <https://www.toolify.ai/ai-news/unlocking-the-power-of-chat-gpt-for-translators-888058> (Fecha de consulta: 29/02/2024).
- Nunes Vieira, L. (2020). Automation anxiety and translators. *Translation Studies*, 13(1), 1-21. DOI: <https://doi.org/10.1080/14781700.2018.1543613>
- Ortego Antón, M. T. (2024a). The design of TorreznoTRAD: The semiautomatic Spanish-English writing and translation aid tool. En I. Peñuelas Gil y M. T. Ortego Antón (Eds.), *Interpreting and Translation for the Agri-food Professionals in the Global Marketplace* (pp. 69-84). De Gruyter. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783111101729-004>
- Ortego Antón, M. T. (2024b). Metodología para el diseño de un asistente semiautomático de redacción y de traducción de fichas descriptivas de embutidos del español al inglés. *Cadernos de Tradução*, 44(1), 1-20. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2024.e94647>
- Pöschhacker, F. (2016). *Introducing Interpreting Studies*. Routledge.
- Prandi, B. (2023). *Computer-assisted simultaneous interpreting. A cognitive-experimental study on terminology*. Language Science Press.
- Puertas, E. (2024). Indicaciones prácticas para usar ChatGPT. En M. Ribera y O. Díaz Montesdeoca (Coords.), *ChatGPT y educación universitaria: posibilidades y límites de ChatGPT como herramienta docente* (pp. 21-50). Octaedro.
- Sánchez Carnicer, J. (2022). *Traducción y discapacidad. Un estudio comparado de la terminología inglés-español en la prensa escrita*. Peter Lang.
- Sandrelli, A. (2015). Interpreting Football Press Conferences: The FOOTIE Corpus. En C. J. Kellet Bidoli (Ed.), *Interpreting accross Genres: Multiple Research Perspectives* (pp. 78-102). EUT Edizioni Università di Trieste.
- Seghiri, M. (2017). Metodología de elaboración de un glosario bilingüe y bidireccional (inglés-español/español-inglés) basado en corpus para la traducción de manuales de instrucciones de televisores. *Babel*, 63(1), 43-64. DOI: <https://doi.org/10.1075/babel.63.1.04seg>
- Sgorou, M. (2019). The Four Stages of Machine Translation Acceptance in a Freelancer's Life. En I. Temnikova, C. Orasan, G. Corpas Pastor y R. Mitkov (Eds.), *Proceedings of the 2nd Workshop on Human-Informed Translation and Interpreting Technology (HiT-IT 2019)* (pp. 134-135). DOI: https://doi.org/10.26615/issn.2683-0078.2019_017
- Wang, X. y Wang, C. (2019). Can computer-assisted interpreting tools assist interpreting?. *Transletters. International Journal of Translation and Interpreting*, 3, 109-139. <http://hdl.handle.net/10396/20123> (Fecha de consulta: 29/04/2024).
- Will, M. (2009). *Dolmetschorientierte Terminologiearbeit. Modelle Und Methode*. Gunter Narr Verlag.