



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

**Turismo accesible: una propuesta de guía para la audiodescripción en
directo en el museo Vicús**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Traducción e Interpretación

AUTORA:

Zegarra Rojas, Fiama Gianella del Carmen (ORCID: 0000-0002-5663-2061)

ASESOR:

Dr. Sagástegui Toribio, Edwin Eduardo (ORCID: 0000-0003-2230-9378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de la calidad y servicio

PIURA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A mi familia y a las personas que me brindaron su apoyo a lo largo de estos años, por su cariño y motivación constante para poder seguir mis sueños y lograr mis objetivos.

Fiama Zegarra Rojas

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a mis padres y abuelos por su apoyo incondicional desde el primer momento.

Asimismo, a mis hermanas menores, Maria José y Valentina, por su alegría contagiosa y por dar ese toque de diversión a mis días.

A los profesores de la carrera de Traducción e Interpretación de la universidad César Vallejo, por formarnos a lo largo de estos años, compartir sus conocimientos y brindarnos su apoyo.

Al señor Segundo Chávez, encargado del museo Vicús, por su amabilidad, por confiar en este proyecto y permitirme acceder al museo; así como al señor Jimmy, el guía del museo, quien me proporcionó la información histórica necesaria para para la realización de esta tesis.

Finalmente, a todas aquellas personas que contribuyeron, de una u otra forma, a poder cumplir esta meta.

Fiama Zegarra Rojas

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	13
3.3. Escenario de estudio.....	14
3.4. Participantes.....	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.6. Procedimiento	15
3.7. Rigor científico	16
3.8. Método de análisis de datos	17
3.9. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	18
V. CONCLUSIONES.....	27
VI. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS.....	29
ANEXOS	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	20
----------------	----

RESUMEN

El presente trabajo tuvo por objetivo principal proponer una guía audiodescrita en el museo Vicús, para lo cual se dispuso a describir el proceso de creación de una guía audiodescrita, así como identificar las principales estrategias utilizadas en la creación de esta. Para este propósito, se eligió la colección “Cerámico Silbador” de la Sala Vicús I donde se siguieron las etapas de creación de una guía, con el apoyo de fichas técnicas. Tras el análisis de los resultados, se llegó a la conclusión que principalmente son tres las etapas para crear una guía de AD en museos; sin embargo, una cuarta podría ser añadida, una etapa donde los receptores evalúen el producto. Además, las estrategias aplicadas en la creación de una guía de AD fueron el uso de analogías y/o metáforas, la ampliación de la información, la explicitación y la repetición; no obstante, se debe recalcar que las estrategias aplicadas podrían variar de acuerdo con el tipo de piezas o museos con los que se trabaje.

Palabras clave: Accesibilidad a la información, museos, ceguera, estrategias de comunicación

ABSTRACT

The aim of this project is to propose an audiodescriptive guide in the Vicús Museum, for which the process of creating an audiodescriptive guide was detailed, as well as the identification of the main strategies used in its creation. For this purpose, the “*Ceramio Silbador*” collection of the Vicús I Room was chosen, where the stages in the creation of a guide were followed, with the support of technical cards. After analyzing the results, it was concluded that there are mainly three stages to create a museum AD guide; however, a fourth one could be added, a stage where the receivers evaluate the product. In addition, the strategies used in the creation of an AD guide were the analogies and/or metaphors, the expansion of information, explicitness, and repetition; however, it should be noted that the strategies might change according to the type of pieces or museums worked with.

Keywords : Access to information, museums, blindness, communication strategies

I. INTRODUCCIÓN

El acceso a la cultura es un derecho universal reconocido desde hace ya muchos años en la Declaración de los Derechos Humanos, específicamente en el artículo 27, el cual hace mención del derecho que tienen todas las personas de formar parte de la vida cultural de la comunidad (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015). Asimismo, La Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad reconoció, mediante su artículo 30, que es un derecho de todos el poder participar de la vida cultural de un país, siendo deber del Estado el adoptar medidas para su accesibilidad (ONU, 2006). Siendo así que, para que un producto, dispositivo, servicio o entorno pueda ser accesible, este se debe encontrar disponible para el mayor número de personas posible (Zúñiga, 2019). Es por ello que, la accesibilidad en los museos tiene por objetivo adaptar su entorno para que todos sus visitantes puedan acceder a la cultura, logrando así una integración completa entre aquellos que presentan algún tipo de discapacidad y el resto de la sociedad (Castro Fernandez et al., 2018). Siendo esto de vital importancia, ya que los museos, además del gran rol educativo que cumplen en la sociedad, también pueden convertirse en un instrumento de apoyo para la formación del individuo y para fortalecer su identidad cultural (García Fernández, 2015).

En los últimos años, se ha evidenciado un avance en la implementación de normas y medidas para hacer más accesibles los museos a las personas con discapacidad física; no obstante, las facilidades para las personas que poseen alguna discapacidad sensorial aún no están implementadas a gran escala. Es por esta razón que, la audiodescripción en museos ha despertado un gran interés dentro de la traducción accesible porque esta permite que las personas invidentes o con alguna discapacidad visual puedan acceder a los elementos visuales presentes en museos o galerías; siendo países como España con su proyecto GVAM (CESyA, 2009); Inglaterra junto con la organización VocalEyes, o Estados Unidos con la Organización Beyond Sight (Soler Gallego, 2018) quienes han ido implementando la audiodescripción en diversos entornos museísticos. Sin embargo, Hutchinson y Eardley (2019) consideran que este tipo de

audiodescripción aún se podría considerar en etapa de desarrollo, ya que las guías propuestas para este entorno son limitadas.

En el Perú, la población con algún tipo de discapacidad o dificultad visual es considerablemente elevada, puesto que cerca del 52,6 % de peruanos presentan alguna dificultad visual, incluso usando lentes (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2013). Por otra parte, en Piura, siendo este uno de los departamentos más poblados de la costa norte y del Perú, presenta un porcentaje considerable de personas con discapacidad visual. Peña y Raya (2013) mencionaron que la dificultad para ver afecta a cerca del 3.8 % de las familias piuranas. Sin embargo, pese a la existencia de un grupo de la población que necesita con urgencia la implementación de medios accesibles en diferentes entornos, los estudios en torno a esta problemática son escasos. Las investigaciones sobre traducción accesible en Perú suelen enfocarse principalmente en el ámbito audiovisual; no obstante, los entornos culturales como museos no son considerados generalmente para dichos estudios.

Es por ello que el presente trabajo se justifica en su valor teórico, debido a que estudios realizados en Perú con respecto a esta problemática son escasos, pudiendo el presente ser considerado como un punto de partida para futuras investigaciones. Asimismo, justifica su valor en la práctica profesional porque la audiodescripción museística es un campo relativamente nuevo, el cual puede ganar relevancia en los próximos años y contribuir al desarrollo y mejora de los lineamientos propuestos y a implementar entornos más accesibles. Por último, la relevancia social de esta problemática es evidente, puesto que la falta de formatos de audioguías de calidad en museos para la inclusión de personas invidentes en entornos culturales representa un claro ejemplo de desigualdad de derechos y oportunidades. Por consiguiente, con el fin de proponer una guía para la audiodescripción en directo en museos, se hará una revisión de literatura de los trabajos realizados en otros países, considerando sus recomendaciones y apreciaciones para así proponer una guía audiodescrita de tres piezas presentes en el museo Vicús de Piura, y así promover la investigación en este campo, recalcando la importancia de crear entornos accesibles para las personas con discapacidad sensorial.

El presente trabajo tiene como objetivo general proponer una guía audiodescrita en directo en una sala del museo Vicús de Piura. Asimismo, los objetivos específicos son describir las etapas en el proceso de creación de una guía audiodescrita en museos y determinar las estrategias más usadas en el proceso de creación de una guía audiodescrita en museos.

II. MARCO TEÓRICO

Para la presente tesis se consideraron trabajos con objetivos y/o metodologías similares con la finalidad de que estos marquen un punto de partida o sirvan como guía para desarrollar este estudio; asimismo, se incluyó un antecedente el cual presentaba en sus resultados apreciaciones diferentes a las normas que se suelen aplicar al redactar una guía audiodescrita con el objetivo de mejorar la misma. A su vez, uno de los principales trabajos consultados para el desarrollo de la presente propuesta fue un proyecto realizado en el MALI debido a que el escenario de estudio fue en un museo de Perú y sus objetivos planteados son similares a los propuestos en esta tesis.

El primer antecedente considerado fue el de Castro Fernandez, Cosio Piccone, Hu Huang y Calderon Diaz (2018), cuya investigación lleva por título *Evaluación del proceso y producto de una propuesta de audiodescripción de tres obras de la exhibición permanente de arte moderno del museo de arte de Lima*, la cual tuvo como objetivos la descripción del proceso de elaboración de audiodescripciones con relación a la norma ISO, así como enumerar y describir las etapas de un proceso de audiodescripción e identificar las estrategias para realizarla. Fue un estudio con enfoque cualitativo, cuya muestra estuvo conformada por tres obras de la exhibición del MALI y los instrumentos empleados fueron matrices de análisis. Se concluyó que la norma ISO es un excelente punto de referencia para redactar una AD, pero al tratar con obras de arte para museos, resulta necesario complementar esta norma con pautas de otros autores expertos. De la misma forma, el proceso de creación de una guía audiodescrita fue dividido en tres partes: una etapa previa de documentación, la etapa de proceso de audiodescripción y la producción de la audiodescripción; empleando estrategias como la amplificación y el uso de analogías.

El segundo antecedente incluido fue el trabajo de Carlucci y Seibel (2020), en el cual las autoras proponen una versión de texto accesible tanto en AD como en LF (Lectura Fácil) para algunas piezas del museo, analizando las estrategias que emplearon en el proceso y describiendo algunas pautas a tener en consideración al redactar el guion en AD y LF. Esta investigación lleva por título *El discurso especializado en el museo inclusivo: Lectura Fácil Versus*

Audiodescripción y su objetivo fue profundizar en el diseño y principales procesos para la elaboración de este tipo de textos, así como analizar las estrategias más utilizadas en elaboración de textos en AD y LF. Se realizó un estudio descriptivo comparativo, cuya muestra fue un grupo de audiodescripciones y textos en LF. Los instrumentos utilizados fueron cuadros comparativos. Se concluyó que, en ambas modalidades, se observa la estrategia de adaptación. Además, en la AD se aplicó principalmente la amplificación y explicitación mediante perífrasis para explicar un término poco transparente para el receptor, así como algunos casos de hipertraducción con una gran carga de detalles. Finalmente, se hizo hincapié en la importancia de la documentación previa a la elaboración de la guía y en conocer las necesidades de las personas con algún tipo de discapacidad para el diseño de un plan integral accesible con estrategias de traducción.

Por otro lado, también se tuvo en cuenta la investigación de Soler Gallego y Chica Núñez (2014) la cual consideraba una etapa más, cuatro en total, para la creación de una guía audiodescriptiva: análisis y documentación, elaboración del guion, revisión y corrección del guion, y locución. Esta investigación está titulada *Museos para todos: evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con discapacidad visual en el museo de ciencias*, y tuvo por objetivo la elaboración de una guía multimedia accesible para el Parque de las Ciencias de Granada para su posterior evaluación, describiendo el proceso de desarrollo de los contenidos en el museo y enfocándose en las características del diseño de una guía audiodescriptiva. Este trabajo presentó un enfoque mixto, cuya muestra estuvo compuesta por la exposición permanente del museo “*Viaje al cuerpo humano*” y tres personas con discapacidad visual; el instrumento empleado fue una encuesta. Los resultados obtenidos sugirieron que el diseño propuesto debería ser revisado, sobre todo la parte que detalla la localización del visitante y las indicaciones de desplazamiento; asimismo, mencionan las ventajas que ofrecen las guías móviles, ya que posibilitan ampliar la información de la exposición. Finalmente, resaltan la importancia del rol de las personas con discapacidad dentro del proceso de implementación de un plan accesibilidad museística.

En cuarto lugar, se contempló el trabajo de Seibel, Carlucci y Martínez (2020) pues, en su investigación, propusieron una versión de AD para dos piezas

bidimensionales y una tridimensional en un museo, analizando a la par las estrategias utilizadas en el proceso. La investigación lleva por título *Multimodalidad y traducción intersemiótica accesible en entornos museísticos*, y tuvo como objetivo el indagar si las directrices generales de la AD, SpS y LF son válidas para un entorno museístico, enfocándose en analizar las estrategias o técnicas de traducción más utilizadas en el proceso de creación de cada una de ellas. En este trabajo se realizó un análisis descriptivo comparativo, cuya muestra estuvo representada por un objeto bidimensional y otro tridimensional para los textos de AD y LF, así como un vídeo para su propuesta con SpS; asimismo, el instrumento empleado fueron tablas comparativas. A manera de conclusión, se evidenció que, para elaborar materiales accesibles, tanto el rol del traductor como el del usuario receptor son muy importantes. Además, las competencias traductoras a desarrollar no se deben limitar a conocimientos artísticos sino también considerar al tipo de receptor.

De la misma forma, se tomó en consideración la investigación de El-Taweel (2016) y su propuesta *Multisensory Descriptive Tours For All: Access to Cultural Venues Through AVT* donde consideró objetivos similares a los propuestos en este proyecto, los cuales eran: analizar el proceso para elaborar una guía audiodescrita e identificar las estrategias utilizadas en los diferentes tipos de guías. Además, el trabajo se basó en un estudio de caso experimental y descriptivo con un enfoque cuali- cuantitativo, teniendo como muestra la mezquita de Katara, el anfiteatro de Katara y The Three Monkeys de Gandi, y como instrumentos un cuestionario y tablas de análisis. El investigador concluyó que para poder realizar la guía audiodescrita necesitó apoyarse en las guías de ADLAB, RNIB y VocalEyes, ya que no existen antecedentes de guías en su idioma nativo, el árabe; asimismo, detalló que en el texto audio descrito fueron incluidas una reseña general de los elementos presentes, descripción de los alrededores, un punto de vista para el receptor y resaltó aspectos importantes aportando información extra.

A continuación, se incluyó la tesis de grado de Rodríguez Camacho (2019), titulada *Accesibilidad en el Museo del Vino de Valdepeñas: Guion para una descripción verbal en directo*, la cual detalló las estrategias utilizadas para resolver los problemas de traducción presentados al crear su guion de AD en directo. El

objetivo principal fue el proponer un guion para algunas piezas presentes en una sala del Museo de Vino de Valdepeñas, así como un análisis de los problemas y estrategias empleadas durante la elaboración del mismo. Este trabajo presentó un enfoque mixto, en el cual la muestra estuvo compuesta por una prensa de lagar, una barrica y un odre; el instrumento empleado fue un cuestionario de evaluación. Finalmente, se concluyó que, para la creación de un guion de descripción verbal, se requiere una selección minuciosa de la información de cada objeto para luego estructurarlo de manera coherente. Por otro lado, también resaltó las habilidades traductológicas que debe tener un audiodescriptor para poder ofrecer un producto de calidad.

Por último, se consideró el trabajo propuesto por Soler Gallego (2018) quien presenta su artículo *Audio descriptive guides in art museums. A corpus-based semantic analysis*, el cual tuvo por objetivo ofrecer una vista más completa del contenido semántico de la AD de obras de arte. Fue un estudio de tipo cuantitativo, con una muestra de cuatro audioguías de diferentes museos y el uso de tablas de análisis como instrumento. Se concluyó que, en las guías evaluadas, se cumplían con las directrices de la información visual transmitida, el nivel de detalle y el ángulo de visión. Sin embargo, la autora considera que algunas técnicas utilizadas en la AD audiovisual y de obras de teatro podían mejorar la experiencia, como el utilizar una perspectiva interna y hacer explícitas las técnicas empleadas por el artista o los efectos de la obra sobre el espectador.

En relación con las bases teóricas en las que se apoya el presente trabajo, se parte de las teorías de traducción. En traducción, el fin máximo al cual se aspira alcanzar es que el receptor responda y comprenda el mensaje tal como lo haría el lector original; por ello, es de vital importancia que el traductor sepa a qué público va dirigido su producto. El traductor bíblico Nida enfatiza de manera especial esta premisa y, con el fin de mejorar el proceso traductor, propone siete teorías de traducción para que cada una pueda ser aplicada de acuerdo con el tipo de encargo que se presente. En esta ocasión, la teoría de la traducción comunicativa es la que mejor se adapta para lograr el objetivo final, ya que su principal interés radica en el receptor más que en el texto origen, evitando el uso de “elementos extraños” y

empleando un lenguaje sencillo con términos genéricos para una mejor comprensión de esta (Parkinson De Saz, 1976).

De la misma forma, resulta importante recordar que, al traducir, se trabaja con un sistema de signos, los cuales pueden ser verbales y no verbales, para lo cual se debe diferenciar la traducción intersemiótica de la traducción intralingüística y la interlingüística. En primer lugar, la traducción intersemiótica es la interpretación de signos verbales mediante signos no verbales. Por otro lado, en la traducción intralingüística se interpretan signos verbales dentro de una misma lengua; mientras que, en la traducción interlingüística, se interpretan signos verbales entre diferentes lenguas, lo que se suele conocer como la traducción en sí (Hurtado Albir, 2001). Al crear una guía audiodescrita para un museo, el proceso traductor involucra tanto la traducción intersemiótica, ya que se trabaja con un sistema de signos no verbales (las piezas del museo) como con un sistema de signos verbales (el guion audiodescrito); así como la traducción intralingüística (un mismo idioma), puesto que esta suele ser la que se presenta con mayor frecuencia.

Asimismo, se debe tener presente que el crear un guion audiodescrito para piezas de un museo es realizar una traducción en sí y se debe seguir un proceso traductor; no obstante, debido a que la audiodescripción en museos es un área de la traducción accesible relativamente nueva, aún no existen directrices o normas establecidas formalmente para su creación. Algunos autores como Salzhauer Axel et.al. (s.f) o Giansante (2015) han realizado sus propuestas, incluyendo sus propias consideraciones o normas para tener en cuenta al momento de crear un guion audiodescrito, los cuales suelen ser tomados como referencia por diversos autores; a su vez, también se suele consultar la norma UNE 153020, ya que si bien esta norma fue creada para la AD de productos audiovisuales, contiene directrices que pueden ser aplicadas, total o parcialmente a la AD museística. Siendo así que, el proceso para crear una guía audiodescrita suele consistir en tres a cuatro etapas según los autores consultados. En primer lugar, se encuentra la etapa previa en la cual el traductor debe recopilar la mayor cantidad de información con respecto a las piezas y conocer muy bien el espacio expositivo a describir; la segunda etapa corresponde a la redacción del guion audiodescrito, en esta etapa ocurre la producción del guion el cual incluye aspectos como la localización de la pieza, su

forma, tamaño, materiales y técnicas utilizadas en su creación y contextualizar la pieza en la historia, en caso sea necesario. Además, se debe utilizar un lenguaje sencillo y conciso, así como describir de lo más general a lo más específico. Finalmente, la tercera etapa es la producción de la AD. Al llegar a este punto, el guion creado puede ser grabado para que pueda ser reproducido en algún dispositivo móvil, o puede ser guardado como un guion físico para que sea utilizado en visitas guiadas y se realice una audiodescripción en directo. Es importante recalcar que las grabaciones no deben exceder los cinco minutos porque si son muy extensas, pueden resultar aburridas y que el receptor perderá atención e interés.

Y así como se ha hecho hincapié en que el proceso de creación de una guía audiodescrita forma parte del proceso traductor, se debe recordar que, como en todo proceso traductor, se pueden presentar algunos problemas de traducción en el camino, los cuales se pueden clasificar en: problemas lingüísticos, problemas textuales, problemas culturales y problemas pragmáticos (Gregorio Cano, 2017). Es por esta razón que el traductor debe recurrir a una serie de estrategias y/o técnicas para poder resolverlos. Suele existir una confusión recurrente con respecto a las definiciones de estrategias y técnicas de traducción porque se tiende a pensar que son lo mismo; sin embargo, Hurtado Albir (2001) las define y precisa sus diferencias. En primer lugar, las técnicas de traducción son un procedimiento, usualmente verbal, que se evidencian en el resultado de la traducción, es decir, afectan directamente al resultado. Según la clasificación de Hurtado Albir (2001), estas se dividen en: adaptación, ampliación lingüística vs. comprensión, amplificación vs. elisión, calco, compensación, creación discursiva, descripción, equivalente acuñado, generalización vs. particularización, modulación, préstamo, sustitución, traducción literal, transposición y variación. Por otra parte, el término “estrategia de traducción” es mucho más amplio porque abarca todo el proceso traductor. Las estrategias traductoras son procedimientos individuales, conscientes y no conscientes, cognitivos y externos, los cuales interactúan con el conocimiento general del traductor para buscar soluciones a los problemas encontrados (Hurtado Albir, 2001).

En este caso, al trabajar con una traducción intersemiótica e intralingüística en formato de guion AD, existen ciertas estrategias que se suelen aplicar durante el proceso, como la explicitación, la ampliación, el usar analogías o metáforas, entre otras. Al redactar guiones de AD para museos, una de las estrategias más utilizadas es la explicitación, la cual Nida (1964) define como una técnica cuya función es ajustar (adjustment) un texto traducido, especialmente los añadidos (additions), omisiones (subtractions) y cambios (alterations), con la finalidad de completar expresiones sobreentendidas por la necesidad de especificar, dar respuesta a preguntas retóricas, entre otros. Esto se da, ya que los participantes juegan un rol de vital importancia y condicionan al texto final para que sea más o menos explícito (Newman, 1980). Por esta razón, la explicitación se aplica ampliamente en guiones de AD para museos, ya que busca explicar o añadir información relevante sobre la historia, detalles o especificaciones de las piezas para que el público pueda obtener una comprensión más completa de estas.

Otra estrategia que se emplea en gran medida es la amplificación de la información, la cual Hurtado Albir (2001) lo define como la introducción de precisiones no formuladas en el texto origen, pero con la finalidad de explicar o, como su nombre lo indica, ampliar la información. Esta estrategia se suele emplear al añadir información sobre ubicación, detalles, forma o colores de las piezas que se describen.

Asimismo, el uso de analogías y/o metáforas al crear un guion de AD también se suele aplicar en ciertos casos. La Real Academia Española (s.f) define la analogía como “una relación de semejanza entre cosas distintas”, y a una metáfora la denomina como la “traslación del sentido recto de una voz a otro figurado, en virtud de una comparación tácita” (Real Academia Española, s.f., definición 1). Es por ello que, estas se emplean para que el receptor pueda comparar sensaciones, texturas, olores e incluso colores, y así puedan recrear una mejor imagen mental de lo que se quiere describir.

Por otra parte, para poder entender el objetivo principal de este trabajo, es fundamental entender qué es una guía audiodescrita. Este tipo de texto accesible tiene su origen en la audiodescripción, el cual es un servicio de apoyo para

personas invidentes o con discapacidad visual que consiste en describir de forma clara y concisa algún material, permitiendo así que el espectador acceda al arte visual de forma independiente (Delgado, 2004). Este servicio de traducción audiovisual accesible es aplicado principalmente en productos audiovisuales, pero también se aplica en obras de teatro, televisión, danza, espacios lúdicos y, como lo veremos en esta ocasión, en museos. La audiodescripción en espacios museísticos se ha adaptado de forma que se crea una guía audiodescrita de piezas presentes en el museo con el fin de facilitar la visita autónoma de los visitantes con discapacidad visual. Usualmente, estas suelen ser grabadas para su posterior reproducción mediante algún dispositivo móvil como una tableta, celular, etc. (Soler Gallego y Chica Núñez, 2014). Sin embargo, existe otro tipo de guía para la audiodescripción en museos: la audiodescripción en directo. Esta audiodescripción tiene la ventaja de que se puede realizar en torno a cualquier colección del museo y es de un costo mucho menor en comparación a una guía móvil audiodescrita (Soler Gallego, 2013). Además, la audiodescripción en directo abre la opción a que exista un diálogo entre el descriptor y el visitante, ya que este puede hacer preguntas o intervenir, propiciando la retroalimentación de ambas partes (Rodríguez Camacho, 2019).

En los últimos años, los sectores turísticos han mostrado un especial interés por implementar entornos cada vez más accesibles para todas las personas, y gracias a ello nace el turismo accesible, el cual es definido por Amor (n.d.) como el conjunto de actividades que facilitan el acceso de las personas con algún tipo de discapacidad, ya sea permanente o temporal, a los servicios turísticos con el fin de lograr una plena satisfacción desde un enfoque funcional y psicológico posibilitando la plena integración a la actividad turística. Siguiendo esta premisa, se puede entender mejor el objetivo de un museo accesible, el cual aspira a la inclusión e integración de las personas con discapacidad a la sociedad, adaptando sus espacios, equipos y servicios a fin de permitir una visita en igualdad de condiciones, para un acercamiento a la cultura sin inconvenientes ni dificultades (Zúñiga, 2019).

De esta forma, para poder cumplir con su finalidad, el turismo accesible se apoya en la traducción accesible de espacios museísticos, la cual Soler Gallego (2013) la define como una práctica de traducción e interpretación puesta al servicio

de la comunidad desarrollada en un espacio multimodal como lo es el museo. Este tipo de traducción es especialmente peculiar, ya que suelen intervenir diversos modos semióticos los cuales, junto al contexto, que es el museo, ayudarán a construir el producto final: una guía audiodescrita.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Lozada (2014) sostiene que la investigación aplicada proviene de la investigación básica, debido a que su objetivo es generar conocimientos para su aplicación directa en la sociedad y el sector productivo. Siguiendo esta definición, la tesis desarrollada fue de tipo aplicada, puesto que tras la revisión teórica de trabajos previos se pudo recoger información necesaria para proponer una guía de audiodescripción en directo para una sala del museo Vicús de Piura, y cuya implementación supondría un beneficio directo para la sociedad, desde un enfoque tanto social como económico.

Con respecto al diseño para esta investigación, se optó por el estudio de casos, el cual según Yin (1994, como citó Jimenez Chaves y Comet Weiler, 2016) propone que este tipo de diseño estudia un fenómeno en su contexto real, basándose en diversas fuentes de evidencia y tomando como referencia proposiciones teóricas previas que ayuden a una mejor guía en la recolección y análisis de datos (Castro Monge, 2010). Basándose en ello, el diseño de la presente investigación fue el estudio de casos porque se eligieron algunas piezas del museo Vicús para su posterior análisis y descripción, teniendo como referencia los antecedentes teóricos.

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

La categorización del presente estudio deriva del siguiente problema de investigación: ¿Cuál es el proceso para realizar una guía audiodescrita en museos?, el cual se fundamenta en el objetivo principal que es proponer una guía audiodescrita en directo en una sala del museo Vicús de Piura; con los objetivos específicos de describir el proceso de creación de una guía audiodescrita en museos y determinar las estrategias más usadas en el proceso de creación de una guía audiodescrita en museos.

De este modo, las categorías de operacionalización son dos: etapas para crear una guía audiodescrita en museos y las estrategias de traducción. Dentro de las etapas para crear una guía audiodescrita se consideran como subcategorías la etapa de documentación previa, la etapa de redacción y la etapa de producción escrita. En el caso de las estrategias de traducción se consideran la explicitación, la amplificación, el uso de analogías y/o metáforas y otros. Véase Anexo 1.

3.3. Escenario de estudio

El escenario de estudio de esta investigación fue el museo Vicús de Piura, el cual es un museo arqueológico inaugurado el 18 de mayo de 2001, donde se exhiben valiosas piezas hechas en cerámica y metalurgia de la cultura Vicús, así como lienzos y óleos de artistas locales (Deperú. Sf.). Este museo posee un importante valor cultural para la región Piura, ya que conserva objetos históricos de la cultura Vicús y Tallán los cuales forman parte de la historia y esencia de esta.

3.4. Participantes

Los participantes de esta investigación fueron tres piezas pertenecientes a la colección Ceramio Silbador localizadas en la Sala Vicús I del museo Vicús de Piura: la primera, es una pieza hecha en cerámica llamada botella silbato con forma de pato; la segunda, también es una pieza en cerámica con forma de venado; y, por último, una pieza con forma de ave, todas producidas con la técnica del negativo.

Las tres piezas seleccionadas representan una parte importante de lo que fue la cultura Vicús, cuya influencia estuvo marcada principalmente por sus trabajos en cerámica y orfebrería. Siendo así que, las técnicas utilizadas por los antiguos habitantes Vicús para crear sus emblemáticos cerámicos, siguen siendo empleadas hasta el día de hoy por algunos artistas locales con la finalidad de preservar esta tradición cultural a través del tiempo.

Asimismo, al hablar de la cultura Vicús, es importante destacar una de las técnicas más representativas en la elaboración de sus cerámicos. Esta técnica era la técnica del negativo, la cual consistía en cubrir con unos trozos de arcilla las zonas que se querían decorar haciendo formas geométricas, dejando así el resto

de la pieza al descubierto para que obtenga el color negro o el “negativo” debido al humo del horno donde se cocía la pieza. Todas las piezas escogidas para la audiodescripción presentan esta técnica en su elaboración.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas empleadas en esta investigación fueron la observación y el análisis documental, ya que según la definición de Campos y Covarrubias y Lule Martínez (2012) la técnica de la observación pretende captar de la manera más objetiva posible el objeto a investigar en el mundo real con el fin de describirlo, analizarlo o explicarlo. Por otro lado, el análisis documental, Herrero Pascual (1997) lo define como una serie de operaciones que tienen por finalidad describir y analizar la información documental para hacerla accesible a todas las personas. Debido a ello, se utilizó la observación con el fin de recoger la información visual de las piezas para su posterior descripción; asimismo, se requirió del análisis documental para recoger la información histórica o artística necesaria con relación a las piezas para poder crear la guía de audiodescripción.

Para ello, el instrumento que se empleó para recopilar la información obtenida fueron dos fichas técnicas. En una ficha técnica se recopiló la información obtenida de la documentación previa y en la segunda se organizó la información en la etapa de redacción del guion. Véase Anexo 2, 3, 4, 5, 6 y 7.

3.6. Procedimiento

En primer lugar, se procedió a elaborar los instrumentos a utilizar para la recolección de datos, los cuales fueron dos fichas técnicas, una para la etapa de la documentación previa y la segunda para la etapa de redacción. Luego, estas fichas obtuvieron la validación de tres expertos para su posterior aplicación. Tras obtener la validación de expertos, se realizaron algunas visitas al museo Vicús con la finalidad de familiarizarse con el entorno expositivo y observar con más detalle las piezas escogidas. No obstante, al poseer el museo diversas salas y colecciones en su interior, sumado al limitado tiempo y recursos para realizar la investigación, solamente se eligió una sola sala con su colección más representativa para su posterior descripción.

Una vez elegidas la colección y las piezas por describir, se buscó información sobre la cultura Vicús en fuentes confiables; además, se contó con el apoyo del guía del mismo museo y un egresado de la carrera de Historia y Gestión Cultural, quienes ayudaron a validar y ampliar la información obtenida con hechos históricos. Posteriormente, la información recopilada fue registrada en las fichas técnicas: la primera, donde se recopiló la información; y la segunda, donde se redactó el guion. Finalmente, la tercera etapa consistió en entregar el guion audio descriptivo a los encargados del museo para su posterior uso.

Por último, se redactaron los resultados y la discusión identificando las estrategias que se utilizaron en la creación de la guía audio descrita, así como las conclusiones y algunas recomendaciones.

3.7. Rigor científico

Cada investigación, ya sea cualitativa o cuantitativa, debe regirse por principios de rigor científicos, los cuales mantienen el principio de coherencia interna a lo largo del proceso de investigación, asegurando que sea una investigación de calidad (Suárez, 2007). Los criterios de rigor científico son cuatro y se describen a continuación:

Credibilidad: este principio se cumplió, ya que toda la información fue obtenida de fuentes confiables como revistas indexadas, libros o profesionales del área. Asimismo, los instrumentos fueron evaluados y aprobados por tres profesionales para poder aplicarlos en la presente investigación.

Transferibilidad: siendo un museo el escenario de estudio, la información obtenida puede ser utilizada en contextos similares, pero adecuando los pasos o contenidos a los requerimientos específicos.

Dependencia: se cumplieron con los objetivos de la investigación por medio la técnica de la observación y el análisis documental, los instrumentos evaluados por expertos y el método de análisis de datos.

Confirmabilidad: debido a la naturaleza de la investigación, la propuesta de guía está sujeta a las apreciaciones del autor para redactar la descripción de las

piezas. Sin embargo, la información recogida proviene de fuentes especializadas que dieron pautas claras a seguir.

3.8. Método de análisis de datos

En el presente estudio se utilizaron dos métodos de análisis de datos: el método inductivo-deductivo y el análisis de contenido. Rodríguez y Pérez (2017) señalan que el análisis inductivo-deductivo parte de casos específicos para llegar a un conocimiento más general. Para este proyecto, los casos de estudio fueron tres piezas presentes en el museo Vicús, las cuales se analizaron e investigaron a fin de crear una propuesta de guion audiodescrito para cada una.

Asimismo, López-Noguero (2002) expone que la finalidad del análisis de contenido es analizar las ideas expresadas en documentos para descubrir los componentes básicos de un fenómeno. Es por ello que, para poder proponer la guía de audiodescripción de las tres piezas seleccionadas en el museo, se llevó a cabo una documentación previa pertinente a fin de recopilar la información necesaria para redactar una guía de calidad.

3.9. Aspectos éticos

Al llevar a cabo una investigación, también se debe tomar en cuenta de la una serie de aspectos éticos a lo largo del proceso. Estos aspectos se relacionan con la validez científica, el consentimiento informado y la protección de datos de los participantes (Viorato y Reyes, 2019).

En la presente investigación, el cumplimiento de los aspectos éticos se evidencia en el uso de las normas APA para referenciar cada autor o trabajo revisado; así como el uso de Turnitin, la cual es una plataforma que detecta el nivel de similitud presente en un trabajo comparándolo con otros ya existentes, respetando así la propiedad intelectual.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para desarrollar el presente proyecto de investigación se escogió la sala denominada Vicús I, ya que esta alberga en su interior piezas emblemáticas del periodo intermedio temprano y tardío de dicha cultura. Asimismo, la colección con la que se trabajó se denomina “Ceramio Silbador” la cual está conformada por tres piezas zoomorfas realizadas con la técnica del negativo.

El objetivo principal de la investigación es el de proponer una guía audiodescrita en directo en una sala del museo Vicús de Piura, para lo cual se consideraron como categorías de investigación las etapas para crear una guía audiodescrita y las estrategias de traducción empleadas en el proceso. Asimismo, para la primera subcategoría se consideró la etapa de documentación previa, la etapa de redacción de la guía y la etapa de producción (escrita, en este caso); mientras que, para la segunda categoría, se tomó en cuenta como subcategorías las estrategias de explicitación, amplificación de la información, uso de metáforas y/o analogías y otras estrategias.

Los resultados se dividen en dos partes correspondientes a las dos subcategorías de estudio, presentando en primer lugar las etapas consideradas para crear una guía de audiodescripción en directo en un museo; y segundo, las estrategias empleadas en la redacción del guion de las tres piezas elegidas.

En primer lugar, fueron tres las etapas consideradas para elaborar una guía de AD en museos. La primera etapa, denominada etapa previa a la redacción, se enfocó en recopilar la información necesaria para luego proceder a la redacción de la guía. Para este paso, se elaboró una ficha técnica donde se recogerían datos sobre el contexto histórico de las piezas, material y técnica empleadas, forma, medida y colores; así como, la localización en el museo. Ver Anexo 2, 4 y 6.

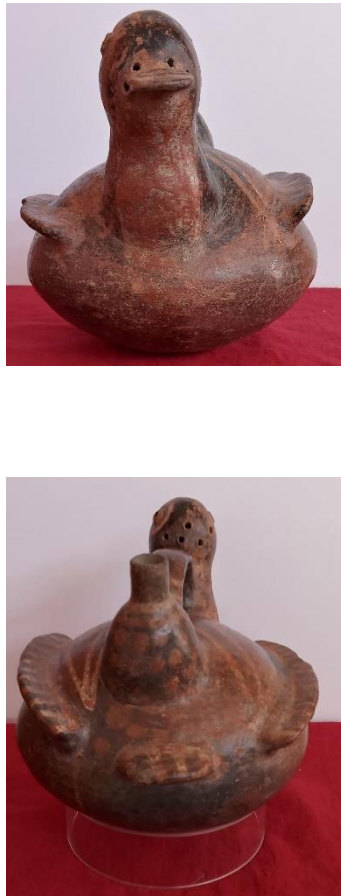
La siguiente etapa es la etapa de la redacción, donde se procesa y ordena la información recopilada en la primera etapa para proceder a la redacción del guion. Para esta etapa también se elaboró una ficha técnica, la cual se dividió en tres partes: el primer apartado, corresponde a la redacción de localización de la pieza en el museo junto con un poco de información general; luego, el apartado de


la descripción de la pieza; y, por último, el apartado de las estrategias empleadas en el proceso, el cual está dividido por colores. Ver Anexo 3, 5 y 7.

La tercera y última etapa es la de producción del guion, el cual, ha sido reproducido de forma escrita debido a que en esta ocasión no se cuenta con la logística e implementos necesarios para realizar una grabación. La versión final del guion será entregada al encargado de realizar las visitas guiadas en el museo para que este pueda ser empleado en las situaciones que lo amerite. A continuación, se presenta la versión final del guion, en el cual se ha incluido al inicio una sección a modo de introducción, con datos y características que comparten las tres piezas, como el lugar donde se encuentran localizados los ceramios, información con respecto al contexto histórico y el proceso de creación de las piezas y sus características. Este apartado se incluyó porque al llenar las fichas técnicas, se evidenció que las tres piezas presentan información similar; por ende, se optó por separar la información general de la particular para que, al describir las piezas de forma individual, sea posible analizar y describir los aspectos únicos de cada una.

Figura 1

Versión final del guion de AD de la colección Ceramio Silbador

Colección Ceramio Silbador	
<p>La colección denominada “Ceramio Silbador” se encuentra en el tercer nivel del museo, en la sala Vicús I, donde se exhiben las piezas más emblemáticas de dicha cultura, las cuales eran comúnmente utilizadas en ceremonias. Los ceramios silbadores eran elaborados principalmente de arcilla y agua y se amasaban con las manos o con la ayuda de paletas de piedra. Al obtener la forma deseada, se las llevaba al horno, el cual se fabricaba con cenizas, restos de ceramios, ramas y compost. El proceso de creación duraba entre 7 a 10 días. Los ceramios a describir presentan una silueta en forma de animal y el sonido que emitían al llenarlas de agua y silbar, era similar al animal que representaban.</p>	
	<p>Pieza 1: Botella silbato pato</p> <p>La botella silbato de pato es la primera de las tres piezas que conforman esta colección. Al situarnos de frente a la vitrina, encontramos a la pieza primera partiendo desde nuestra mano izquierda.</p> <p>La pieza, como su nombre lo indica, representa una figura mediana de un pato, variando entre los colores ocre, el cual es como el mostaza oscuro, el color crema y el negro.</p> <p>El cuerpo de la pieza es de forma redondeada y presenta un asa estribo que une el cuello del animal junto con un corto cuello cilíndrico ubicado en la parte posterior. El asa estribo es un tipo de asa cuyo mango tiene forma de “C”.</p> <p>En la parte frontal, se encuentra la cabeza del pato, que incluye dos agujeros a cada lado simulando los ojos y un pico plano y alargado. Detrás de la cabeza, están 5 agujeros por donde saldría el aire al momento de silbar la botella.</p> <p>Luego, la cabeza se une al cuerpo mediante el cuello del animal. El cuerpo tiene una forma redondeada y presenta detalles en negativo. En esta técnica la pieza es “quemada” en un horno hecho de ramas para que, con el humo, se tiña de negro, sin embargo, ciertas partes son cubiertas con macilla con la finalidad que no se quemen y se cree un contraste formando figuras. En esta pieza, los detalles tienen formas de triángulos a los costados y círculos en la parte trasera.</p> <p>Asimismo, a los lados del cuerpo se encuentran sus dos alas con detalles en relieve. Finalmente, en la parte posterior, un pequeño semicírculo que simula su cola.</p>

	<p style="text-align: center;">Pieza 2: Silbato venado en extinción</p> <p>La botella silbato del venado en extinción es la siguiente pieza en la colección. Al estar frente a la vitrina, este se encuentra entre la botella de pato y la botella de ave.</p> <p>En esta pieza predominan los colores ocre, negro y crema.</p> <p>El cuerpo del venado presenta una forma alargada el cual está sostenido por cuatro patas cortas y gruesas. La pieza también cuenta con un asa estribo que une el cuello del animal junto con un corto cuello cilíndrico ubicado en la parte posterior.</p> <p>En la cabeza del animal se asoma un hocico alargado acompañado por un par de ojos que sobresalen a cada lado como dos almendras. En la parte superior de la cabeza se encuentran dos cuernos, y detrás de estos, unas orejas redondas y grandes. Los orificios por donde se emite el silbido de los cerámicos son nueve y están en medio de las orejas.</p> <p>El cuerpo del venado es de color ocre con detalles en negativo a los lados con forma de pequeñas franjas agrupadas por columnas a lo largo de la pieza. Cabe resaltar que, para todos los detalles de las piezas de la colección, se empleó la técnica del negativo.</p> <p>Por último, en la parte trasera se encuentra la cola del venado, con la forma de una pequeña circunferencia.</p>
	<p style="text-align: center;">Pieza 3: ceramio silbador ave</p> <p>La botella silbato de ave es la última pieza en la colección. Se encuentra al lado derecho de la botella silbato del venado al situarnos frente a la vitrina.</p> <p>En esta última pieza siguen predominando los colores ocre y negro, con detalles en crema.</p> <p>El cuerpo del ave presenta una forma redondeada, la pieza no presenta detalles que hagan alusión a sus patas o cola. El asa estribo también está presente en esta pieza, uniendo el cuello del animal junto con un pequeño cuello cilíndrico en la parte posterior.</p> <p>En la cabeza del animal se observa una cresta, similar a la de un gallo, junto con dos pequeñas protuberancias del tamaño de ciruelas a los lados que asemejan sus ojos y un pico puntiagudo y alargado. En la parte posterior de la cabeza, se encuentran tres orificios a cada lado de la cresta, que permiten la salida del silbido de la pieza.</p> <p>Su cuerpo ovalado y alargado es similar a la silueta de un huevo con detalles en negativo solo en un costado. El detalle tiene la forma de una cruz, sin embargo, no se aprecia con facilidad debido a la antigüedad de la pieza.</p>

La presente versión final es el resultado de las tres etapas consideradas en un inicio para la creación del guion en AD de las piezas seleccionadas; sin embargo, es necesario mencionar que existe la posibilidad de agregar una o dos etapas más dependiendo del tipo de museos o piezas con las que se trabaje y/o el objetivo de la propuesta, tomando como ejemplo el proyecto de Soler Gallego y Chica Núñez (2014) donde los investigadores incluyeron una etapa de revisión y corrección luego de la etapa de redacción, en la cual sometían su propuesta a la evaluación de un grupo muy reducido de personas invidentes para poder corregir y mejorar partes del guion antes de grabarlo; así como, una última etapa de evaluación por parte de los receptores una vez que el guion ya se encontrara al servicio del público en general. La finalidad de esta etapa consistía en seguir recabando información sobre las preferencias del público meta y seguir mejorando la calidad de los guiones audiodescritos. Es por ello que, la inclusión de ambas etapas adicionales podría aportar a la mejora de futuros guiones de AD.

Por otra parte, se continuó con el segundo objetivo específico propuesto en la investigación, el cual pretendía determinar las estrategias más usadas en el proceso de creación de una guía de AD en museos, para lo cual se agregó un pequeño apartado en la ficha técnica número 2 consignando las estrategias a analizar, donde: el color amarillo, correspondía a la estrategia de explicitación; verde, a la estrategia de amplificación de la información; celeste, en caso se utilice una analogía o metáfora; y, finalmente el color gris si se emplease alguna una estrategia específica que no ha sido considerada en un principio.

Para la redacción del guion se tomaron en cuenta algunas directrices generales sugeridas por autores como Giansante (2015), Salzhauer Axel, et al. (s.f), Castro Fernandez, et al. (2018), Seibel, Carlucci y Martínez (2020), entre otros donde se aconseja abordar la descripción partiendo desde lo más general para luego enfocarse en lo específico, emplear un lenguaje sencillo, oraciones cortas y orientar al visitante a lo largo del proceso. Por ende, el guion de cada pieza inició describiendo las características más generales de cada una (su nombre, localización, tamaño, color y forma), para luego proseguir con la descripción de las características de cada una de ellas. Ver Anexo 3, 5 y 7.

Tras organizar y redactar toda la información recopilada de las piezas, se procedió a determinar las estrategias que se emplearon en el proceso. La primera estrategia que se consideró fue la explicitación, la cual es definida por Martínez (2014) como el expresar en una lengua meta lo que se encuentra implícito en la lengua origen. En el guion, esta estrategia se emplea en las siguientes ocasiones:

En primer lugar, se optó por explicar la tonalidad del color ocre, ya que esta tonalidad no se suele usar usualmente en el día a día:

- La pieza, como su nombre lo indica, representa una figura mediana de un pato, variando entre los colores ocre, *el cual es como el mostaza oscuro*, el color crema y el negro. (Pieza 1)

En el siguiente apartado, se explica de manera muy breve la técnica del negativo, presente en todas las piezas de la colección:

- *En esta técnica la pieza es “quemada” en un horno hecho de ramas para que, con el humo, se tiña de negro, sin embargo, ciertas partes son cubiertas con macilla con la finalidad que no se quemen y se cree un contraste formando figuras.* (Pieza 1)

La siguiente estrategia es la amplificación de la información, la cual consiste en añadir información que no necesariamente está presente en la leyenda de la pieza con el fin de lograr una mejor imagen mental de la pieza, contribuyendo así a una mejor experiencia. Esta estrategia se presentó en las siguientes ocasiones, donde se añade información con respecto a la ubicación de las piezas con respecto al espectador:

- *Al situarnos de frente a la vitrina, encontramos a la pieza primera partiendo desde nuestra mano izquierda.* (Pieza 1).
- *Al estar frente a la vitrina, este se encuentra entre la botella de pato y la botella de ave.* (Pieza 2).
- *Se encuentra al lado derecho de la botella silbato del venado al situarnos frente a la vitrina.* (Pieza 3).

A continuación, se añade información con respecto al tipo de detalles presentes en el cuerpo de las piezas:

- *En esta pieza, los detalles tienen formas de triángulos a los costados y círculos en la parte trasera. (Pieza 1)*
- El cuerpo del venado es de color ocre con detalles en negativo a los lados *con forma de pequeñas franjas agrupadas por columnas a lo largo de la pieza. (Pieza 2).*
- *El detalle tiene la forma de una cruz, sin embargo, no se aprecia con facilidad debido a la antigüedad de la pieza. (Pieza 3)*

Asimismo, se agrega información para explicar la finalidad de los orificios presentes en el cuerpo de la pieza:

- En la parte posterior de la cabeza, se encuentran tres orificios a cada lado de la cresta, *que permiten la salida del silbido de la pieza. (Pieza 1)*

Finalmente, se especificó que la técnica empleada para los detalles era la misma en todas las piezas:

- *Cabe resaltar que, para todos los detalles de las piezas de la colección, se empleó la técnica del negativo. (Pieza 2)*

En tercer lugar, se consideró la estrategia del uso de analogías y/o metáforas para resolver los problemas de traducción que se nos puedan presentar. Según González et al. (2005) la analogía se emplea para explicar una situación o concepto nuevo usando una situación o concepto ya conocido. Por otro lado, las metáforas son el traslado de un sentido rígido a uno figurado mediante una comparación tácita (RAE, 2019). Ambos recursos se utilizan para que el oyente pueda recrear una mejor imagen mental de la pieza o de sus características con elementos que ya conoce. A continuación, se presentan los apartados donde se empleó esta técnica:

En primer lugar, se procedió a realizar una analogía del asa estribo, la cual es un tipo de asa característico de estos ceramios, sin embargo, es un término técnico, por ello se empleó la técnica de la analogía y/o metáfora comparando el aspecto de este tipo de asa con la forma de una “C”, ayudando a un mejor entendimiento de la pieza:

- *El asa estribo es un tipo de asa cuyo mango tiene forma de “C”. (Pieza1)*

También se optó por comparar los rasgos físicos de la pieza con como la forma o tamaño se los ojos, forma del cuerpo, etc. con objetos familiares del día a día:

- En la cabeza del animal se asoma un hocico alargado acompañado por un par de ojos que sobresalen a cada lado *como dos almendras. (Pieza2)*
- En la cabeza del animal se observa una cresta, *similar a la de un gallo*, junto con dos pequeñas protuberancias *del tamaño de ciruelas* a los lados que asemejan sus ojos (...) *(Pieza3)*
- Su cuerpo ovalado y alargado, *similar a la silueta de un huevo* con detalles en negativo solo en un costado.
- Por último, en la parte trasera se encuentra la cola del venado, *con la forma de una pequeña circunferencia. (Pieza 2)*

Por último, también se incluyó un apartado titulado “Otros” de color gris, donde se consignaría alguna estrategia que no se haya considerado al inicio, en caso se presentase. Al reunir la información y redactar guion, se pudo evidenciar que, todas las piezas presentaban mismas tonalidades junto con un asa estribo. Por ello, se decidió consultar los antecedentes donde autores como Carlucci & Seibel (2020) aconsejan evitar la omisión de información, debido a esto se optó por repetir información relevante que coincidía en las tres piezas.

La información repetida que se consignó en el guion de la segunda y tercera pieza correspondían a los colores de la pieza y la descripción del asa estribo:

- *En esta pieza predominan los colores ocre, negro y crema. El cuerpo del venado presenta una forma alargada, el cual está sostenido por cuatro patas cortas y gruesas. La pieza también cuenta con un asa estribo que une el cuello del animal junto con un corto cuello cilíndrico ubicado en la parte posterior. (pieza 2)*
- *En esta última pieza siguen predominando los colores ocre y negro, con detalles en crema. El cuerpo del ave presenta una forma redondeada, la pieza no presenta detalles que hagan alusión a sus patas o cola. El asa estribo también está presente en esta pieza, uniendo el cuello del animal junto con un pequeño cuello cilíndrico en la parte posterior. (pieza 3)*

Tras la evaluación de las tres piezas de la colección se evidenció el uso de las tres estrategias consideradas al inicio y la inclusión de una más. Las estrategias elegidas representaban las técnicas más usuales aplicadas al crear un guion de AD, sin embargo, también se puede emplear otro tipo de estrategias en caso se describan pinturas, maquetas, etc. O si se tiene el apoyo de la exploración háptica.

V. CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo general el proponer una guía audiodescrita en directo en una sala del museo Vicús de Piura, para lo cual se siguió un proceso con la finalidad de poder analizar los resultados obtenidos para cada objetivo específico, llegando a las siguientes conclusiones:

- Al describir las etapas en el proceso de creación de una guía de AD en museos, se siguieron las recomendaciones de los expertos al dividir el proceso de creación de la guía en tres etapas: la etapa previa a la redacción, la etapa de redacción y la etapa de producción. Sin embargo, sería posible considerar agregar dos etapas más, una etapa de corrección y otra de evaluación, con la finalidad que el público meta evalúe la guía para que esta esté en constante mejora y corrección para que los receptores puedan tener la mejor experiencia posible.
- Al determinar las estrategias más usadas en el proceso de creación de una guía de AD en museos, las más empleadas de acuerdo con la colección con la que se trabajó fueron el uso de analogías y/o metáforas y la ampliación de la información; de la misma forma, se empleó en menor medida la explicitación. Además, durante el proceso de análisis se agregó una estrategia que no fue considerada en un inicio, la repetición. Finalmente, es importante resaltar que las estrategias que se empleen al redactar una guía de AD en museos pueden variar de acuerdo con el tipo de piezas o museo que se trabaje.

VI. RECOMENDACIONES

- A futuros investigadores que realicen trabajos con relación a este tema, se les recomienda llevar a cabo sus investigaciones en museos que presenten piezas o temáticas diversas para continuar recopilando información con respecto a las estrategias y/o etapas a seguir en distintos entornos museísticos, contribuyendo así a este campo de la traducción accesible que aún se encuentra en etapa de desarrollo.
- A los estudiantes y profesores, se les sugiere continuar con el estudio en el área de la traducción accesible y los diferentes campos donde esta se pueda aplicar, para establecer normas y lineamientos claros que se adapten a cada contexto y necesidad.
- A las entidades públicas y privadas, con el fin que tomen en consideración la implementación de formatos para hacer más accesibles los servicios, productos o entornos a las personas con discapacidad sensorial por medio de la audiodescripción y el SPS, permitiendo así que todos puedan disfrutar plenamente de sus derechos al eliminar barreras de desigualdad en la sociedad.

REFERENCIAS

- ADLAB Audio Description Guidelines. (2014). *Pictures painted in Words*.
<http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html#descriptive-guides>
- Amor, A. (n.d.). *TURISMO ACCESIBLE | “Consideraciones para la atención de la demanda en el sector turístico.”*
- Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45–60.
<https://doi.org/10.37646/xihmai.v7i13.202>
- Carlucci, L., & Seibel, C. (2020a). El discurso especializado en el museo inclusivo: lectura fácil versus audiodescripción. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 12(12), 262–294. <https://doi.org/10.6035/monti.2020.12.09>
- Carlucci, L., & Seibel, C. (2020b). El Discurso Especializado En El Museo Inclusivo: Lectura Fácil Versus Audiodescripción. *Monografias de Traducción e Interpretación (MonTI)*, 12(12), 262–294.
<https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.09>
- Castro Fernandez, D., Cosio Piccone, G., Hu Huang, D., & Calderon Diaz, S. (2018). Evaluación del proceso y producto de una propuesta de audiodescripción de tres obras de la exhibición permanente de arte moderno del museo de arte de Lima. *Sendeban*, 29(0), 147–177.
<https://doi.org/10.30827/sendeban.v29i0.6745>
- Castro Monge, E. (2010). El estudio de casos como metodología de investigación científica y su importancia en la dirección y administración de empresas. *Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de La Empresa*, 16(3), 31–52. [https://doi.org/10.1016/S1135-2523\(12\)60033-1](https://doi.org/10.1016/S1135-2523(12)60033-1)
- El-Taweel, N. (2016). *Multisensory Descriptive Tours For All : Access to Cultural Venues Through AVT*.
- García Fernández, I. M. (2015). El papel de los museos en la sociedad actual:

- Discurso institucional o museo participativo. *Complutum*, 26(2), 39–47.
<https://doi.org/10.5209/rev-CMPL.2015.v26.n2.50415>
- Gregorio Cano, A. (2017). Problemas de traducción, detección y descripción: un estudio longitudinal en la formación de traductores. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 11(2), 25–49.
<https://doi.org/10.19083/ridu.11.552>
- Herrero Pascual, C. (1997). La investigación en análisis documental. *Educación y Biblioteca*, 83(La investigación en análisis documental), 46.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología*. Ediciones Cátedra.
- Hutchinson, R. S., & Eardley, A. F. (2019). Museum audio description: the problem of textual fidelity. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 27(1), 42–57. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2018.1473451>
- Jimenez Chaves, V., & Comet Weiler, C. (2016). Los estudios de casos como enfoque metodológico. *Academo*, 3(2), 5.
- López-Noguero, F. (2002). El Análisis de contenido como método de investigación. *XXI. Revista de Educación*, 4(4), 167–180.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=309707>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=309707>
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada : Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *Cienciaamérica*, 1(3), 34–39.
- Newman, A. (1980): *Mapping Translation Equivalence*. Leuven: Acco.
- Nida, E. A. (1964): *Toward a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden: E. J. Brill.
- Peña, G. B., & Raya, E. (2013). Estudio de la discapacidad en la región de Piura y guía de recursos sociales de accesibilidad. *Abya-Yala*.


- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23a ed.).
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179–200.
- Rodríguez Camacho, P. del C. (2019). Accesibilidad en el Museo del Vino de Valdepeñas: Guion para una descripción verbal en directo. *DIGIBUG: Repositorio Institucional de La Universidad de Granada*.
- Seibel, C., Carlucci, L., & Martínez, S. M. (2020). Multimodalidad Y Traducción Museísticas. *Lingue e Linguaggi*, 35, 223–244.
<https://doi.org/10.1285/i22390359v35p223>
- Soler Gallego, S. (2013). *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*.
- Soler Gallego, S. (2018). Audio descriptive guides in art museums. *Translation and Interpreting Studies*, 13(2), 230–249. <https://doi.org/10.1075/tis.00013.sol>
- Soler Gallego, S., & Chica Núñez, A. J. (2014). Museos para todos: evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con discapacidad visual en el museo de ciencias. *Revista Española de Discapacidad*, 2(2), 145–167.
<https://doi.org/10.5569/2340-5104.02.02.08>
- Suárez, M. (2007). El Carácter científico de la investigación. *Universidad Rovira I Virgili*, 645–654.
<https://tdx.cat/bitstream/handle/10803/8922/10CapituloXEIcaracterCientificodelainvestigaciontfc.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Vásquez-Ayora, G. (1977). Introducción a la Traductología, 349
- Viorato, N., & Reyes, V. (2019). *La ética en la investigación cualitativa*. 8(16), 35–43.
- Zúñiga, L. (2019). *Manual de accesibilidad para museos* (p. 22).

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
¿Cuál es el proceso para realizar una guía audiodescrita en museos?	<p>Objetivo general: Proponer una guía audiodescrita en directo en una sala del museo Vicús de Piura.</p> <p>Objetivos específicos: Describir el proceso de creación de una guía audiodescrita en museos.</p>	Etapas para crear una guía audiodescrita (Castro Fernandez et al., 2018)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etapa de documentación previa 2. Etapa de redacción. 3. Etapa de producción (escrita).
	Determinar las estrategias más usadas en el proceso de creación de una guía audiodescrita en museos.	Estrategias de traducción (Hurtado Albir, 2001)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicitación • Amplificación • Uso de analogías y/o metáforas • Otros

Anexo 2: Ficha técnica de documentación previa (botella silbato pato)

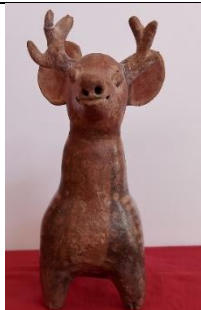
Ficha técnica de documentación previa: Botella silbato pato			
			
Contexto histórico	Material y técnica empleada	Forma, medida y colores	Localización en el museo
<p>La cultura Vicús se desarrolló entre los años 500 A.C hasta los 500 D.C. Se situaron entre Morropón y Ayabaca.</p> <p>Estas piezas solían usarse en ceremonias y el sonido que emitían al llenarlas de agua y silbar, era similar al animal que representaban.</p>	<p>Material: Arcilla, leña para el fuego y hojas de mango para “quemar” la pieza.</p> <p>Técnica: paleteo y del negativo.</p> <p>Tec. Negativo: Consiste en cubrir con arcilla las partes que no quieren ser “quemadas”, es decir que no sean pintadas de negro por el humo.</p>	<p>Pieza con forma de un pato.</p> <p>Ceramio silbador, color ocre, crema, naranja y negro.</p> <p>Asa estribo que conecta la cabeza del animal con la parte posterior de la pieza, el asa estribo tiene un mango con forma de “C” con un corto cuello cilíndrico en la parte posterior.</p> <p>Tras la cabeza del pato hay 5 agujeros por donde sale el silbido.</p> <p>Cuerpo redondeado con A los lados que simulan las alas del animal.</p> <p>La pieza tiene detalles geométricos como triángulos en los lados y círculos en la parte posterior.</p>	<p>La pieza se encuentra a 8 pasos a la derecha desde la entrada de la sala. Es la primera pieza de la colección, empezando por la mano izquierda.</p>

Anexo 3: Ficha técnica de redacción: Botella silbato pato

Ficha técnica de redacción: Botella silbato pato			
ESTRUCTURA DE GUIÓN	PROPUESTA DE GUÍA		
Localización en el museo e información general	<p>La botella silbato de pato es la primera de las tres piezas que conforman esta colección. Al situarnos de frente a la vitrina, encontramos a la pieza primera partiendo desde nuestra mano izquierda.</p>		
Descripción de la pieza	<p>La pieza, como su nombre lo indica, representa una figura mediana de un pato, variando entre los colores ocre, el cual es como el mostaza oscuro, el color crema y el negro.</p> <p>El cuerpo de la pieza es de forma redondeada y presenta un asa estribo que une el cuello del animal junto con un corto cuello cilíndrico ubicado en la parte posterior. El asa estribo es un tipo de asa cuyo mango tiene forma de "C".</p> <p>En la parte frontal, se encuentra la cabeza del pato, la cual incluye dos agujeros a cada lado simulando los ojos y un pico plano y alargado. Detrás de la cabeza, están 5 agujeros por donde saldría el aire al momento de silbar la botella. Luego, la cabeza se une al cuerpo mediante el cuello del animal. El cuerpo tiene una forma redondeada y presenta detalles en negativo. En esta técnica la pieza es "quemada" en un horno hecho de ramas para que, con el humo, se tiña de negro, sin embargo, ciertas partes son cubiertas con macilla con la finalidad que no se quemen y se cree un contraste formando figuras. En esta pieza, los detalles tienen formas de triángulos a los costados y círculos en la parte trasera.</p> <p>Asimismo, a los lados del cuerpo se encuentran sus dos alas con detalles en relieve. Finalmente, en la parte posterior un pequeño semicírculo que simula su cola.</p>		
ESTRATEGIAS			
Explicitación (en color amarillo)	Amplificación de la información (en color verde)	Analogías y/o metáforas (en color celeste)	Otros (en color gris)

Anexo 4: Ficha técnica de documentación previa: Ceramio silbador venado en extinción

Ficha técnica de documentación previa: Ceramio silbador venado en extinción






Contexto histórico	Material y técnica empleada	Forma, medida y colores	Localización en el museo
<p>La cultura Vicús se desarrolló entre los años 500 A.C hasta los 500 D.C. Se situaron entre Morropón y Ayabaca. Estas piezas solían usarse en ceremonias y el sonido que emitían al llenarlas de agua y silbar, era similar al animal que representaban.</p>	<p>Arcilla, leña para el fuego, hojas de mango Técnica del paleteo y del negativo</p>	<p>Pieza con forma de un venado. Ceramio silbador de color ocre, naranja, crema y negro. El cuerpo presenta una forma alargada, en la parte inferior cuatro patas cortas y gruesas, con asa estribo que conecta la cabeza del animal con la parte posterior. La cabeza del animal presenta dos cuernos en la parte superior, un hocico alargado y dos ojos. Detrás de los cuernos están sus orejas redondas y grandes y en medio de ellas 9 orificios donde sale al aire. Cuerpo columnas con franjas dec. Alrededor de un color más claro.</p>	<p>La pieza se encuentra a 8 pasos a la derecha desde la entrada de la sala. Es la segunda pieza de la colección, se encuentra entre el ceramio silbador de pato y el de ave.</p>

Anexo 5: Ficha técnica de redacción: Ceramio silbador venado en extinción

Ficha técnica de redacción: Ceramio silbador venado en extinción			
ESTRUCTURA DE GUIÓN		PROPUESTA DE GUÍA	
Localización en el museo e información general		La botella silbato del venado en extinción es la siguiente pieza en la colección. Al estar frente a la vitrina, este se encuentra entre la botella de pato y la botella de ave.	
Descripción de la pieza		<p>En esta pieza predominan los colores ocres, negro y crema.</p> <p>El cuerpo del venado presenta una forma alargada el cual está sostenido por cuatro patas cortas y gruesas. La pieza también cuenta con un asa estribo que une el cuello del animal junto con un corto cuello cilíndrico ubicado en la parte posterior.</p> <p>En la cabeza del animal se asoma un hocico alargado acompañado por un par de ojos que sobresalen a cada lado como dos almendras. En la parte superior de la cabeza se encuentran dos cuernos, y detrás de estos, unas orejas redondas y grandes. Los orificios por donde se emite el silbido de los cerámicos son nueve y están en medio de las orejas.</p> <p>El cuerpo del venado es de color ocre con detalles en negativo a los lados con forma de pequeñas franjas agrupadas por columnas a lo largo de la pieza. Cabe resaltar que, para todos los detalles de las piezas de la colección se empleó la técnica del negativo.</p> <p>Por último, en la parte trasera se encuentra la cola del venado, con la forma de una pequeña circunferencia.</p>	
ESTRATEGIAS			
Explicitación (en color amarillo)	Amplificación de la información (en color verde)	Analogías y/o metáforas (en color celeste)	Otros (en color gris)

Anexo 6: Ficha técnica de documentación previa: Ceramio silbador ave

Ficha técnica de documentación previa: Ceramio silbador ave			
			
Contexto histórico	Material y técnica empleada	Forma, medida y colores	Localización en el museo
<p>La cultura Vicús se desarrolló entre los años 500 A.C hasta los 500 D.C. Se situaron entre Morropón y Ayabaca.</p> <p>Estas piezas solían usarse en ceremonias y el sonido que emitían al llenarlas de agua y silbar, era similar al animal que representaban.</p>	<p>Material: Arcilla, leña para el fuego y hojas de mango para “quemar” la pieza.</p> <p>Técnica: paleteo y del negativo.</p> <p>Tec. Negativo: Consiste en cubrir con arcilla las partes que no quieren ser “quemadas”, es decir que no sean pintadas de negro por el humo.</p>	<p>Pieza con forma de un ave.</p> <p>Ceramio silbador</p> <p>Color ocre, crema, naranja y marrón.</p> <p>Cuerpo redondeado, presencia de asa estribo que conecta la cabeza del animal con la parte posterior de la pieza, el asa estribo tiene un mango con forma de “C” con un corto cuello cilíndrico en la parte posterior.</p> <p>La cabeza del animal presenta una cresta, dos ojos a los lados y un pico puntiagudo.</p> <p>Los orificios por donde sale el silbido se encuentran a los costados de la cresta, 3 a cada lado.</p>	<p>La pieza se encuentra a 8 pasos a la derecha desde la entrada de la sala.</p> <p>Es la tercera y última pieza de la colección. Se encuentra al lado derecho del ceramio silbador de venado.</p>

Anexo 7: Ficha técnica de redacción: Ceramio silbador ave

Ficha técnica de redacción: Ceramio silbador ave			
ESTRUCTURA DE GUIÓN		PROPUESTA DE GUÍA	
Localización en el museo e información general		La botella silbato de ave es la última pieza en la colección. Se encuentra al lado derecho de la botella silbato del venado al situamos frente a la vitrina.	
Descripción de la pieza		<p>En esta última pieza siguen predominando los colores ocre y negro, con detalles en crema.</p> <p>El cuerpo del ave presenta una forma redondeada, la pieza no presenta detalles que hagan alusión a sus patas o cola. El asa estribo también está presente en esta pieza uniendo el cuello del animal junto con un pequeño cuello cilíndrico en la parte posterior.</p> <p>En la cabeza del animal se observa una cresta, similar a la de un gallo, junto con dos pequeñas protuberancias del tamaño de ciruelas a los lados que asemejan sus ojos y un pico puntiagudo y alargado. En la parte posterior de la cabeza, se encuentran tres orificios a cada lado de la cresta, que permiten la salida del silbido de la pieza. Su cuerpo ovalado y alargado es similar a la silueta de un huevo con detalles en negativo solo en un costado. El detalle tiene la forma de una cruz, sin embargo, no se aprecia con facilidad debido a la antigüedad de la pieza.</p>	
ESTRATEGIAS			
Explicitación (en color amarillo)	Amplificación de la información (en color verde)	Analogías y/o metáforas (en color celeste)	Otros (en color gris)

Anexo 8: Validación de instrumento 1

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: MARLENE GEORGINA COQUI S POLANCO
 1.2. Grado académico: MAESTRIA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
 1.3. Cargo e institución donde labora: DOCENTE - UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
 1.4. Nombre del instrumento a validar: FICHA TÉCNICA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.	✓	
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		✓
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
 - El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

(Lugar y fecha de validación)

Lima, 30 JUNIO 2021



Firma del experto

DNI: 07220813

Teléfono: 990020329

Anexo 9: Validación de instrumento 2

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Juan Carlos Arrieta Garrido
- 1.2. Grado académico: Magíster
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente UCV - Piura
- 1.4. Nombre del instrumento a validar: Fichas técnicas

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

V. OBSERVACIONES:

--

Lima, 26 de junio de 2021



Firma del experto

DNI: 40580702

Anexo 10: Validación de instrumento 3

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Nombres y Apellidos del experto: ALONSO CORREA MUÑOZ

1.2. Grado académico: DOCTOR

1.3. Cargo e institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

1.4. Nombre del instrumento a validar: FICHA TECNICA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

La ficha tiene una estructura muy lógica que va de acuerdo a las etapas previas a la redacción y durante la etapa de redacción.

Trujillo, 28 de junio

Firma del experto
DNI: 41006536
Teléfono: 962739228



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SAGASTEGUI TORIBIO EDWIN EDUARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "TURISMO ACCESIBLE: UNA PROPUESTA DE GUÍA PARA LA AUDIODESCRIPCIÓN EN DIRECTO EN EL MUSEO VICÚS", cuyo autor es ZEGARRA ROJAS FIAMA GIANELLA DEL CARMEN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 02 de Diciembre del 2021

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SAGASTEGUI TORIBIO EDWIN EDUARDO DNI: 18169364 ORCID: 0000-0003-2230-9378	Firmado electrónicamente por: ESAGASTEGUITO el 10-12-2021 18:39:15

Código documento Trilce: TRI - 0204554