

LANGUE VIVANTE FACULTATIVE : ESPAGNOL

Durée : 2 heures

L'usage d'abaques, de tables, de calculatrice et de tout instrument électronique susceptible de permettre au candidat d'accéder à des données et de les traiter par les moyens autres que ceux fournis dans le sujet est interdit.

Chaque candidat est responsable de la vérification de son sujet d'épreuve : pagination et impression de chaque page. Ce contrôle doit être fait en début d'épreuve. En cas de doute, le candidat doit alerter au plus tôt le surveillant qui vérifiera et, éventuellement, remplacera le sujet.

Ce sujet comporte 3 pages numérotées de 1 à 3.

Si, au cours de l'épreuve, un candidat repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il le signale sur sa copie et poursuit sa composition en expliquant les raisons des initiatives qu'il a été amené à prendre.

L'épreuve comprend deux parties :

I — Compréhension de l'écrit : 10 points sur 20

Rendre compte en 200 à 250 mots, de manière structurée et *en français* d'un article en espagnol.

II — Expression écrite : 10 points sur 20

Répondre en espagnol à l'une des deux questions, au choix.

Pour chacune des parties, indiquer avec précision à la fin de la réponse le nombre de mots qu'elle comporte. Des points de pénalité seront soustraits en cas de non-respect de ces consignes.

I— Compréhension de l'écrit

Lire attentivement le texte suivant et présenter, en français, un compte-rendu structuré de l'article (200 à 250 mots). Le nombre total de mots utilisés devra être clairement indiqué à la fin de votre réponse.

Pantallas, juego y Matemáticas: el cóctel con riesgos de una ‘app’ que ya usan más de 1.700 colegios en España

Una maestra de un colegio público de Madrid canta una canción a la vez que mueve sus brazos y manos de forma coordinada para que los niños de seis y siete años, recién terminado el recreo, le presten atención. “Si-si-si, len, cio-cio”. Poco a poco, se van sentando formando un corro en el suelo del aula y se unen al mantra. Funciona. Sobre un banco en el que está sentada la profesora, hay varias torres de tabletas. Los niños, excitados, dicen que la sesión que les toca es su favorita. En los próximos 40 minutos, se sentarán en sus mesas y practicarán ejercicios de matemáticas en una app gamificada: cuando aciertan, un muñequito aparece de forma inesperada y les da la enhorabuena, a la vez que en la parte izquierda de la pantalla aparece una barra que se va llenando de estrellas. Cuando fallan, no ganan estrella. Si el algoritmo detecta que se están esforzando, podrían recibir estrellas extra. Al finalizar el bloque de ejercicios, acceden a una ciudad virtual donde se les van desbloqueando edificios, donde pueden acudir a una tienda y comprar con las estrellas que han obtenido objetos como cipreses, farolas o bancos para poner bonita la ciudad, o incluso entrar en una feria.

Esta actividad forma parte de la metodología para el aprendizaje de las Matemáticas de Innovamat, una empresa lanzada en 2017 por varios ingenieros en Cataluña —con una facturación en 2023 de unos 16 millones de euros— para darle una vuelta al método tradicional, arrinconar la memorización y poner el foco en el razonamiento. La propuesta de Innovamat para Primaria (donde la asignatura ocupa cuatro sesiones a la semana) consiste en destinar tres días a la “construcción de conocimiento”, la manipulación de objetos y el trabajo en grupo o individual con lápiz y papel, y una única sesión (normalmente la de los viernes) a la app gamificada, cuyo impacto en los menores no ha sido evaluado, tampoco sus posibles efectos adictivos. En todas las sesiones, el profesor puede proyectar videos explicativos con dibujos animados. Con sus contenidos adaptados a los requisitos curriculares de las autonomías, 1.723 centros educativos en España usan Innovamat. [...]

[...] Desde su lanzamiento, Innovamat ha contado con el asesoramiento de diferentes matemáticos, como Cecilia Calvo, miembro de la Federación Española de Profesores de Matemáticas. Ella explica que el motivo por el que diseñaron la app fue conseguir un feedback inmediato, ya que la evidencia científica ha mostrado que es clave para el aprendizaje. A eso se sumó que hay muchas actividades que es difícil practicar en papel, como la geometría, que necesita un número elevado de imágenes muy detalladas y supondría un malgasto de papel. Con el algoritmo de Innovamat cada alumno recibe nuevos ejercicios en función de los errores que comete. “¿El motivo por el que lo creamos? buscamos gestionar la frustración clásica de las matemáticas, cuando lo hacías mal en papel y no sabías cómo avanzar... pretendemos frenar la ansiedad matemática”, zanja Isaac Sayol, cofundador de la empresa.

El pasado marzo, la Asociación Española de Pediatría advirtió sobre la necesidad de eliminar de las apps con finalidad educativa los juegos, las estrategias de gratificación inmediata, o cualquier mecanismo que favorezca comportamientos adictivos. En un comunicado, señalaron que existe un debate científico sobre qué impacto tienen las pantallas en la salud a lo largo de la vida, especialmente en la infancia, “al poder afectar al neurodesarrollo, al aprendizaje, al desarrollo psicoafectivo y a la instauración de hábitos de vida”.[...] Ignacio Civeira, psiquiatra infantojuvenil y miembro del Centro Integral de Prevención e Investigación de Adicciones Comportamentales del Hospital Gregorio Marañón (el único servicio de este tipo en el sistema de salud público madrileño) no ha probado la app de Innovamat,

pero considera que ese tipo de tecnología “no compensa los posibles riesgos”. “No tienen desarrollado el cerebro que nos ayuda a razonar y a pensar antes de actuar, entonces ese estímulo, esa gamificación, entra a formar parte de lo que es su sistema nervioso”, señala el doctor. “Introducirlas a tan temprana edad esas herramientas es un secuestro y una castración del valor de la espera, del aburrimiento, de saber ganarte las cosas sin una recompensa tan inmediata... el trabajo de la frustración forma parte de la vida”.

Ana Torres Menárguez
El País, 09 de octubre de 2024

II— Expression écrite

Répondre en espagnol, en 200 à 250 mots, à l’une des questions suivantes, au choix. Le numéro du sujet choisi devra être clairement indiqué. Le nombre total de mots utilisés devra être clairement indiqué à la fin de votre réponse.

1. ¿Piensa usted que las IAs solo representan un peligro para la educación?
2. Según usted, ¿es compatible el desarrollo del turismo con la lucha contra el cambio climático?



El Roto (dibujante satírico e historietista español),
El País, 04 de julio de 2024.

La huella = l’empreinte

FIN DU SUJET