

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat :

N° d'inscription :



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Né(e) le :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

1..1

ÉVALUATION

CLASSE : Première

VOIE : ☐ Générale ☐ Technologique ☒ Toutes voies (LV)

ENSEIGNEMENT : ESPAGNOL

DURÉE DE L'ÉPREUVE : 1h30

Niveaux visés (LV) : LVA B1-B2 LVB A2-B1

CALCULATRICE AUTORISÉE : ☐ Oui ☒ Non

DICTIONNAIRE AUTORISÉ : ☐ Oui ☒ Non

☐ Ce sujet contient des parties à rendre par le candidat avec sa copie. De ce fait, il ne peut être dupliqué et doit être imprimé pour chaque candidat afin d'assurer ensuite sa bonne numérisation.

☐ Ce sujet intègre des éléments en couleur. S'il est choisi par l'équipe pédagogique, il est nécessaire que chaque élève dispose d'une impression en couleur.

☐ Ce sujet contient des pièces jointes de type audio ou vidéo qu'il faudra télécharger et jouer le jour de l'épreuve.

Nombre total de pages : 4



L'ensemble du sujet porte sur l'axe 6 du programme : **innovations scientifiques et responsabilités**. Il s'organise en deux parties :

1- Compréhension de l'écrit

2- Expression écrite

Document 1:

Metaverso y las universidades peruanas que fomentan la educación virtual.

Por primera vez, los laboratorios de innovación de tres universidades peruanas: la Universidad Nacional de Ingeniería (UNI), Universidad Nacional San Agustín (UNSA) en Arequipa y Universidad de Piura (UDEP) son construidos en el metaverso creando un espacio para el aprendizaje colaborativo de los alumnos. Con esta tecnología, los estudiantes de la UNI en Lima estarán conectados con sus compañeros en Arequipa, podrán visitar los laboratorios de la UNSA e interactuar con los de la UDEP en Piura, rompiendo las barreras geográficas.

El metaverso es un mundo digital interconectado, que une la realidad virtual y la realidad aumentada, junto con plataformas más familiares como el teléfono móvil y las computadoras. La startup arequipeña MetaCerv fue la encargada de crear estos espacios virtuales con fines educativos.

El ingeniero Roy Guzmán Neyra, CEO¹ de MetaCerv, explica a la Agencia Andina que en estos laboratorios construidos en el metaverso los alumnos pueden interactuar con sus compañeros y maestros del norte y sur del país, así como que pueden manipular objetos y hacer tareas en común.

«El metaverso para la educación ofrece un espacio de aprendizaje colaborativo, donde las personas no van a aprender solas, sino que van a aprender en conjunto. No sólo es una explicación teórica, sino que aprenden de la experiencia, haciendo las cosas. Eso es lo valioso de la tecnología», señala Guzmán.

Esta apuesta tecnológica en educación virtual fue posible gracias al proyecto de la Red Universitaria de Innovación y cuenta con financiamiento de la Agencia de Cooperación Internacional de Corea – KOICA. Esta red está conformada por nueve universidades peruanas, de las cuales -inicialmente- tres universidades habilitaron sus laboratorios en el metaverso. Se espera la pronta implementación en las otras seis universidades.

«Un estudiante de Arequipa puede tranquilamente visitar el laboratorio de Piura, el de la UNI o conocer el de Arequipa. De esta manera, el aprendizaje se hace colaborativo, ésa es la finalidad de las universidades. Éste es el primer paso que se ha dado, con la intención de que cada universidad miembro de esta red construya su propio laboratorio en el metaverso», señala Guzmán.

¿Cómo acceder al metaverso?

¹ CEO = máximo ejecutivo de una organización (Chief Executive Officer)

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat : N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le :

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

35 El CEO de Metacerv, startup creada hace dos años, señala que cada institución define qué es lo quiere construir. «Puede ser un laboratorio o un edificio completo y con esa base lo que hacemos es virtualizar el entorno. Construimos en 3D el espacio y lo llevamos al metaverso. Para acceder, se puede hacer a través de una página web, pero una mejor experiencia se puede tener a través de visores de realidad virtual y así tener una experiencia inmersiva», agrega Guzmán.

María Fernández Arribasplata, *Andina*, Agencia Peruana de Noticias, 14/09/2024

Document 2:

Desafío² Dalí

Desafío Dalí permite una inmersión personal en el universo daliniano a través de una experiencia didáctica altamente sofisticada y amena³. Es un viaje sensorial y multimedia que envuelve al visitante y que se extiende más allá de la visita, en un nuevo concepto de experiencia artística único en el mundo.



ART DIDAKTIK

ESTRENO MUNDIAL 8 DE OCTUBRE DE 2022
IFEMA MADRID, espacio 5.1 | www.desafiodali.com

FUNDACIÓ GALA
SALVADOR DALÍ

² un desafío: *un défi*

³ ameno = agradable



1. Compréhension de l'écrit (10 points)

Vous rendrez compte librement, **en français**, de ce que vous avez compris du document 1.

2. Expression écrite (10 points)

Vous traiterez, **en espagnol**, une seule des deux questions suivantes, **au choix**. Répondez en 120 mots au moins.

Question A

¿Le parece a usted que el metaverso puede ser una tecnología clave en el futuro de la educación? Apóyese en los dos documentos y en su experiencia personal para justificar su respuesta.

Question B

Explique para qué se utiliza el metaverso presentado en los documentos 1 y 2.
¿Cuáles son, en su opinión, las oportunidades y los desafíos de esta nueva tecnología?