

L'ensemble du sujet porte sur l'axe 4 du programme : **Citoyenneté et mondes virtuels.**

Il s'organise en deux parties :

1. Compréhension de l'écrit

2. Expression écrite

Documento 1: La mujer que desarrolló un videojuego para ayudar a su hijo disléxico

Mario, el hijo de Montserrat García, es disléxico.

Como en España no existía ningún programa de entrenamiento para hacer mejorar la capacidad lectora, Montserrat decidió desarrollarlo. Tras investigar, y segura de que se puede aprender jugando, eligió el formato de videojuego, y Mario se convirtió en su conejillo de indias¹. [...]

- 5 En la actualidad, Glifing es un método completamente desarrollado, basado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que afirma tener un éxito superior al 95%. Consiste en un entrenamiento sistemático de la lectura a partir de un juego para ordenador o tablet que permite adquirir fluidez lectora y mejorar el rendimiento del niño de manera rápida y amena².

Sara Rivas Moreno,

<https://elpais.com/retina/2018/07/17/innovacion> , 28/07/2018

¹ un conejillo de indias: *un cobaye*

² amena = agradable

Modèle CCYC : ©DNE																				
Nom de famille (naissance) : <small>(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)</small>																				
Prénom(s) :																				
N° candidat :											N° d'inscription :									
 Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE														1.1						
Né(e) le :			/			/														

Documento 2: El trabajo escolar que se convirtió en una exitosa app para personas con dislexia

Todo surgió en la asignatura de proyectos del colegio técnico ORT en Buenos Aires. Con la idea de ayudar a algunos compañeros que tenían dificultades para el aprendizaje, un grupo de alumnos creó LectO.

5 Así nació la aplicación gratuita pensada para las personas con dislexia, que cuenta con distintas funciones orientadas a facilitar la lectura y la escritura.

10 Lisandro Elías Acuña, Fausto Fang, Gonzalo Díaz de Vivar y Ulises López Pacholczak son los cuatro amigos y compañeros de aula, que comenzaron a evaluar sus ideas y cotejarlas¹ con especialistas. En ese entonces, tenían apenas 16 años y los movía la pasión por la ciencia y la tecnología, además de las ganas de ayudar. Hoy, LectO es utilizada por más de 10.000 usuarios de distintos idiomas y se convirtió en una herramienta útil y de referencia entre las personas con dislexia, un trastorno del aprendizaje que consiste en la dificultad de identificar sonidos y relacionarlos con las letras. [...]

15 Con versiones para teléfono móvil y escritorio, LectO permite escribir y leer textos como cualquier editor. Sin embargo, está acompañado por diferentes funciones que lo hacen más amigable para las personas afectadas, a través del uso de colores, recursos auditivos y pictogramas.

20 “Se puede marcar cada letra con un color específico. Por ejemplo, la ‘b’ y la ‘d’, que son espejadas² a simple vista. Configurar de esa manera hace que la lectura sea más visual y fácil. La lectura en voz alta, con distintas posibilidades de velocidad, también es muy útil. Además, incorporamos *Open Dyslexic*, una fuente tipográfica creada por especialistas para ser más legible³ para ellos. También se puede optar por otras fuentes clásicas”. [...]

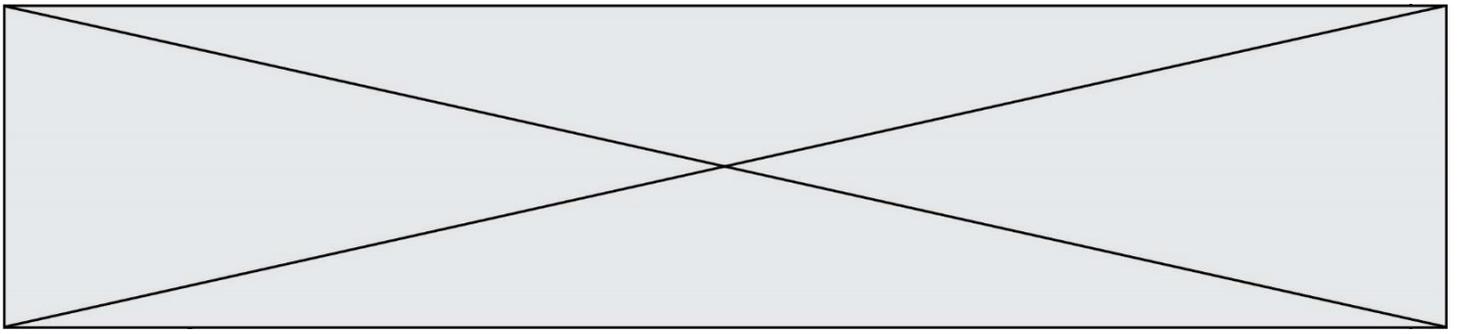
25 Una herramienta como esta app, según la especialista [María Arabetti], no solo facilita la vida durante los años escolares sino en el resto del desarrollo.

Diego Jemio, <https://elpais.com/america-futura>, 05/01/2023

1. cotejar: *confronter, comparer*

2. espejadas : *en miroir*

3. legible : *lisible*



1. Compréhension de l'écrit (10 points)

Documento 1: La mujer que desarrolló un videojuego para ayudar a su hijo disléxico.

Documento 2: El trabajo escolar que se convirtió en una exitosa app para personas con dislexia.

Vous rendrez compte librement, en français, de ce que vous avez compris de chacun des textes (documents 1 et 2). Vous veillerez à établir un lien entre ces deux textes.

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

Diga en qué medida ambos documentos ilustran un aspecto del eje temático « Citoyenneté et mondes virtuels ».

Question B

Diga qué elementos de las iniciativas presentadas le parecen útiles e inspiradores. Diga también si conoce otras iniciativas parecidas argumentando su respuesta.