

**LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE LEXICALE À TRAVERS DES  
JEUX ET LE TRAVAIL COLLABORATIF**

**INGRID NATALIA TOLOZA RAMÍREZ**

**UNIVERSITÉ PÉDAGOGIQUE NATIONALE  
FACULTÉ DE SCIENCES HUMAINES  
DÉPARTEMENT DE LANGUES  
LICENCE EN ESPAGNOL ET LANGUES ÉTRANGÈRES  
BOGOTÁ  
2018**

**LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE LEXICALE À TRAVERS DES  
JEUX ET LE TRAVAIL COLLABORATIF**

**INGRID NATALIA TOLOZA RAMÍREZ**

**Étude dirigée par: Ricardo Leuro**

**UNIVERSITÉ PÉDAGOGIQUE NATIONALE  
FACULTÉ DE SCIENCES HUMAINES  
DÉPARTEMENT DE LANGUES  
LICENCE EN ESPAGNOL ET LANGUES ÉTRANGÈRES  
BOGOTÁ  
2018**

## **REMERCIEMENT**

Premièrement, je veux remercier Dieu pour m'avoir amené à ce chemin d'apprentissage, pour être mon compagnie et pour être mon guide pendant tout ce temps, je remercie ma mère, pour être l'inspiration et pour chaque effort qui a fait possible de finir ce processus avec succès ; à ma soeur et ma grand-mère qui ont été un appui indispensable pendant tout le temps et à toute ma famille en général pour être ma motivation constante.

Je veux remercier aussi à mon professeur et directeur de thèse Ricardo Leuro, pour l'excellent accompagnement pendant tout le travail, pour le professionnalisme et pour avoir partagé et contribué toute s'expérience et connaissance qui ont été une partie fondamental dans toute la recherche.

Finalement je remercie l'Univiersidad Pedagógica Nacional pour m'avoir donné pendant tout ce temps une formation intégrale comme profesional et aussi, à l'école La Candelaria pour m'avoir ouverte les portes de l'institution et fait possible ce travail, et les enfants qui sont devenues une motivation pour continuer avec le processus, pour prendre des idées et propositions avec la meilleure disposition et l'amour.

Merci beaucoup.

|                                                                                                                                                               |                                             |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|--|
| <br>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA<br>NACIONAL<br><i>Universidad de la Pedagogía</i> | <b>FORMATO</b>                              |  |
|                                                                                                                                                               | <b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b> |  |
| <b>Código:</b> FOR020GIB                                                                                                                                      | <b>Versión:</b> 01                          |  |
| <b>Fecha de Aprobación:</b> 10-10-2012                                                                                                                        | Página iv de 69                             |  |

| 1. Información General      |                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tipo de documento</b>    | Trabajo de grado                                                                                                                                                                    |
| <b>Acceso al documento</b>  | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central                                                                                                                                 |
| <b>Título del documento</b> | Le développement de la compétence lexicale à travers des jeux et le travail collaboratif (El desarrollo de la competencia lexical a través de los juegos y el trabajo colaborativo) |
| <b>Autor(es)</b>            | Tolosa Ramírez, Ingrid Natalia                                                                                                                                                      |
| <b>Director</b>             | Leuro Pinzón, Ricardo                                                                                                                                                               |
| <b>Publicación</b>          | Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 69 p.                                                                                                                                |
| <b>Unidad Patrocinante</b>  | Universidad Pedagógica Nacional                                                                                                                                                     |
| <b>Palabras Claves</b>      | COMPETENCIA LEXICAL, JUEGOS, TRABAJO COLABORATIVO.                                                                                                                                  |

| 2. Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>La presente investigación tiene como finalidad determinar el impacto del juego y el trabajo colaborativo como estrategia para desarrollar la competencia lexical y el fortalecimiento de las competencias de interacción social de los estudiantes del grado 301 del Colegio La Candelaria, jornada tarde, quienes presentaron dificultades para describir su realidad utilizando el francés como segunda lengua, en las distintas habilidades de comunicación. Además, se pudo evidenciar dentro del aula de clase, la necesidad de interacción entre los estudiantes con el fin de desarrollar habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo, actividades en las que los estudiantes presentaban conflictos muy a menudo.</p> <p>Por tal razón, esta investigación busca proponer una estrategia en la que, a través de los juegos y el trabajo en equipo, los estudiantes logren mejorar su realidad educativa.</p> |

### 3. Fuentes

- ALMEDA, P. N. (1995). *Técnicas y juegos pedagógicos*. San Pablo
- BLASCO, J. E., PÉREZ, J. A. (2007). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes. España. Editorial Club Universitario
- BONILLA, & RODRIGUEZ. (1997). *Más allá de los métodos. LA investigación en*
- BROOKS, L., & BROOKS, M. (1993). *The case for constructivist classroom* .
- BROWN, H. (1995). *Principles of language learning taching*.
- BURNS, A. (2003). *Collaborative action research for English Language Teachers*.
- CARDONA. (2012) Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor.
- DENZIN, N., & LINCOLN, Y. (2000). *Handbook of qualitative research*.
- FREEMAN, D.; JOHNSON, K. E. (1998) Reconceptualizing the knowledge-base
- of language teacher education.
- HERNANDEZ, R., FERNANDEZ, C., & BAPTISTA. (2010). *Metodología de investigación*. México: Mc Graw Hill. Cambridge University.
- HIGUERAS, M. (2008). «nuevas técnicas para enseñar léxico. Barcelona.
- HILTZ Y TUROFF, (1993) Tomado de “Entornos virtuales de enseñanza –
- aprendizaje: El proyecto GET. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/imagen/evea.htm>
- HUERTAS. (2016) Developing Oral Interaction Skills Through the Use Of Communication Games
- JIMÉNEZ, R. (2002). El Concepto de Competencia Léxica en los Estudios de Aprendizaje y Enseñanza de Segundas lenguas. *Universidad de la Rioja*, 13.
- JOHNSON, D., & R, Y. J. (1996). *Aprendizaje cooperativo apoyado por el computador*. Chile.
- KEMMIS, STEPHEN, & MCTAGGART. (1998). *The action research planner* . Australia : Deakin University Press.
- LINSE, & CAROLINE. (2005). *Practical English Language Teaching Young Learners*. New York : Mc Graw- Hill .
- MARTINEZ, L. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*. México DF: Trillas.
- McCORMICK, S. (1995). *Instructing students who have Literacy problems*. . Englewood Cliffs, NJ: Merrill. Second Edition.
- MEN. (2006). *Formar en Lenguas Extranjeras ¡El reto!* Bogotá: Revolución Educativa. Colombia Aprende
- MEN. (1997). *Lineamientos curriculares idiomas*.
- MEARA. (1996). *The Dimensions of Lexical Competence*.
- PERDOMO. (2016) Juego cooperativo: desarrollando la producción oral.
- PÉREZ, M. (2002) Consideraciones sobre la lexicografía bilingüe y el uso de los córpora textuales informatizados
- POMBO, L., LOUREIRO, M., & MOREIRA, A. (2010). *Assesing Collaborative work in a higher education blended learning context: strtegies and stuents perceptions*. .
- PRESCOTT. (1993). *A dilemma of dioxygenases*.
- RUIZ & OMEÑACA, E. P. (2001). *La cooperación como alternativa en educación física*. . Barcelona.
- ROMÁN, P. (2003). Posibilidades formativas de las herramientas groupware: el aprendizaje colaborativo en la educación.
- SALAZAR. (2016) El juego simbólico: Imaginación y diversión en los procesos de escritura
- SHARAN, & SHARAN. (1987). *Educational leadership*.

- TAYLOR. (2002). *Action research in workplace education*.
- VIGOSTKY.L. (1896). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- WARTOFSKI, M.-W. (1979). *Models : Representation and scientific understanding*. Dordrecht, Holland. Boston: D. Reidel..

#### 4. Contenidos

El presente trabajo se divide en siete capítulos, en el primero se describe el contexto en el cual la investigación fue desarrollada y la problemática identificada, además de la pregunta problema y los objetivos planteados para desarrollar el trabajo investigativo, finalmente, el capítulo concluye con la justificación de la realización de esta investigación.

El segundo capítulo muestra el marco teórico, en el que primeramente se hace referencia al estado del arte de esta investigación, que da un vistazo a algunas investigaciones anteriores que se han enfocado en desarrollar la competencia lexical a través de los juegos y el trabajo colaborativo. La segunda parte contiene todo el fundamento teórico para sustentar el presente trabajo de grado, este a su vez se divide en tres grandes temas: la competencia lexical, el juego y el trabajo colaborativo.

En el tercer capítulo se muestra el diseño metodológico de la investigación, conformado por el tipo de investigación, que en este caso es la investigación cualitativa y su respectivo enfoque de investigación-acción. Este capítulo contiene el método y los instrumentos utilizados para la recolección de información, así como la matriz categorial que se utiliza para el posterior análisis de resultados.

Seguidamente el capítulo cuatro describe la población objeto del estudio, la propuesta de intervención y las fases que desarrolladas al interior de la propuesta. El capítulo cinco presenta un análisis detallado de la información, basado en las categorías propuestas al inicio de la investigación. Finalmente, los capítulos seis y siete muestran las conclusiones de la investigación con respecto a los objetivos planteados y las limitaciones y posibles recomendaciones que se puedan plantear para las futuras investigaciones.

#### 5. Metodología

Esta monografía utilizó como base metodológica la investigación cualitativa con un enfoque a la investigación acción, donde el propósito principal es contribuir a mejorar la problemática social identificada o en este caso, la problemática educativa. La investigación se desarrolló a través de las siguientes fases; la observación, utilizando la observación, los cuestionarios y las encuestas para la recolección de datos; la planificación de una solución; la intervención, donde los talleres y

juegos en grupo fueron la principal herramienta y finalmente la reflexión del proceso a través de un análisis detallado, que uso la triangulación temporal y de instrumentos para evidenciar resultados del proceso.

## 6. Conclusiones

Después de la aplicación de la propuesta pedagógica se puede concluir que los estudiantes mejoraron su competencia lexical en la lengua francesa, atendiendo a las habilidades comunicativas de manera productiva e interpretativa. Por otro lado, las habilidades de comunicación social y convivencia fueron aspectos transformados y con muy buenos resultados, donde los estudiantes se prepararon para afrontar una realidad en la que además del buen uso de la lengua, es necesario atender a las necesidades presentadas dentro de una sociedad.

|                       |                                |
|-----------------------|--------------------------------|
| <b>Elaborado por:</b> | Toloza Ramírez, Ingrid Natalia |
| <b>Revisado por:</b>  | Leuro Pinzón, Ricardo          |

|                                          |    |    |      |
|------------------------------------------|----|----|------|
| <b>Fecha de elaboración del Resumen:</b> | 22 | 05 | 2018 |
|------------------------------------------|----|----|------|

## TABLE DES MATIÈRES

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Caractérisation .....                                         | 2  |
| 1.1. Contexte de l'institution.....                              | 2  |
| 1.2. Caractérisation de l'école et de la classe de français..... | 3  |
| 1.3. Problème de recherche.....                                  | 4  |
| 1.4. Question de recherche.....                                  | 6  |
| 1.5. Objectif général.....                                       | 6  |
| 1.6. Objectifs spécifiques. ....                                 | 6  |
| 1.7. Justification.....                                          | 6  |
| 2. Cadre théorique.....                                          | 8  |
| 2.1. État de l'art.....                                          | 8  |
| 2.2. Cadre conceptuel.....                                       | 9  |
| 2.2.1. La compétence lexicale.....                               | 11 |
| 2.2.2. Le jeu comme outil pédagogique .....                      | 11 |
| 2.2.3. Le travail collaboratif.....                              | 12 |
| 3. Méthodologie de recherche.....                                | 14 |
| 3.1. Description de la population.....                           | 14 |
| 3.2. Type de recherche.....                                      | 16 |
| 3.2.1. Les artefacts.....                                        | 18 |
| 3.2.2. Les enregistrements.....                                  | 18 |
| 3.2.3. Les questionnaires.....                                   | 19 |
| 3.2.4. Les carnets de terrain.....                               | 29 |
| 3.3. Grille de catégories.....                                   | 21 |
| 4. Proposition pédagogique.....                                  | 23 |
| 4.1. Le travail collaboratif.....                                | 23 |
| 4.2. L'apprentissage collaboratif.....                           | 23 |

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| 4.3. Le rôle de l'enseignant.....                 | 24 |
| 4.4. Le rôle des apprenants.....                  | 24 |
| 4.5. Les TICE.....                                | 25 |
| 4.6. Les jeux.....                                | 25 |
| 4.7. L'évaluation des apprenants.....             | 25 |
| 4.8. La convivialité.....                         | 26 |
| 4.9. Présentation et stockage du vocabulaire..... | 26 |
| 4.10. Utilisation du vocabulaire.....             | 26 |
| 5. Analyse des données.....                       | 27 |
| 5.1. Catégories d'analyse.....                    | 27 |
| 5.1.1. Vocabulaire.....                           | 27 |
| 5.1.1.1. Association des images.....              | 27 |
| 5.1.1.2. Champs lexicaux .....                    | 30 |
| 5.1.1.3. Phases courtes.....                      | 32 |
| 5.1.2. Jeux et motivation.....                    | 35 |
| 5.1.2.1. Utilisation de vocabulaire.....          | 35 |
| 5.1.2.2. Motivation.....                          | 37 |
| 5.1.3. Apprentissage collaboratif.....            | 38 |
| 5.1.3.1. L'apprentissage des autres .....         | 39 |
| 5.1.3.2. Aide mutuelle.....                       | 40 |
| 5.1.3.3. Suivi des instructions.....              | 41 |
| 5.2. Correction entre copines.....                | 42 |
| 5.2.1. Correction aux autres. ....                | 43 |
| 6. Conclusions .....                              | 44 |
| 7. Limitations et recommandations .....           | 46 |

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| 7.1. Au sujet du contexte scolaire.....      | 46 |
| 7.2. Au sujet de la prestation du temps..... | 46 |
| 7.3. Au sujet de l'analyse.....              | 47 |
| 7.4. Au sujet de la proposition.....         | 47 |
| 7.5. Au sujet des instruments.....           |    |

# **LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE LEXICALE À TRAVERS DES JEUX ET LE TRAVAIL COLLABORATIF**

## **Résumé :**

Cette recherche est un travail d'investigation-action avec le principal objectif de déterminer l'effectivité de l'emploi des jeux pour développer la compétence lexicale dans la population d'intérêt. Les principaux fondements pour développer la recherche ont été la définition de compétence lexicale, la définition du jeu comme stratégie pour implémenter la proposition pédagogique et le travail collaboratif. Ce travail a été divisé par deux étapes; la présentation et le stockage du nouveau vocabulaire et l'utilisation du même en contextes d'écriture et oralité. Ensuite, nous présenterons l'analyse des résultats à travers la triangulation temporelle et des instruments qui ont été des méthodes pour l'analyse des données collectées. Finalement, ce document présente les conclusions par rapport des objectifs proposés au début de la recherche, des limitations présentes pendant le travail et des recommandations à suivre pour les prochaines recherches avec des similitudes en objectifs, proposition ou des instruments utilisés.

## **CARACTÉRISATION**

### **Contexte de l'institution**

L'institution éducative La Candelaria est une école située dans La Concordia, centre historique et patrimonial en Bogotá. Cette institution est la première dans le district pour adopter la langue française comme deuxième langue de manière officielle et aussi la première institution qui a mis l'accent sur le tourisme dans son projet éducatif institutionnel. L'école La Candelaria cherche une formation intégrale des élèves dans un processus permanent dans lequel les enfants peuvent développer les différentes potentialités de l'être humain pour générer une personnalité, les connaissances académique, la reconnaissance et le respect pour la diversité.

Le projet de bilinguisme en français est proposé dans l'année 2005 comme un projet récent et débilement structuré, mais avec l'objectif de compléter l'accent de tourisme avec l'apprentissage de la langue française et l'influence des relations culturelles. À partir de l'année 2015, on l'a commencé à fortifier avec l'arrivée des professeurs qualifiés dans le domaine et de quelques stagiaires. Le français comme deuxième langue est travaillé seulement dans les premiers cycles ; du premier au cinquième cours, le processus d'enseignement est composé par deux professeurs dans la demi-journée gérantes de la classe de français et en général 40% des activités doivent être en français afin que l'école soit cataloguée comme une école bilingue. Pour le bon développement du programme de français, l'école compte aussi avec quelques activités dans une salle d'immersion où les élèves ont accès à quelques activités comme les jeux et avec l'accompagnement d'un autre professeur qualifié pour offrir aux élèves une connaissance plus grande. Les contenus développés dans la classe de français sont

justifiés dans le Cadre Commun Européen de Langues afin d'obtenir les niveaux A1.1 et A1 dans le cinquième cours.

### **Caractérisation de l'école et de la classe de français**

Le travail de recherche est développé dans le troisième cours. Dans le programme de français du cours, il y a quelques objectifs très spécifiques dans lesquels les élèves doivent avancer dans la suivante année scolaire, principalement, ils doivent commencer à faire une reconnaissance visuelle et écrite des connaissances déjà apprises de manière orale, les élèves doivent apprendre à écrire et lire le vocabulaire, les expressions en français et quelques phrases grammaticalement simples. Comme principal objectif pour un long délai, c'est la certification des élèves dans un niveau A1 en toutes les habiletés à évaluer.

Dans la classe de français, le programme est divisé par périodes de deux mois, dans lesquelles ils ont une épreuve finale pour rendre compte des connaissances obtenues à ce temps. Cette classe est un moment où les élèves peuvent participer de différentes activités ; il y a beaucoup d'utilisation des éléments électroniques pour la reproduction des vidéos, et surtout le développement d'un manuel scolaire dans lequel les élèves font toutes sortes d'activités pour travailler les différents compétences de la langue. Pour constater les connaissances des élèves pendant la période académique, toutes les activités développées sont évaluées, certains de manière qualitative où il est très important l'effort et la disposition de chacun pour développer les devoirs et d'un autre côté, des activités évaluées de manière quantitative qui cherchent les résultats mesurables.

Selon la professeure chargée des classes de français, ces classes sont basées sur un modèle pédagogique significatif, ici, les activités qui peuvent attraper l'attention des

enfants sont devenues en expériences qui peuvent apporter connaissance créée par eux-mêmes. Toutes les classes de français ont trois moments importants, bien qu'ils soient seulement de 45 minutes à la semaine, la classe de français commence toujours avec le rappel des instructions apprises, après la reproduction d'une vidéo, d'une chanson ou le développement de quelque activité ludique et finalement avec une activité guidée par le manuel scolaire.

### **Problème de recherche.**

Dans la population investiguée, on a identifié une problématique avec l'enseignement du vocabulaire en FLE ; cette information a été déterminée avec quelques instruments de recollection des données, réalisées au mois de février et de mars 2017 tels que : les observations, les enquêtes réalisées aux professeurs de l'école, l'enquête réalisée aux élèves et finalement dans la épreuve diagnostique réalisée pour déterminer les connaissances des élèves dans le domaine de la langue française.

L'épreuve diagnostique a été composée par cinq parties basées sur l'information fournie par le Ministère d'éducation national (2006) dans le document appelé Former en langues étrangères: Le défi! (2006). Ici, le ministère a proposé certain des habiletés communicatives que les élèves doivent avoir dans une seconde langue au CE2. Pour commencer, dans l'écoute les élèves doivent comprendre certaines descriptions courtes et simples des objets et lieux connus. Ils doivent comprendre des idées générales d'une histoire et identifier les personnes qui participent dans une conversation. Pour parler de la lecture, le ministère a dit dans le document mentionné que les élèves de CE2 doivent identifier les mots sur les thèmes qui leur sont familiers, ils doivent reconnaître des petites phrases en livres, lieux, propagandes, entre autres ; ils doivent aussi faire le rapprochement entre les illustrations et les mots ou phrases simples et finalement ils doivent suivre les instructions simples. D'un autre côté, les indicateurs que les élèves

doivent accomplir dans ce niveau dans l'écriture sont copier et transcrire les mots qu'on utilise dans la salle de classe, écrire le nom des lieux et des éléments qu'on peut reconnaître dans une illustration, répondre aux questions « quoi, qui, où et quand » s'ils sont à propos de la famille, des amis ou l'école et ils doivent aussi écrire l'information personnelle dans format simples. Finalement pour ce niveau scolaire et à propos de l'expression orale dans les enfants, ils doivent exprimer les sentiments et les états d'âme, ils doivent parler sur les choses qu'ils aiment ou qu'ils détestent, ils doivent parler sur les choses qu'ils faisaient et ils peuvent décrire les activités que développent les membres de la communauté qui les entoure.

Après la mise en place l'épreuve diagnostique dans lequel on cherchait mesurer ces habiletés, on a démontré que les enfants de ce groupe n'ont pas encore le niveau de langue qu'ils doivent selon le cours. Le manque de motivation des élèves dans la classe de français peut contribuer aux résultats, bien qu'ils veuillent développer différentes activités très créatives ; selon les manifestations données par les enfants dans l'enquête ils ont développé la classe de français fondés dans un manuel de travail qui peut limiter les habiletés créatives et d'interaction pour la communication.

D'un autre côté, dans les observations réalisées, c'est évident la problématique dans la salle de classe à propos de la convivialité et collaboration parmi les enfants ; dans quelques situations on a vu que la professeure titulaire du cours ne permettait pas beaucoup d'interaction parmi les élèves, mais le travail individuel, même en petites situations qui n'impliquent pas les connaissances académiques comme partager les fournitures scolaires ou répliquer des informations des classes aux autres enfants.

En conclusion, on a déterminé qu'il est nécessaire de mettre en place une stratégie qui nous permet de développer la compétence lexicale , c'est-à-dire l'apprentissage de vocabulaire et la capacité de l'utiliser dans les différents habiletés de

communication de la langue avec une stratégie qui permet aux enfants exploiter l'imagination, la créativité et les habiletés d'interaction sociale, une stratégie qui permet aux élèves travailler ensemble et améliorer les habiletés de communication et convivialité.

## **QUESTION DE RECHERCHE**

De quelle manière l'emploi des jeux collaboratifs qualifient de forme positive le développement de la compétence lexicale en FLE chez les élèves de CE2 ?

**OBJECTIF GÉNÉRAL:** Déterminer l'effectivité de l'emploi des jeux collaboratifs en permettant de faciliter l'apprentissage de vocabulaire en FLE dans le cours CE2 salle 301.

## **OBJECTIFS SPÉCIFIQUES :**

- Décrire les résultats de l'apprentissage et l'utilisation de vocabulaire des élèves de CE2 salle 301 dans le période 2017-1/ 2017-2

- Préciser l'influence du développement des jeux collaboratifs pour le développement de la compétence lexicale chez les élèves de CE2.

- Identifier l'influence du travail groupal chez les enfants de CE2 pour développer des stratégies d'interaction sociale.

## **JUSTIFICATION**

Dans la société actuelle, l'usage d'une langue étrangère est une exigence sociale indiscutable. Pour cette raison, les efforts des institutions et des professeurs pour donner une formation intégrale dans l'apprentissage de la langue étrangère sont d'une importance vitale. Pour parler des habiletés que les élèves doivent acquérir dans la formation d'un processus de bilinguisme, on doit marquer l'importance de la

connaissance et de la bonne utilisation d'une quantité de vocabulaire qui leur permet de communiquer dans les différents contextes de la vie quotidienne, c'est-à-dire, le développement de la compétence lexicale, où quelques éléments tels que des expressions ou les mots en contextes sont très importants au moment de apprendre une deuxième langue.

Pour le Cadre européen commun de référence pour les langues, la compétence lexicale est « l'apprentissage et l'habilité d'utiliser le vocabulaire d'un langage» (p.110). Apprendre le vocabulaire et l'utiliser de manière appropriée est une partie très importante dans l'apprentissage d'une langue étrangère ; cependant, c'est le devoir des professeurs de trouver la meilleure manière de travailler la compétence lexicale nécessaire pour obtenir un processus de communication.

À travers une recherche préalable réalisée par une professeure en formation de l'Universidad Pedagogica Nacional, dans l'école La Candelaria aux enfants de CM2 pour déterminer les principaux problèmes dans le processus d'apprentissage et d'enseignement de la langue française, on a déterminé que les élèves n'ont pas développé encore les habiletés communicatives de la langue française, ils ne répondent pas aux indicateurs que les standards basiques de compétences en langues étrangères ont déterminé qu'ils devraient avoir dans les quatre habiletés de communication et selon le niveau dans lequel ils sont. De cette manière, la mise en place des activités fondées sur des jeux collaboratifs dans la salle de classe cherche la contribution et amélioration de l'enseignement et l'apprentissage de vocabulaire et, de cette manière, le développement de la compétence lexicale chez les élèves de CM2 dans la salle 301. Dans ces espaces les élèves peuvent construire la connaissance ensemble et avec l'aide des différentes ressources didactiques que permettent un apprentissage collaboratif entre les enfants.

Ce projet de recherche marche de la main avec l'Universidad Pedagógica Nacional qui a comme objectif, la contribution à la réalisation des niveaux plus élevés de qualité de l'enseignement dans le pays, et dans ce cas, dans l'enseignement de la langue étrangère. Avec la création de ces espaces d'apprentissage à travers des jeux collaboratifs, on cherche aussi le développement des processus d'innovation caractéristiques des professeurs de l'Universidad Pedagógica que cherche toujours à comprendre et transformer les contextes éducatifs dans lesquels ses professeurs se développent.

Finalement, le développement de ce projet de manière pertinente, peut être un bon moyen de connexion de l'université avec l'école La Candelaria et des autres écoles intéressées par travailler avec l'université. De ce projet dépendent les opportunités pour développer beaucoup de projets futurs d'autres professeurs en formation.

## **CADRE THÉORIQUE**

### **Etat de l'Art**

Dû à la progression de la mondialisation qui implique la Colombie de plus en plus vite, un grand intérêt a été éveillé dans l'éducation pour développer les habiletés dans une deuxième langue chez les élèves du pays. C'est pour cette raison que les membres impliqués dans le processus d'éducation et les recherches ont souligné leurs efforts en l'utilisation des ressources et des stratégies plus pertinentes pour obtenir succès dans ce difficile devoir qui est chaque jour plus important.

Après une recherche sur la thématique dans un contexte locale et nationale, on a trouvé quelques travaux de recherche qui ont été bien liés avec notre objectif d'intérêt et notre population investiguée. L'utilisation des différents types de jeux comme les jeux

coopératifs (*Perdomo, 2016*) ; les jeux symboliques (*Salazar, 2016*) et les jeux didactiques (*Cardona, 2012*) ont été implémentés en différentes recherches récentes comme outile pour développer des éléments de la langue comme la production orale, ou les habiletés d'interaction dans la communication (*Huertas, 2016*). D'autre côté, ces stratégies ont été utilisées pour développer d'autres éléments très importants dans le processus d'enseignement et apprentissage d'une deuxième langue, comme le renforcement des habiletés sociales chez les élèves (*Perdomo, 2016*) et la motivation suscitée par les enfants au moment d'apprendre la langue française (*Cardona, 2012*). Ces recherches ont donnée à notre travail un point de départ grâce aux aspects théoriques et méthodologiques qui ont utilisé. Maintenant nous cherchons comme principal objectif transformer le contexte éducatif des élèves avec un projet qui aborde le développement de la compétence lexicale dans la deuxième langue; un élément plus complexe et différent aux aspects travaillés comme des éléments séparés par les recherches mentionnées et les jeux comme un outil pédagogique pour développer des éléments de la communication mais aussi de la convivialité dans la salle de classe.

### **Cadre conceptuel**

Il est très important de souligner que bien que dans le processus d'enseignement, les professeurs sont chargés d'aider les élèves à se doter des habiletés communicatives, il y a quelques facteurs qui se présentent dans l'entourage d'apprentissage qui aident à construire la connaissance. De cette manière, enseigner et apprendre une langue étrangère est un processus qui se fait ensemble, avec une participation active de chacun des agents compétents, mais en spécial de l'enfant.

Avec le progrès si rapide de la globalisation qu'on a déjà mentionné, il existe la nécessité de percevoir le monde d'une autre manière et de créer quelques stratégies qui nous permettent de nous unir avec des autres. De cette manière, l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères sont une réponse à ces nécessités de la multiculturalité.

L'apprentissage d'une deuxième langue est un procès de négociation des signifiants qui contribue au développement des compétences cognitives et sociales des élèves, Le Ministère d'Éducation National (2006). Cette connaissance doit être construite par le professeur et l'enfant dans un travail ensemble, les deux sujets doivent avoir une participation active, Brooks y Brooks (1999). C'est-à-dire que l'enfant doit participer dans le processus avec l'orientation du professeur mais en développant l'indépendance dans la construction de la connaissance et la résolution des problèmes.

Le propos principal dans les deux processus est que les élèves développent les compétences de telle manière qu'ils puissent utiliser la langue étrangère pour comprendre la réalité, pour partager des idées, des sentiments et des opinions en situations de communication où il est nécessaire d'utiliser la langue étrangère, MEN (2006). Il est très important de profiter de la motivation intrinsèque de l'enfant et la curiosité pour apprendre Brown (1995), comme il est aussi important de reconnaître que la langue fait partie de la culture et en même temps la véhicule.

Il y a quelques catégories théoriques très importantes pour définir, qui nous aident à construire les concepts utilisées dans la recherche.

### **La compétence lexicale**

Pour commencer on doit réfléchir sur l'importance de l'apprentissage des différents mots dans le processus d'acquisition d'une deuxième langue ; pour obtenir un

processus de communication qui a du succès, il est très important que le parlant sache la quantité suffisante des mots qui lui permettent au futur de s'exprimer et d'exprimer la réalité qui l'entoure. Cependant, il n'est pas seulement important l'apprentissage d'une grande quantité de mots, mais il est fondamental d'apprendre la manière et le moment correct pour l'utiliser. Cette habileté est connue comme la compétence lexicale; selon le Cadre Commun Européen, la compétence lexicale est "la connaissance et la capacité d'utiliser le vocabulaire d'une langue" (p.110). Cette compétence est composée d'un groupe de mots interconnectées, c'est-à-dire, que plus l'élève a des mots dans la tête, plus il peut les connecter sémantiquement et la compétence lexicale est plus grande, Meara (1996). Cependant, cette compétence est en développement constant grâce à que la quantité des mots qu'une personne apprend change pendant toute la vie, Jiménez (2002). De cette manière, notre projet a comme objectif mettre en évidence la progression de la compétence lexicale des élèves à travers des jeux et le travail collaboratif développé dans la salle de classe.

### **Le jeu comme outil pédagogique**

Dans ce point, c'est important de définir le mot jeu, en tenant compte qu'il va être notre outil pédagogique ; un élément clé dans notre recherche parce qu'il aide les enfants à apprendre d'une manière inconsciente et naturelle. Avec la présentation des activités sous forme de jeux, les enfants font partie du processus d'apprentissage d'une manière totalement active et ils sont motivés pour apprendre à travers l'interaction avec des autres. Vygotsky (1896) a défini le jeu comme une ressource socio-culturelle promoteur du développement mental des enfants; selon l'auteur, le jeu facilite la progression des fonctions supérieures d'entente comme l'attention et la mémoire. Quand un petit joue avec des autres, il peut augmenter sa capacité pour comprendre la

réalité de l'entourage social, en augmentant ce que Vygotsky appelle "*Zone proximale de développement*". La ZPD est la distance entre le niveau de développement cognitif réel, la capacité pour résoudre des problématiques et le niveau de développement de résoudre des problèmes avec l'aide d'un adulte ou des autres enfants plus avancés.

Le jeu est la stratégie parfaite pour notre recherche parce que nous considérons que c'est un instrument des enfants pour apprendre et se connaître. À travers des jeux, les élèves de CM2 vont probablement construire leur propre connaissance, de manière coopérative, peut-être ils vont savoir comment ils affrontent de nouvelles situations et ils vont découvrir leur manière d'agir et interagir avec des autres. Probablement le jeu développe aussi l'imagination et la compétence créative des enfants sans aucune manipulation mais de manière totalement naturelle. Avec les différentes activités fondées sur les jeux, on espère qu'ils peuvent améliorer les compétences communicatives en utilisant le vocabulaire appris et ils vont peut-être développer aussi d'autres éléments importants pour l'apprentissage de vocabulaire comme la mémoire.

### **Le travail collaboratif**

Pour finir, on va définir le travail collaboratif qui constitue une catégorie de recherche très importante dans ce travail; les enfants de l'école La Candelaria vont être immergés dans une ambiance d'apprentissage dans lequel afin de construire la connaissance, ils vont faire tout un travail ensemble ou ils pourront tout le temps apporter et bénéficier aux autres et des autres avec des connaissances précédentes, des idées et des expériences. Ici, le professeur peut aussi apprendre de façon parallèle des élèves, par exemple des stratégies communicationnelles et sociales qu'ils utilisent pour développer les activités, c'est-à-dire que dans cette approche didactique, le professeur adopte un rôle horizontal en rapport des élèves, Sharan & Sharan (1987), il travaille tout

le temps comme conseiller et guide du processus avec les compétences d'analyses et évaluation dans le développement des activités dans la salle de classe.

D'un autre côté, les élèves impliqués dans le processus d'apprentissage collaboratif sont caractérisés par être responsables, motivés, collaboratifs et stratégiques ; ils ont un rôle totalement actif où ils s'inquiètent par l'apprentissage de chaque membre du groupe. Dans ce processus ils sont toujours en train de renforcer les connaissances parce qu'ils expliquent aux autres constamment.

Dans le projet de développement de la compétence lexicale à travers des jeux dans l'école La Candelaria, la professeure s'engage à impliquer directement les élèves dans le processus, elle écoute des opinions et des critiques des élèves afin de coopérer avec le développement des activités. Les enfants de CE2 à la salle 301 doivent apprendre à s'aider l'un l'autre, partager des idées et ressources dans la salle de classe, parce que c'est un processus qui a comme principal objectif de favoriser les espaces dans lesquels à partir des discussions entre les élèves afin d'explorer quelques concepts, ils peuvent développer des compétences individuelles et aussi groupales (Prescott 1993)

Jonhson, D. et Jonhson, R. (1996) ont déterminé que l'apprentissage collaboratif est un ensemble de méthodes d'instruction appliquées en petits groupes de développement des compétences mitigées entre apprentissage et développement personnel et social, où chaque membre du groupe est responsable de l'apprentissage et des processus d'apprentissage des autres. Selon les auteurs, ces endroits doivent être riches en possibilités pour garantir la croissance intégrale des enfants-et c'est la responsabilité du professeur, créer les espaces avec ces caractéristiques.

## MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE

### **Description de la population.**

Avec le travail de recherche des enfants du cours CM2, dont l'âge est entre 8-10 ans, on a pu établir quelques caractéristiques générales du groupe. Dans les observations on a constaté que les élèves sont particulièrement silencieux et obéissants mais très participatifs. Dans les classes observées (mathématiques et langue maternelle) on a vu que les élèves ont une relation très distante avec la professeure. Ils voient la professeure comme une autorité suprême à laquelle ils obéissent sans rien réfuter, ils sont complètement silencieux devant quelque appel d'attention ou quelque commentaire de sa part. On peut dire qu'ils ont une très bonne relation. Dans la classe on peut mettre en évidence la coopération pour développer chaque devoir ou pour informer aux autres, il est aussi important la manifestation de chaque élève dans les enquêtes ou ils parlent des camarades et des goûts pour travailler avec eux en différentes sortes d'activités. En général, avec les observations, on peut constater que c'est un groupe actif, ils veulent toujours participer bien que les activités ne soient pas très intéressantes pour eux. Il est clair aussi, que les activités différentes sont très significatives pour les élèves qui, sans beaucoup penser, peuvent mentionner les sorties pédagogiques aux musées ou parcs et les présentations au public sont les plus amusantes dans l'expérience éducative.

Bien qu'ils aient une bonne réaction à ces activités de type traditionnel comme la lecture et l'écriture de textes, la mémorisation des structures, le dessin des idées racontées entre autres; les élèves ont de très bonnes idées pour développer les activités futures, ils proposent depuis des activités conventionnelles comme dessiner, jusqu'à des autres très ludiques comme la peinture, la création d'une bande musicale en français, les jeux comme 'bingo' et la pratique des virelangues.

Finalement, on peut dire que du point de vue des élèves, ils ont un bon résultat académique dans les autres sujets, ils sont persuadés que les bonnes notes dans la majorité des cas sont l'objet mesurable qui reflète les bons résultats. Bien qu'il y ait une haute performance académique, il est normal que quelques préférences soient présentées pour quelques matières sur des autres. C'est évident le goût pour la langue française et spécifiquement l'intérêt pour apprendre et développer les habiletés dans l'utilisation de la langue. Les élèves ont dit qu'ils aimeraient apprendre des chansons, écrire et parler en français. Entre autres goûts des élèves, on peut inclure les mathématiques et les activités d'éducation physique.

Avec les instruments de recollection des données comme les enquêtes réalisées aux élèves, on a constaté que bien qu'il y ait des difficultés au moment de partager avec les camarades dans la salle de classe, la majorité des élèves aiment les travaux de groupe ; ils ont mentionné ces activités dans la question des travaux intéressants pour le futur dans la classe, toutefois, il y avait quelques enfants qui ont manifesté quelques problématiques au moment de travailler en groupe, ils ont dit des choses comme «les autres personnes ne font jamais rien» et «c'est préférable travailler seul» (*l'original en espagnol*).

Pour parler du niveau de langue française des élèves, après l'analyse des résultats de la épreuve diagnostique développée, on peut constater que les élèves n'ont pas développé encore avec les habiletés d'écoute ; ils doivent écouter une petite histoire et organiser la séquence des images dans l'ordre correct, après ils doivent écouter la description de quelques images et lister les images présentes dans l'ordre de la description. Tous les élèves ont énuméré les images dans l'ordre incorrect et seulement certains enfants ont listé les images du deuxième point de manière correcte.

Avec l'épreuve, il a été mis aussi en évidence que les élèves ne peuvent pas encore accomplir avec l'habileté de lecture; dans l'activité, ils doivent lire des mots courts en français et les lier avec l'image correspondante. La majorité des élèves ont lié seulement un de cinq mots ; le mot « pantalon » et ça a été par la similitude dans l'écriture entre le mot en français et en espagnol. Dans un autre point de l'épreuve, ils devaient lire l'instruction en français pour développer l'activité. Dans ce point beaucoup d'élèves ont décidé ne pas développer l'activité parce qu'ils ont manifesté qu'ils ne comprennent rien en français. Ici, ils devaient identifier les personnages et les lieux d'une l'histoire, mais la majorité des mots soulignés, n'étaient pas corrects. Avec le diagnostic, on a déterminé que l'habileté d'écriture n'est pas encore développée par les élèves, ils devaient décrire quelques images avec les mots qu'ils pouvaient. La majorité des enfants n'ont pas développé cette activité et seulement certains ont écrit des mots en espagnol. Finalement, ils devaient donner l'opinion sur un dessin que chacun devait faire pour mesurer l'habileté orale, bien qu'ils puissent dire quelques mots en français, ils ne peuvent pas encore compléter une idée, ils ont demandé tout le temps pour le vocabulaire dont ils ont besoin pour exprimer l'opinion.

### **Type de recherche**

Dans la recherche à l'école La Candelaria, on cherche la participation active des élèves afin de transformer la réalité d'apprentissage ; on a identifié que les enfants n'ont pas encore bien développé la compétence lexicale en FLE. Bien qu'il existe un travail en langue étrangère, il n'existe pas une application; l'investigation cherche l'appropriation et utilisation de vocabulaire à travers des jeux afin de que les élèves puissent utiliser le vocabulaire dans les contextes réels. La recherche-action est une forme d'autoréflexion collective mené à bien par les participants des situations sociales pour améliorer la rationalité des propres pratiques sociales ou éducatives et les

situations dans lesquelles les pratiques sont développées, Kemmis et McTaggart (1988). Cette recherche propose quelques dynamiques de changement dans un contexte déterminé. C'est une forme d'identifier et de donner réponse aux problématiques dans la salle de classe avec la finalité de soutenir les processus d'enseignement et apprentissage et l'autoréflexion des professeurs, Taylor (2002).

Dans la recherche action, le chercheur est un agent réflexif, autonome, capable de prendre des décisions et chargé d'interpréter la réalité avec l'intention de transformer. De la même manière la population a un rôle actif et participatif où ils contribuent dans le processus de transformation de leur réalité, Blasco (2007). Le chercheur chargé du travail développé avec les enfants de l'école La Candelaria a l'intention d'analyser de manière réflexive le contexte éducatif et proposer les stratégies qui permettent d'améliorer les conditions d'apprentissage des élèves. D'un autre côté, les élèves sont des acteurs principaux dans leur propre processus. Dans cette recherche, ils pourront être engagés à l'apprentissage et contribuer à obtenir les objectifs proposés dans le projet développé.

Blasco (2007) a proposé quatre phases dans lesquelles la recherche action est développée ; ces phases font aussi partie de notre recherche. Premièrement, le plan d'action qui a été implémenté dans la période de février et mai 2017, consiste à observer le contexte afin d'identifier une problématique dans le processus d'enseignement et apprentissage chez les enfants de CM2 et à proposer une stratégie de changement. Le deuxième moment va être mis en oeuvre pendant les mois d'août-novembre 2017 et février- avril 2018, c'est le moment de l'agir et d'implémenter le plan qui dans ce cas nous permet d'améliorer la compétence lexicale des enfants ; l'évaluation est la troisième phase de ce type de recherche, elle va être développée pendant les mois de février-mars 2018 et elle cherche superviser l'action misé en place avec les enfants dans

cette période de temps. Finalement la dernière phase, la réflexion va être présentée avec un rapport au mois d'avril 2018 et c'est un processus cyclique où on peut repenser le travail basé sur les résultats trouvés.

Cette recherche est développée dans l'approche qualitative, dans laquelle on analyse la réalité dans le contexte naturel pour interpréter les phénomènes selon les personnes impliquées, Blasco et Pérez (2007). Cette approche est orientée du particulier au général où le chercheur est chargé d'examiner le monde social et il peut développer une théorie cohérente avec les données trouvées, Hernandez (2010). La recherche qualitative utilise différents instruments de recollection de données comme les enquêtes, les images, les observations, les histoires de vie, entre autres. Pour la recherche développée, on va utiliser quatre instruments spécifiques: les artefacts, les questionnaires, les carnets de terrain et les enregistrements.

**Les artefacts :** Les artefacts sont des objectivations des besoins et des intentions humaines, Wartofsky (1979) , c'est-à-dire, c'est quelque chose destiné à être fait pour et employé selon un certain but. Dans ce cas, c'est une activité destinée à être développée par les enfants avec le but d'approfondir dans un contenu appris et pratiqué et démontrer leurs connaissances sur la langue dans les différentes habiletés de communication.

**Enregistrements :** Les enregistrements sont des instruments qui fournissent des registres objectifs sur les faits, ces registres peuvent être examinés par le chercheur afin de collecter plus d'information, Freeman (1998). Cet instrument est utilisé dans la recherche pour suivre le processus d'amélioration de la compétence lexicale chez les élevés de l'école La Candelaria, reflétée dans le développement des jeux et des travaux groupaux dans la salle de classe.

**Questionnaire:** Le questionnaire est un instrument utilisé par le chercheur pour poser les questions spécifiques à la population afin de collecter l'information des aspects ou des situations d'intérêt, Burns (2003) . Avec les questionnaires, le chercheur peut vérifier l'information et des données mis en évidence avec les observations. Cet instrument a été utilisé pour connaître la pensée des élèves de CM2 de l'école La Candelaria, à propos des activités déjà réalisées, les attentes à propos des nouvelles activités et les relations établies dans la salle de classe.

**Carnet de terrain:** C'est un instrument pour enregistrer les observations et les interventions pédagogiques, Martinez (2007). Selon l'auteur, cet instrument permet de systématiser, enrichir et améliorer les pratiques de recherche. Il peut être utile pour le chercheur qui prend des notes des éléments les plus importants pour après organiser, analyser et interpréter l'information identifiée, Bonilla et Rodríguez (1997). Ces instruments ont été développés pour obtenir des données précises dans les moments de l'observation, tout le travail développé dans la salle de classe par les enfants, afin d'identifier les problématiques présentées et les aborder dans le présent projet.

Dans le cadre de la recherche qualitative, la triangulation est une méthode d'analyse des données qui comprend beaucoup de stratégies pour étudier le même phénomène, Denzin (2005). Pour notre recherche, on va utiliser la triangulation des données pour analyser l'information collectée. Pour ce type de triangulation c'est nécessaire, selon l'auteur, que les instruments de collection soient de type qualitatif donc ils soient comparables. Ce type d'analyse consiste dans la vérification et comparaison de l'information à travers trois méthodes, dans différentes périodes de temps. De cette manière, les carnets de terrain vont être un instrument utilisé constamment dans les observations de la population, en commençant par le premier

semestre de l'an 2017, le deuxième semestre de la même année et finalement dans le premier semestre de l'an 2018.

Le deuxième instrument qu'on va utiliser pour l'analyse des données sont les questionnaires. Ils vont être développés avant de commencer le processus et dans la moitié de la même année, c'est-à-dire au deuxième semestre de l'an 2017. Finalement les artefacts vont donner l'information nécessaire pour tester l'avancée des connaissances des enfants. Ils vont être implémentés à la fin de chaque classe et ils vont permettre voir la progression au niveau des connaissances. Toutes les données collectées avec les mêmes trois instruments, mais dans une période de temps différent, vont être comparées et analysées afin de collecter les résultats du projet de recherche.

| Unité d'analyse     | Catégorie                     | Sous-catégorie              | Instrument                                 | Type de triangulation pour l'analyse |
|---------------------|-------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------|
| Compétence lexicale | 1. Vocabulaire                | Association des images      | Les artefacts                              | Triangulation temporelle             |
|                     |                               | Champs lexicaux             | Les artefacts, des photos.                 | Triangulation temporelle             |
|                     |                               | Phrases courtes             | Les carnets de terrain, les artefacts      | Triangulation temporelle             |
|                     | 2. Jeux et motivation         | Utilisation de vocabulaire. | Les enregistrements, les photos            | Triangulation des instruments        |
|                     |                               | Motivation                  | Les questionnaires, les carnets de terrain | Triangulation des instruments        |
|                     |                               |                             |                                            |                                      |
|                     | 3. Apprentissage collaboratif | Apprentissage des autres.   | Les carnets de terrain                     | Triangulation temporelle             |
|                     |                               | Aide mutuelle               | Les carnets de terrain                     | Triangulation temporelle             |
|                     |                               | Suivi des instructions      | Les carnets de terrain                     | Triangulation temporelle             |

|  | <b>Catégorie émergente.</b><br><br>Correction entre copines | Correction aux autres | Les carnets de terrain, les photos. | Triangulation des instruments |
|--|-------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------|-------------------------------|

## **PROPOSITION PÉDAGOGIQUE**

Dans le processus de formation des enfants à cette étape de la vie, c'est important d'inclure des espaces où ils peuvent développer non seulement leurs habiletés cognitives et de la connaissance mais aussi ils apprennent à coexister avec des autres sans importer s'ils ne partagent pas les mêmes pensées ou les mêmes centres d'intérêt. Ce n'est pas un secret que les valeurs comme la tolérance, le respect et le travail en équipe sont des principes fondamentaux pour une vie en société. De cette manière, les enfants de l'école La Candelaria vont être immergés dans un entourage d'apprentissage où à partir des discussions entre, afin d'explorer quelques concepts, ils pourront développer des compétences individuelles et groupales.

### **Le travail collaboratif**

Afin de construire la connaissance, ils vont apporter et bénéficier aux autres et des autres avec des connaissances précédentes, idées et expériences. Jonhson, D. et Jonhson, R. (1987) ont défini l'apprentissage collaboratif comme un ensemble de méthodes d'apprentissage, appliquées en petits groupes pour le développement des compétences mitigées entre apprentissage et développement personnel et social. Selon l'auteur, les endroits favorisés par les professeurs doivent être riches en possibilités pour garantir la croissance intégrale des enfants.

## **L'apprentissage collaboratif**

Dans le projet d'apprentissage de vocabulaire à partir des jeux dans l'école La Candelaria, la professeure est engagée avec l'implication des enfants dans le processus, elle écoute des opinions et critiques des élèves afin de coopérer avec le développement des activités. Les enfants de CM2 doivent apprendre à s'aider l'un l'autre, à partager des idées et des ressources dans la salle de classe, ils sont intéressés dans les thématiques et activités proposées, en participant activement et ils sont responsables avec les devoirs qu'ils doivent développer.

### **Rôle de l'enseignant**

Dans cette approche didactique, le professeur adopte un rôle horizontal en relation avec l'élève. Pour cette raison, le professeur peut apprendre de façon parallèle des stratégies communicationnelles et sociales des élèves (Sharan & Sharan, 1987). Il assume le rôle de conseiller et guide du processus avec les compétences d'analyses et évaluation dans le développement des activités dans la salle de classe.

### **Rôle des apprenants**

D'un autre côté, les élèves impliqués dans le processus d'apprentissage collaboratif sont caractérisés par être responsables, motivés, collaboratifs et stratégiques ; ils auront un rôle totalement actif où ils s'inquiètent par l'apprentissage de chaque membre du groupe. Dans ce processus, ils seront toujours en train de renforcer les connaissances parce qu'ils vont expliquer aux autres constamment. Les activités qui vont être développées dans la salle de classe sont celles qui impliquent un travail de groupe comme les présentations de différentes équipes dans la salle de classe, les activités médiées par les TIC comme les

vidéoconférences ou le chat, les commentaires et corrections groupales, entre autres.

(Román, 2003).

Avec le processus réalisé avec des enfants de l'école La Candelaria, ils vont développer différents jeux qui seront organisés de manière groupale et dans lesquels ils devraient toujours s'aider et s'écouter pour prendre des décisions ensemble.

### **Les TICE**

Il y a des activités appropriées pour développer dans la salle de classe quand on applique cette approche pédagogique, Román (2003) nous a mentionné certains d'eux comme les présentations dans la salle de classe des équipes de travail conformées, le profit des activités médiées par les TICE comme les vidéoconférences ou les chats sont aussi très bien utilisées, les épreuves d'évaluation conformées en groupes, entre autres.

### **Les jeux**

Dans ce projet de recherche qui a comme objectif principal le développement de la compétence lexicale chez les enfants de l'école La Candelaria, on va utiliser différents jeux et les ateliers en équipe comme activités d'apprentissage, où l'intention est que tous les élèves apprennent dans un environnement amusant où ils pourront tous participer. Pour cette raison, les ressources qu'on va utiliser peuvent changer en fonction du type de jeu; ils peuvent être par exemple les cartes de support visuel ou quelques objets en particulier comme un ballon ou quelque jouet.

### **L'évaluation des apprenants**

Finalement, les enfants de l'école La Candelaria vont être évalués dans deux aspects proposés par Roman (2003); l'évaluation quantitative où on doit évaluer le

développement du sujet en relation au groupe de travail, évaluer la participation dans les activités, les rôles développés, la responsabilité entre autres. D'autre côté, l'évaluation quantitative, pour évaluer les résultats du travail en groupe qui inclut des aspects comme la pertinence du travail, la créativité, la ponctualité, entre autres. Cette recherche va utiliser aussi la co-évaluation et l'autoévaluation proposées par Pombo, Loureiro y Moreira (2010) pour développer l'autonomie des enfants, augmenter les sources d'information et pour impliquer les élèves dans la résolution des problèmes avec les autres.

### **La convivialité**

Le jeu comme stratégie d'apprentissage a un grand lien avec l'apprentissage collaboratif; quand on joint ces deux éléments, il existe une relation directe entre les objectifs et les possibilités de succès des activités. De cette manière, chaque participant du jeu arrive au but seulement si les autres arrivent aussi (Ruiz et Omeñaca, 2009). Si on développe les jeux comme activités d'apprentissage collaboratif, il n'y aura pas d'intérêt personnel, mais un objectif commun où tous apportent et construisent l'apprentissage. On a comme résultat aussi la création des relations sociales, le développement des processus de communication et la pratique coopérative, la confiance en soi même et finalement la création des espaces appropriés pour le plaisir et l'apprentissage (Almeda, 1995).

**Présentation et stockage du vocabulaire :** L'objectif de cette étape est que les enfants connaissent le nouveau vocabulaire et qu'ils le retiennent dans la mémoire. Pour implémenter cette étape, on va présenter avec les aides visuelles, le vocabulaire des différentes catégories et après on va développer un jeu qui leur permet de manière amusante de faire une image mentale avec la signification de chaque mot. À la fin de chaque classe, on va développer un atelier pour tester l'apprentissage. Cette phase va être développée

pendant les mois d'août à novembre de l'an 2017 et le travail avec chaque catégorie va avoir une durée de 3 classes.

**Utilisation du vocabulaire:** L'objectif principal de cette étape est que les élèves apprennent à utiliser le vocabulaire appris dans des contextes réels de communication avec un rapprochement à l'écriture et la parole. Pendant les mois de février-mai de l'an 2018, on va mettre l'accent sur la production écrite et orale des phrases courtes en utilisant le vocabulaire appris, après on va développer un jeu qui aide les élèves à entrer en contact avec un contexte où ils peuvent utiliser ce qu'ils ont appris, finalement on va implémenter un petit atelier par classe qui permettent aux élèves démontrer leurs connaissances.

## **ANALYSE DES DONNÉES.**

Ce chapitre montre une description de l'analyse faite aux données qualitatives et quantitatives obtenues de la population à travers des différents instruments de collecte, des réussites et des limitations présentées pendant le développement de la recherche et leur évolution dans le temps, basés sur les catégories, sous-catégories et quelques indicateurs proposés pour l'analyse.

### **Catégories d'analyse**

#### **Catégorie 1: Vocabulaire**

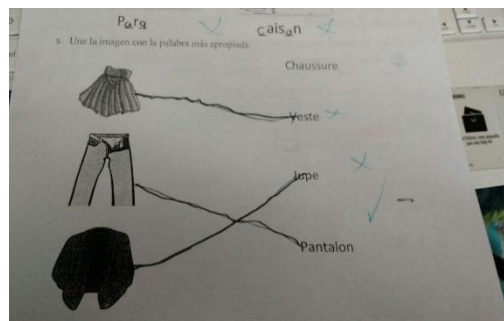
Le vocabulaire est la collection des mots qui ont une signification individuelle, Linse (2005), de cette manière, une personne qui apprendre une deuxième langue doit connaître beaucoup de vocabulaire pour faciliter l'interaction avec les autres, pour s'exprimer ou pour survivre en différentes situations de communication.

- **Sous-catégorie : Association des images**

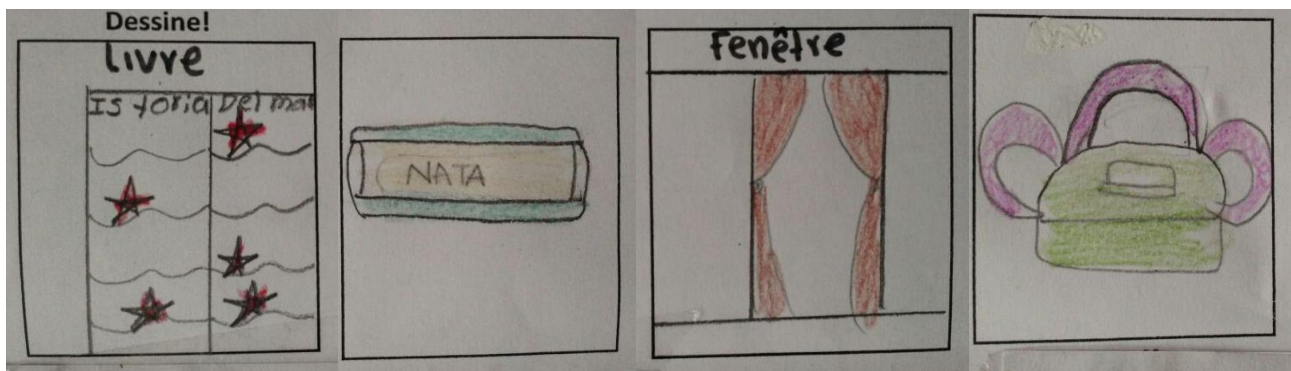
**Indicateur 1.1 :** *Les élèves associent les mots qu'ils voient ou écoutent avec quelque image mentale.*

Dans la épreuve diagnostique on a observé que les élèves ne pouvaient pas associer un mot écrit ou qu'ils ont écouté avec une image. Pendant toute la période de travail avec les enfants, on a mis l'accent sur l'apprentissage de vocabulaire contextualisé parce que reconnaître des mots à première vue est nécessaire pour l'identification et compréhension des mots dans une phrase ou un texte, McCormick (1995). Après des activités développées au deuxième semestre 2017 et le premier semestre 2018, 82% des élèves peuvent identifier le vocabulaire et de manière automatique créer une image mentale qu'après ils peuvent représenter physiquement à travers, par exemple, de un dessin. Ces résultats ont été déterminés avec des activités des interventions avec les enfants.

Février 2017



Mars 2018



/gomme/

/sac à dos/

Pendant toute la recherche, les élèves ont montré une progression évidente ; la première image c'est une activité développée en février de l'année 2017 dans la épreuve diagnostique, où on peut voir qu'ils ne pouvaient pas encore associer un mot avec une image parce qu'ils ne connaissaient pas le vocabulaire. Aucune enfant n'a développé correctement l'exercice et seulement quatre élèves ont rejoint correctement un mot, « pantalon » et on peut déduire que c'était par la similitude du mot avec l'espagnol.

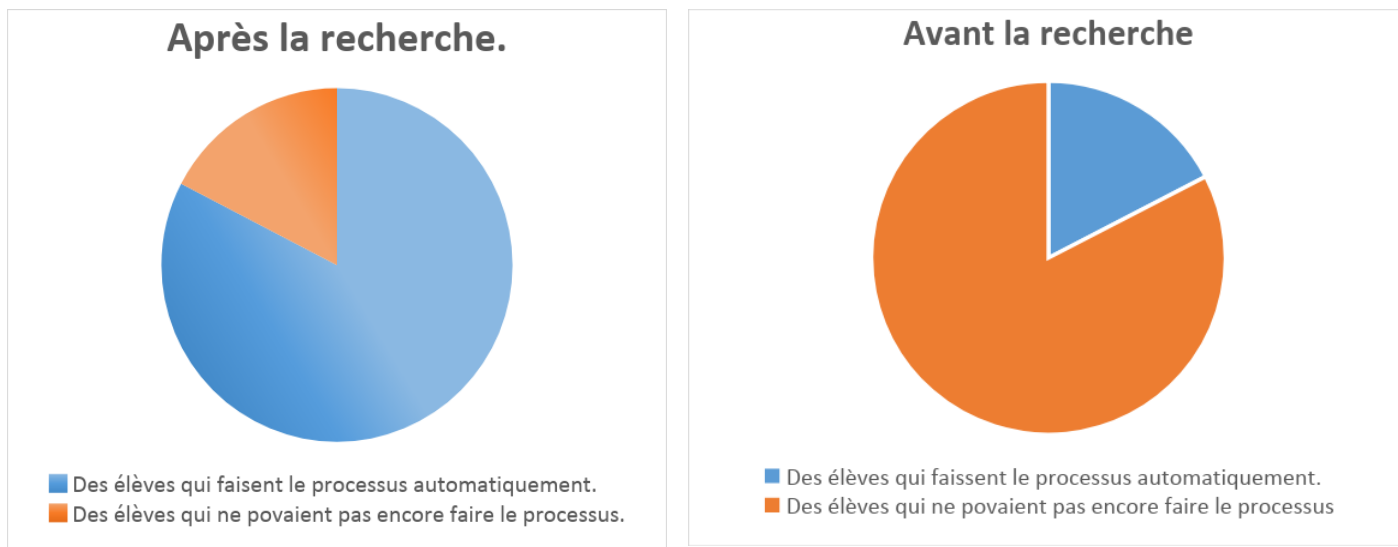
Après un an, ils peuvent lire ou écouter un mot et faire l'image mentale et leur représentation avec un dessin. Cette habileté montre que les enfants ont réussi la deuxième étape du processus d'apprentissage selon la théorie de Perez (2002). L'auteur dit que les enfants premièrement commencent par recevoir un input, le cerveau le perçoit dans les unités sémantiques, et il mémorise la forme mais non la signification ; cette étape de l'apprentissage a été implémentée avec la présentation du vocabulaire par une première fois, en toutes les interventions et les catégories de vocabulaire.

Après, la deuxième étape c'est le stockage qui est la rétention de quelques mots à l'intérieur de la mémoire, le moment où le sujet garde la forme et la signification du mot; dans cette étape l'enfant peut faire la relation de ce qu'il écoute ou voit avec une image mentale, c'est le processus que selon les résultats des analyses des données, 82% des élèves peuvent développer. Finalement, selon l'auteur la récupération est la dernière étape et c'est l'habileté d'utiliser les mots appris au moment où cela c'est nécessaire, dans un contexte réel de communication, plus tard dans le développement de l'analyse, nous parlerons du résultat de cette compétence.

Il y existe 18% des élèves qui ne peuvent pas accomplir cet indicateur; on peut attribuer ce résultat à ce que les enfants ont commencé le processus au premier semestre 2018, c'est-à-

dire à la dernière étape de la recherche, bien qu'ils ont montré des résultats incroyables dans le premier rapprochement à la langue française, il y a quelques mots qu'ils ne peuvent pas encore reconnaître.

- ✓ Des élèves qui associent les mots avec une image mentale.

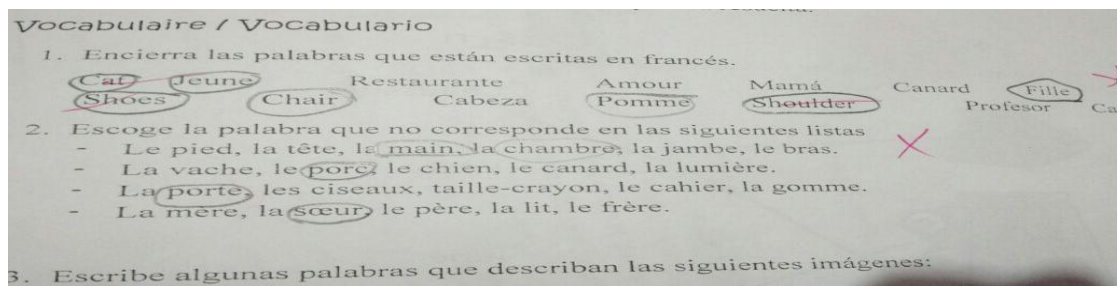


- **Sous-catégorie: Champs lexicaux**

**Indicateur 1.2 :** *Les élèves différencient les groupes des mots par champs lexicaux.*

Tous les mots sont liés et pour apprendre le lexique d'une deuxième langue, l'élève doit mettre en relation des expressions avec des autres pour assurer le stockage. Pour traiter l'information et réfléchir de manière verbale, l'élève doit connaître des unités lexicales, c'est-à-dire que pour comprendre et retenir des mots dans la mémoire, les enfants doivent organiser les mots en petits groupes et établir des relations parmi eux, (Higueras, 20008). Avec des activités développées on peut constater que les enfants non seulement connaissent le vocabulaire mais ils peuvent le classifier par champs lexicaux. Ils peuvent identifier les

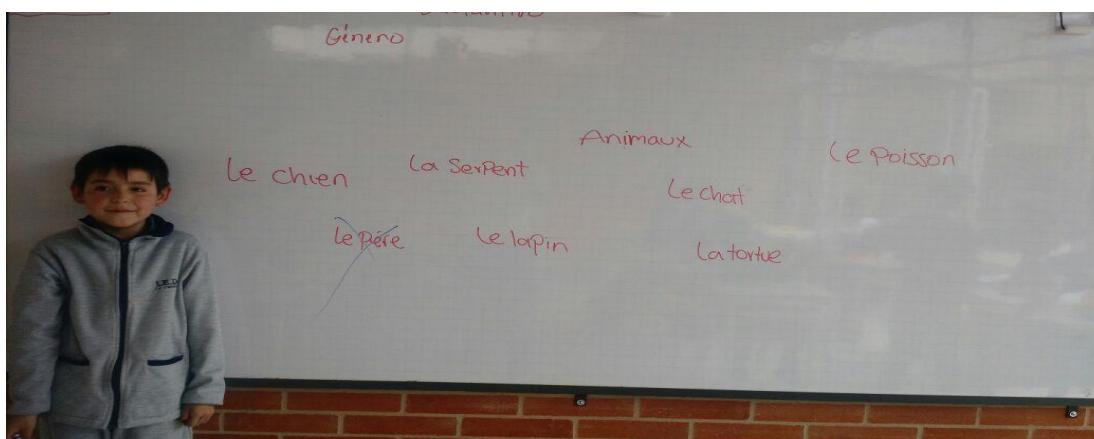
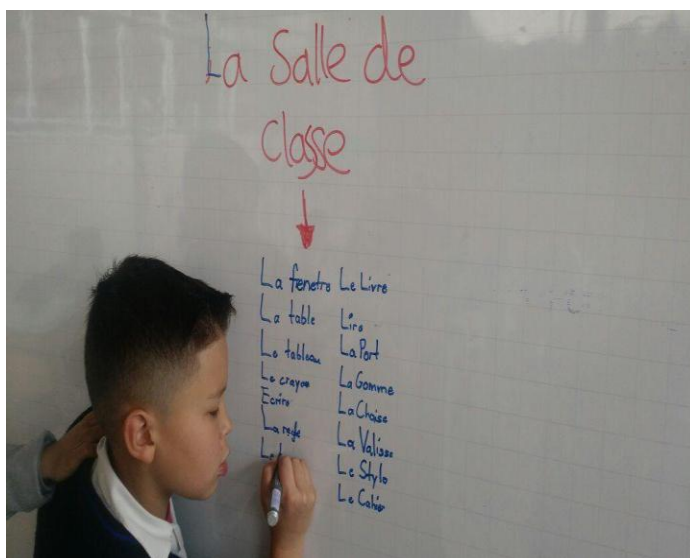
mots qui ont un élément de signification en commun sans tenir compte si ce sont des substantifs, des adjectifs ou des verbes.



*Février 2017*

Au début de la recherche, les enfants ne pouvaient pas encore identifier des mots qui n'appartiennent pas au même champ lexical, ils ont encerclé des mots incorrects de quatre listes de mots tous en rapport. Aucune élève n'a encerclé tous les mots de manière correcte et entre 20 enfants qui ont présenté l'épreuve diagnostique le février 2017, quatre d'entre eux ont encerclé deux mots correctement. Après un an d'interventions avec les enfants, tous peuvent classer des mots par champs lexicaux. On a développé différentes activités comme identifier l'intrus d'une liste de mots ou continuer en écrivant des mots relationnels dans une liste et tous les enfants ont participé avec les bonnes contributions.

Mars 2018

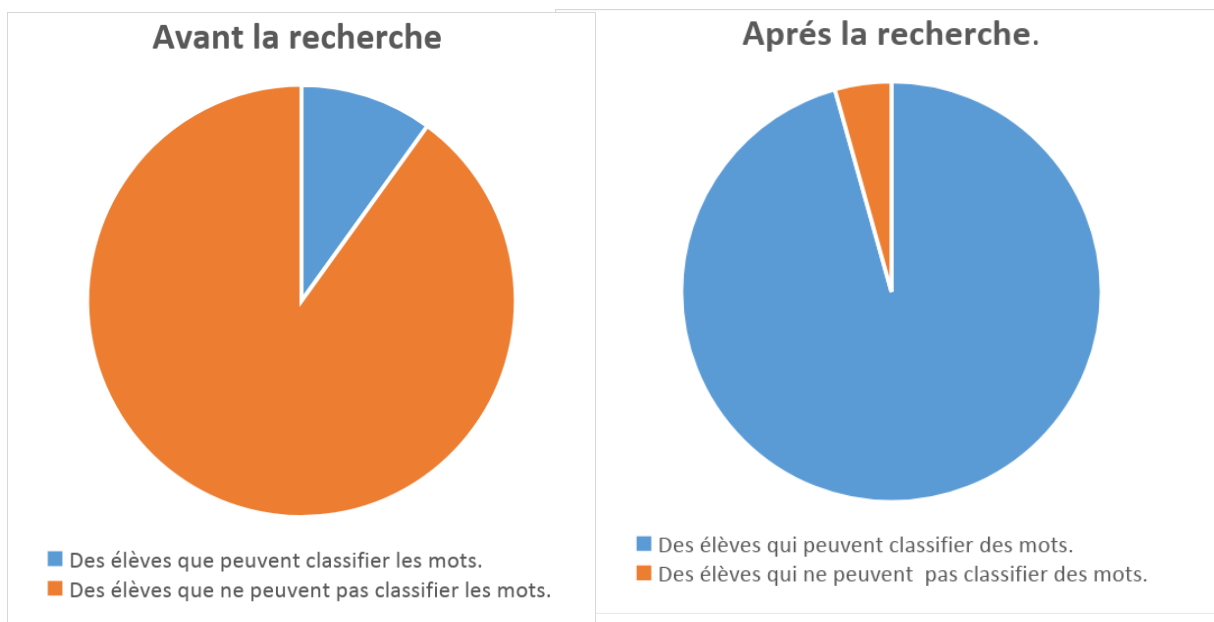


Mars 2018

Cette habileté de classification développée chez les élèves est un résultat très positif parce que si l'élève connaît plusieurs aspects sur un champ lexical, son domaine sera plus profond les possibilités de communication en deuxième langue seront majeures. La majorité d'enfants a développé cette habileté avec le vocabulaire appris, bien qu'il y a certains d'enfants pour lesquels il s'agit d'un premier rapprochement à la langue française,

ils ont tendance de confondre les mots et la majorité ne peut complètement faire la classification du champ lexical.

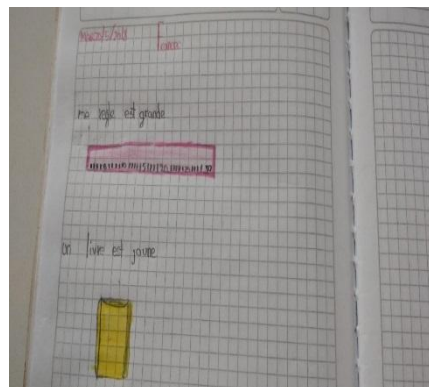
- Des élèves qui différencient les groupes des mots par champs lexicaux.



- **Sous-catégorie : Phrases courtes**

**Indicateur 1.3 :** *Les élèves utilisent le vocabulaire appris en phrases courtes et dans les contextes de l'écriture.*

Avec cet indicateur on cherche que les élèves puissent produire des phrases grammaticalement correctes à l'oral et à l'écrit en utilisant le vocabulaire qu'ils connaissent, bien qu'au début de la recherche aucun enfant ne pouvait utiliser des phrases mais juste des mots simples pour décrire la réalité. Après le travail, les résultats ont été très favorables, les élèves ont réussi à développer l'habileté écrite et orale en phrases courtes avec différentes catégories de vocabulaire comme on peut voir dans les photos.



Mars 2018

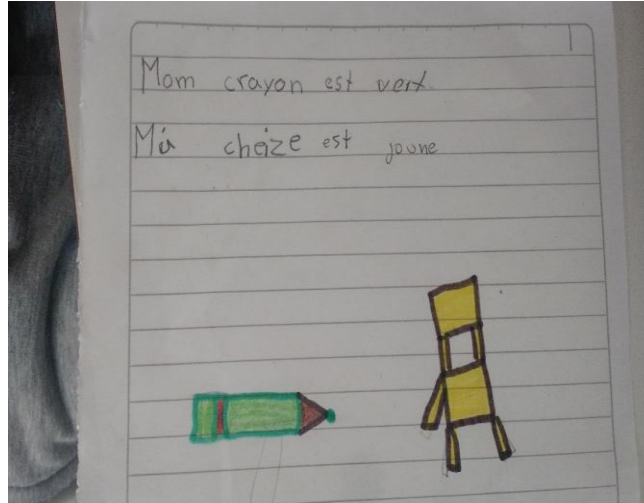
Dans cette activité proposée pour la deuxième phase de la recherche, les enfants doivent écrire deux phrases pour intégrer le vocabulaire appris. On peut voir comment ils ont fait la relation des mots pour créer des phrases simples, tous les enfants ont montré un progrès bien que chacun ait travaillé sur leurs stratégies d'une façon différente ; quelques enfants ont remplacé des mots par des images mais ils ont aussi construit une phrase.

Mars 2018



Bien que le processus d'écriture a montré un progrès en tous les enfants, on peut voir aussi qu'il y a quelques erreurs d'orthographe qu'ils ont besoin de corriger, cependant, en tenant compte de l'âge des élèves et qu'il est plus important de développer complètement l'habileté orale avant de demander un résultat parfait dans l'écriture de la deuxième langue, il est normal de trouver des petites erreurs.

Mars 2018



Dans cette étape, on a proposé aussi de développer l'habileté orale et après le travail avec les enfants ; on peut dire que la majorité d'élèves ont amélioré leur production orale et ils sont capables de produire des phrases courtes mais qui décrivent leur entourage.

Cependant, il y a quelques enfants qui ont peur de parler en français, ils ont manifesté des expressions comme « je ne sais pas parler en français » ou « c'est mieux en espagnol »

*Traduit de l'original à l'espagnol*, c'est pour cette raison qu'on a besoin d'implémenter les stratégies de confiance dans la salle de classe, comme la répétition et des félicitations pour les efforts.



**Réflexions du stagiaire** (=ce que j'ai appris, quelles **réussites et difficultés** ont jailli de l'activité proposée ?)

Les élèves ont appris le vocabulaire des parties du corps. Ils ont utilisé le vocabulaire pour faire les phrases et décrire des personnages, mais, bien qu'ils ont produit les phrases de manière orale il y avait certain enfants qu'on nié développer l'activité en français, ils ont encore timides pour parler et ils ont demandé pour le faire en espagnol.

Avril 2018

## **Catégorie 2: Jeux et motivation.**

Comme il a été évident, par les observations faites au début de notre intervention, les enfants n'étaient pas motivés dans classe de FLE, des stratégies travaillées pour apprendre la langue n'étaient pas utiles pour motiver les enfants à utiliser la langue. L'idée principale du travail avec les enfants de l'école La Candelaria est apprendre le français à travers des jeux et avec les suivants indicateurs, on verra les résultats des jeux implémentés dans les séances de travail avec les élèves.

- **Sous-catégorie : Utilisation de vocabulaire.**

**Indicateur 2.1 :** *Les élèves utilisent le vocabulaire appris dans les jeux.*

Pendant tous le jeux, les élèves ont utilisé le vocabulaire appris pour décrire une réalité, le jeu comme stratégie d'apprentissage permet aux enfants d'utiliser le vocabulaire de manière amusante et de façon naturelle, comme il est normal dans la langue maternelle.

Dans l'activité développé dans cette vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=BmQCxEE1OaU&feature=youtu.be> les enfants

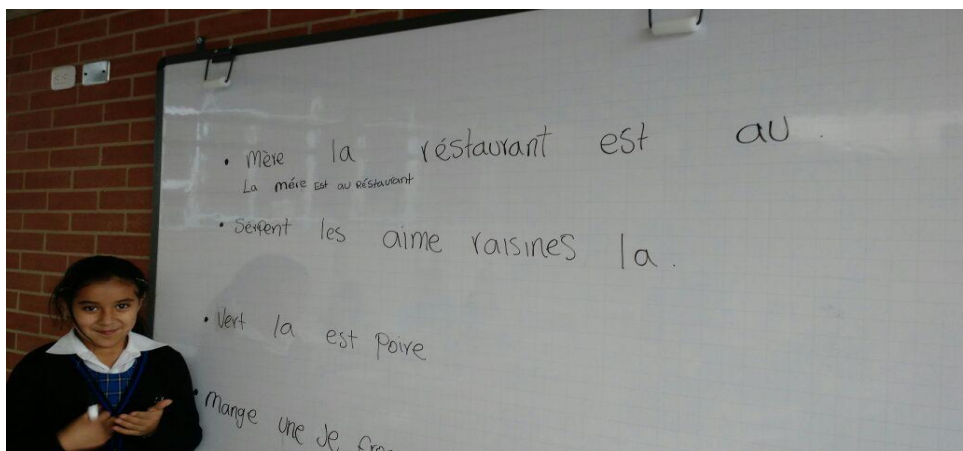
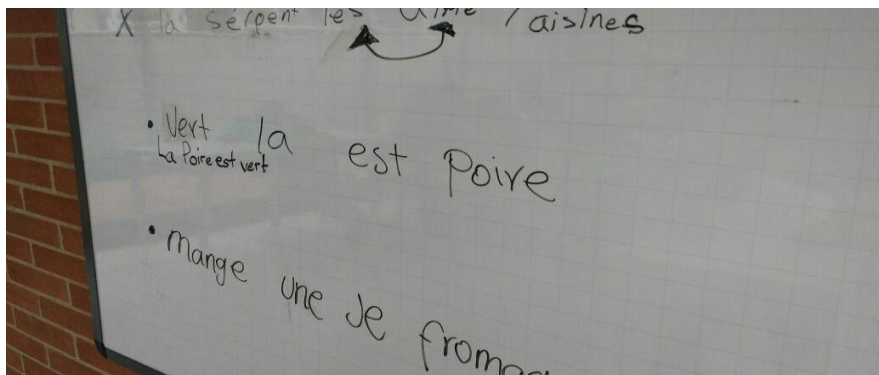
devaient trouver un élément en suivant des indications des copines, ici, ils peuvent utiliser pas seulement le vocabulaire à propos de la salle de classe, mais aussi ils utilisent quelques expressions de localisation, les enfants sont en train de jouer et de manière inconsciente ils utilisent beaucoup de vocabulaire et des expressions de la langue. Dans la deuxième activité, les enfants devaient ordonner les phrases avec l'aide des copines; ici, ils ont utilisé aussi le vocabulaire appris pour développer le jeu et maintenant pour créer des phrases avec

une structure grammaticale complète.

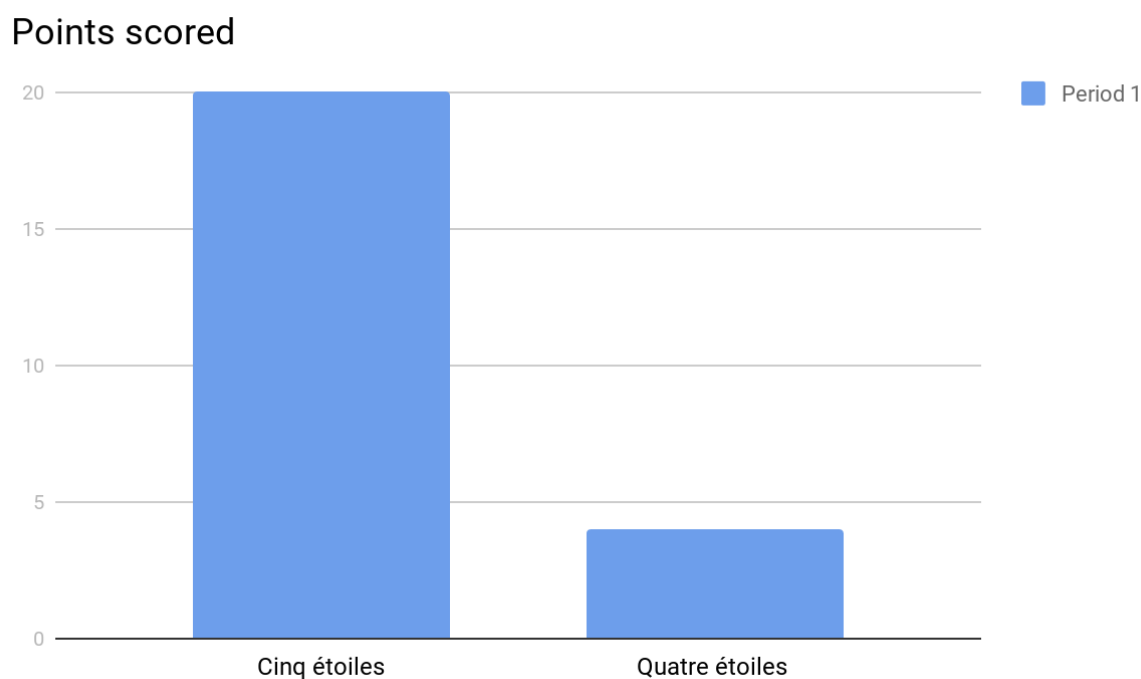
- **Sous-catégorie: Motivation**

**Indicateur 2.2** *Les élèves montrent la motivation dans les activités.*

Pendant le processus d'apprentissage d'une deuxième langue, il s'avère très important de maintenir l'attention des enfants et faire du processus un moment attractif pour encourager des élèves à apprendre avec plaisir, Scott and Ytreberg (1990). Dans le développement des activités proposées pour ce projet de recherche, les enfants ont montré beaucoup d'intérêt, ils ont été caractérisés par l'énergie, la participation, l'effort et la progression mis en évidence en toutes les sessions, enregistrés dans les carnets de terrain, et manifestés par les enfants.



Afin de connaître les perceptions des enfants à propos de la classe de français, on a implémenté une enquête dans laquelle ils ont qualifié la classe en dépendant de quelques paramètres et ils ont fait aussi des commentaires des activités. En général, tous les enfants ont donné une bonne qualification, ils devaient penser si la classe de français est amusante et s'ils ont appris, 20 des élèves ont donné cinq étoiles comme la qualification la plus haute et quatre d'entre eux ont donné quatre étoiles. En plus, les commentaires des enfants ont été aussi très bons, ils ont dit que la classe de français est intéressante, qu'ils ont beaucoup appris sur l'autre langue et qu'ils aiment partager avec les autres camarades.



D'un autre côté, cette motivation manifestée par les enfants a été aussi reflétée dans les classes, comme on peut voir dans les carnets de terrain, ils ont développé les activités avec intérêt et la classe est devenue un moment d'apprentissage mais aussi de distraction.

4. Ils se sont montrés très motivés, avant de commencer la classe, ils ont demandé si on va jouer de nouveau et ils ont proposé quelques jeux par des autres sessions. Dans la socialisation des activités, ils ont reconnu le bon travail de chaque équipe.

*Octobre 2017*

2. Dans le développement du jeu les élèves se sont montrés amusés, ils ont participé beaucoup et à la fin du jeu ils ont demandé pour n'arrêter pas le jeu. Les personnes qui ont perdu dans l'activité ont payé la pénitence avec une bonne disposition et ils ont été amusés.

*Février 2018*

### **Catégorie 3 : Apprentissage collaboratif**

À cause de la quantité de disputes présentées entre les élèves dans la salle de classe, on a implémenté une stratégie pour améliorer la convivialité et les relations sociales ;

l'apprentissage collaboratif permet aux enfants le développement personnel et social parce que chaque membre du groupe est responsable de l'apprentissage et des processus d'apprentissage des autres.

- **Sous-catégorie: L'apprentissage des autres.**

**Indicateur 3.1 :** *Les élèves apprennent de leurs camarades pour développer les jeux de manière satisfaisante.*

Dans le développement des jeux dans la salle de classe, les enfants devaient prendre des contributions de tous les intégrants du groupe pour arriver à un accord. De cette manière, ils devaient établir un processus de communication entre eux et gagner le jeu. Cet indicateur a été proposé afin de contribuer à la solution des problématiques de communication entre les camarades, vu qu'au début de la recherche, les élèves ne pouvaient pas s'écouter entre eux parce qu'ils pensaient que les contributions ou des opinions des copines n'étaient pas validées.

3. Dans le développement de l'atelier les élèves ont écrit une petite histoire en utilisant le vocabulaire des animaux, ils ont créé très bonnes histoires, mais il a avait aussi beaucoup de problèmes pour travailler en groupe, ils n'acceptent pas le leadership des autres ; des commentaires comme « vous n'est pas le professeur » ou « vous ne pouvez pas commander » *traduit de l'original à l'espagnol* se sont présentées dans les groupes. Les enfants ont fait une réflexion sur le développement du travail en chaque groupe et ils ont parlé des choses à améliorer dans les suivants travaux en groupe.

*Septembre 2017*

Après le développement des jeux et des ateliers en groupe les enfants ont montré une progression dans cet aspect, ils ont réalisé que leurs camarades pouvaient aussi les enseigner quelque chose et que quelques fois des autres personnes peuvent aussi avoir raison. C'est un résultat magnifique, à travers des jeux et des activités en groupe les enfants

ont pu améliorer la compétence de communication et la convivialité avec des autres.

Pour parler du travail groupal dans cette session, les enfants ont montré des attitudes de coopération, ils peuvent reconnaître aux copines comme des agents actifs à la salle de classe, maintenant les enfants demandent aux autres pour une explication, ils peuvent confier dans les connaissances des autres, ce type de situations montre qu'ils peuvent jouer tous comme des membres d'une même société et ils peuvent s'aider et reconnaître la nécessité des autres.

Mars 2018

- **Sous- catégorie: Aide mutuelle**

**Indicateur 3.2** *Les élèves participent dans les jeux en aidant les autres pour apprendre le vocabulaire.*

La connaissance est une construction sociale est c'est la raison pour laquelle le processus d'apprentissage est facilité par l'interaction avec des autres, Hiltz et Turoff, (1993). Avec le développement des jeux collaboratifs, les enfants ont appris à s'inquiéter par l'apprentissage des autres; au début de la recherche, les enfants n'aimaient pas partager leurs connaissances avec des autres, comme on peut voir dans le carnet de terrain, ils étaient tout le temps attentifs pour défendre la connaissance comme quelque acquisition personnelle

L'activité est en train de passer normalement, mais un enfant a dit à la professeure qu'une fille est en train de demander les marqueurs et la professeure l'a appelé l'attention, elle a dit que n'est pas bien d'interrompre aux autres, qu'elle doit travailler avec les matérielles qu'elle a.

**4. N'a pas coopérativité**

**4.1** N'a pas conscience de la nécessité de coexister et coopérer dans la société.

**4.2** Les étudiants se vont former comme sujets individuels et égoïstes

L'école doit être un espace dans lequel les étudiants se forment de manière intégrale, pas seulement la connaissance mais aussi un espace de préparation pour vivre avec des autres.

Avril 2017

Avec la mise en place du projet, ils ont appris à partager ce qu'ils savent afin de chercher un bien commun et pas personnel, comme on peut voir dans le carnet de terrain, les enfants

peuvent accorder la priorité aux nécessités des autres avant les siennes.

Pour parler du travail groupal dans cette session, les enfants ont montré des attitudes de coopération, ils veulent aider aux autres ; dans une situation en particulier, un enfant a décidé d'exprimer et d'aider à une autre copine avant de développer sa propre devoir, il montre que les enfants maintenant pensent dans l'apprentissage des autres.

Mars 2018

- **Sous- catégorie: Suivi des instructions**

**Indicateur 3.3** *Les élèves suivent des instructions en supposant le rôle de joueur dans une équipe.*

Le travail en équipe nécessite engagement et responsabilité de chaque membre du groupe, c'est pour cette raison que chaque enfant doit considérer qu'il est très important pour contribuer et pour être une aide comme joueur. Dans le développement des activités groupales, les enfants ont mis en évidence le progrès dans les aspects tels que l'écoute active, les acceptations des autres opinions, l'échange des idées et le respect par les tours de parole au moment de parler.

Au début de la recherche, les enfants ont présenté des problèmes avec des rôles à développer dans chaque activité. C'était très difficile de diviser les devoirs pour accomplir un objectif en commun, ils voulaient parler tous en même temps et avec la première différence d'opinion, ils seulement ont quitté le jeu.

Il y a été très difficile pour les élèves de travailler ensembles. Ils ne savaient pas comme distribuer les activités à chaque membre du groupe et pendant l'activité il y avait des discussions et des difficultés parmi les enfants par des petites décisions comme quel est le premier prénom qu'ils écriront lorsqu'ils marqueront la feuille de l'atelier. Ce type de travail il faut le construire car notre système prône l'individualisme, et il faut casser ce paradigme.

31 août 2017

2. Dans le développement du jeu les élèves ont été amusés, ils ont participé beaucoup bien qu'il avait quelques problèmes d'ordre avec la participation de toutes en même temps. Il y avait aussi des problèmes de tolérance, les enfants sont très sensitifs aux commentaires des autres et dans un cas en particulier, un enfant a décidé ne jouer pas parce que les copines ont dit qu'ils ne savait pas jouer, il a été éloigné jusqu'à la fin de la classe.

21 de septembre 2017

Après le développement constant des activités groupales, les enfants ont appris à travailler ensemble, en tenant compte de la responsabilité de chacun pour développer les activités en suivant des instructions données par la professeure, ils ont appris que parfois c'est nécessaire d'abandonner le leadership et accepter que les autres puissent aussi avoir raison.

21 mars 2018

Le jeu a été développé de la meilleur manière, ils ont fait un effort pour décrire les personnages et donner le point pour leur équipe, l'attention et l'intérêt dans les activités ont été présentés jusqu'à la fin et les élèves ont utilisé des phrases et le vocabulaire appris pour compléter les objectifs.

### **Catégorie émergente : Correction entre camarades.**

Bien que cette catégorie d'analyse n'était pas proposée au début de la recherche, pendant les sessions de travail avec les enfants de l'école La Candelaria, c'est devenu une constante, les enfants pourraient trouver les erreurs des autres et leur corriger.

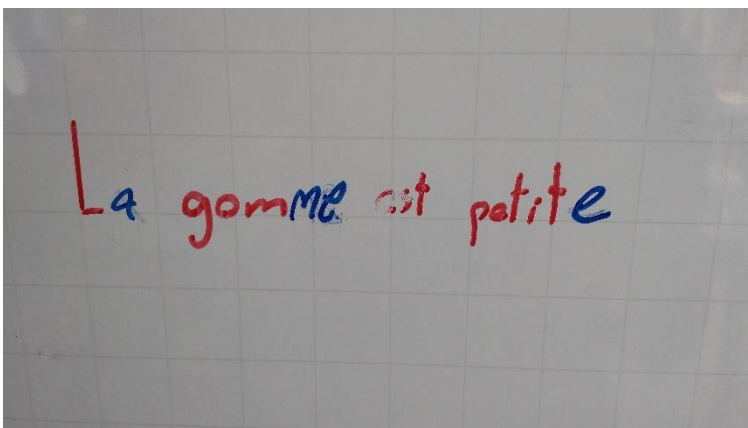
- **Sous-catégorie: Correction aux autres**

**Indicateur 4.1** *Les élèves renforcent leurs connaissances à travers la correction aux autres.*

À travers la correction, les enfants peuvent revenir aux connaissances et faire usage de la langue française de manière correcte ; pendant toute la recherche, les enfants ont appris à reconnaître à simple vue quand il y a une erreur ; c'est pour cette raison que pour eux il est inévitable de corriger les autres. Cette habileté aide les élèves à être conscients des règles de la langue, mais aussi à prendre les erreurs comme un point de départ pour l'apprentissage. Comme on peut voir dans le carnet de terrain, les enfants pourraient prendre les critiques de façon positive et simplement parfaire l'apprentissage.

3. Les enfants ont fait usage de la correction collective pour gagner le jeu, les intégrants du groupe peuvent corriger la phrase fait par le représentant et prendre le point, les enfants font des corrections avec l'objectif de gagner un point par tout l'équipe et c'est pour cette raison que les enfants ne dérangent pas avec les critiques des autres.

*Février 2018*



*Février 2017*

À cette image, on peut voir comment les corrections sont devenues une partie normale des séances de travail, c'est le devoir de la professeure comme guide de l'activité

montrer ces espaces comme positifs et pas comme des critiques destructives des autres camarades. Ici, un enfant devrait écrire une phrase au tableau comme partie d'un jeu, mais après on a choisi un volontaire pour corriger la phrase avec une autre couleur.

## CONCLUSIONS

À continuation, on va présenter les conclusions des résultats de la recherche et quelques suggestions pour la population impliquée dans le processus. Ce projet de recherche qualitative a analysé le développement de la compétence lexicale des élèves de CM2 de l'école La Candelaria à travers des jeux, pour répondre à la question formulée au début de la recherche: *De quelle manière l'emploi des jeux collaboratifs qualifient d'une façon positive le développement de la compétence lexicale en FLE chez les élèves de CE2 ?*

Cette proposition pédagogique présente un regard à propos des méthodologies pour le développement de la compétence lexicale dans une deuxième langue, à partir des espaces d'interaction avec les autres, de l'exploration de l'imagination et la création des possibilités d'apprentissage des habiletés de communication. De cette manière, le jeu est un excellent allié dans ce processus, c'est une stratégie qui permet aux enseignants d'articuler le devoir pédagogique avec les intérêts et besoins des élèves.

Après la proposition des catégories et d'indicateurs qui veulent répondre à la question de recherche déjà mentionnée, on peut conclure que les jeux dans la salle de classe ont eu un impact positif et ont conduit à développer la motivation et des habiletés communicatives chez les enfants qui ont répondu favorablement aux activités proposées. En plus, les jeux collaboratifs ont été un outil pédagogique qui a permis à l'enseignant de fournir des espaces nécessaires pour non seulement apprendre le vocabulaire, mais aussi pour le pratiquer en différents contextes communicatifs.

D'un autre côté, les enfants ont été immergés dans un espace dans lequel ils pourraient affronter et dépasser la peur par la langue française, en apprenant des erreurs et camarades ; dans la salle de classe ils ont été attentifs aux activités, motivées et confortables dans le

processus d'apprentissage et développement de leur compétence lexicale.

De la même manière, on peut conclure que la mise en place d'un projet de recherche qui a utilisé le travail collaboratif et groupal pour apprendre une deuxième langue, a encouragé chez les enfants des valeurs comme la tolérance, le respect par les idées des autres et la capacité de parvenir à un accord avec des autres en différentes situations. En plus de la participation active dans les activités et l'élargissement des habiletés d'attention et communication et maintenant les élèves ont un rôle plus significatif.

Bref, on peut dire que l'incorporation des jeux collaboratifs dans l'enseignement de la langue française a donné comme résultat un effet positif. Cet incorporation a favorisé un changement dans un groupe avec des difficultés d'enseignement et d'apprentissage de cette langue et on a comme résultat un groupe intéressé, motivé et excité par la classe et la langue qui peut nous rappeler l'importance de créer des espaces propices pour enseigner en faisant usage de l'imagination et l'énergie caractéristique des enfants à cette époque de la vie.

## **LIMITATIONS ET RECOMMANDATIONS**

Une fois fini le processus de recherche d'un projet d'intervention pédagogique avec des grands défis, c'est approprié de mentionner une série des commentaires qui pourraient aider au futures recherches.

### **Au sujet du contexte scolaire**

On doit commencer par dire que bien que l'investigation ait été développée avec le compromis et la rigueur correspondante, on a été limité à cause de différentes situations qui se sont présentées dans le développement du projet, comme l'intervention de beaucoup de programmes extrascolaires qui ont affecté le temps de classe.

Il y a aussi quelques aspects qui peuvent affecter le travail tels que les conditions de travail dans l'école, bien que ce soit une école avec un programme bilingue, la structure du programme de la langue française, n'est pas très fortifiée. Il n'y a pas une équipe totalement préparée pour soutenir le programme de telle façon qu'on puisse donner les résultats attendus avec les enfants et le temps dans lequel les élèves sont en contact avec la langue étrangère n'est pas suffisant.

Comme recommandation, on peut dire qu'est nécessaire que le travail continue avec des enfants, bien que les bons résultats aient été mis en évidence. C'est un processus qui ne doit pas être arrêté, en ce qui concerne le développement des habiletés communicatives dans la deuxième langue, tout comme dans le développement des habiletés d'interaction sociale et de convivialité parmi eux-mêmes.

D'un autre côté, on peut seulement analyser et publier les résultats des processus des enfants auxquels leurs parents ont signé les consentements informés où ils ont dit qu'ils sont d'accord avec le travail.

### **Au sujet de la prestation du temps**

Une autre limitation, à prendre en compte, est le temps qu'on a à disposition, bien qu'il semble assez, on a seulement quelques heures de travail à la semaine. Ce n'est pas un travail de temps continu avec les enfants. En outre, on a beaucoup d'interventions que peuvent affecter le développement du travail comme les périodes des vacances de la journée scolaire.

### **Au sujet de l'analyse**

Il est important de dire que c'est un processus inévitablement attaché à la subjectivité de l'investigateur parce que, il est un agent interne dans le processus et quelques aspects comme les affections ou passions personnelles peuvent modifier de manière inconsciente l'analyse des données.

### **Au sujet de la proposition**

Pour parler de la proposition, elle a été limitée par les conditions données et tient compte notamment du niveau d'analyse atteint par la chercheuse jusqu'à présent. Cependant, il serait recommandé de donner la continuation à ce processus comme on l'a réalisé pendant ces mois. C'est vraiment important de trouver les espaces et les stratégies comme les jeux et le travail collaboratif qui permettent aux enfants de développer des habiletés communicatives, sociales, l'imagination et la participation active.

## **Au sujet des instruments**

Finalement, à propos des instruments utilisés pour collecter les données, bien que limités, à cause de sa dépendance de l'interprétation de la chercheuse, on peut dire qu'ils ont été pertinents. De surcroît, ils impliquent un travail rigoureux .

## **BIBLIOGRAPHIE**

- ALMEDA, P. N. (1995). *Técnicas y juegos pedagógicos*. San Pablo
- BLASCO, J. E., PÉREZ, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España. Editorial Club Universitario
- BONILLA, & RODRIGUEZ. (1997). *Más allá de los métodos. LA investigación en*
- BROOKS, L., & BROOKS, M. (1993). *The case for constructivist classroom*.
- BROWN, H. (1995). *Principles of language learning teaching*.
- BURNS, A. (2003). *Collaborative action research for English Language Teachers*.

- CARDONA. (2012) Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor.
- DENZIN, N., & LINCOLN, Y. (2000). *Handbook of qualitative research*.
- FREEMAN, D.; JOHNSON, K. E. (1998) Reconceptualizing the knowledge-base of language teacher education.
- HERNANDEZ, R., FERNANDEZ, C., & BAPTISTA. (2010). *Metodología de investigación*. México: Mc Graw Hill. Cambridge University.
- HIGUERAS, M. (2008). «nuevas técnicas para enseñar léxico. Barcelona.
- HILTZ Y TUROFF, (1993) Tomado de “Entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje: El proyecto GET.  
<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/imagen/evea.htm>
- HUERTAS. (2016) Developing Oral Interaction Skills Through the Use Of Communication Games
- JIMÉNEZ, R. (2002). El Concepto de Competencia Léxica en los Estudios de Aprendizaje y Enseñanza de Segundas lenguas. *Universidad de la Rioja*, 13.
- JOHNSON, D., & R, Y. J. (1996). *Aprendizaje cooperativo apoyado por el computador*. Chile.
- KEMMIS, STEPHEN, & MCTAGGART. (1998). *The action research planner* . Australia : Deakin University Press.
- LINSE, & CAROLINE. (2005). *Practical English Language Teaching Young Learners*. New York : Mc Graw- Hill .
- MARTINEZ, L. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*. México DF: Trillas.
- McCORMICK, S. (1995). *Instructing students who have Literacy problems*. . Englewood Cliffs, NJ: Merrill. Second Edition.
- MEN. (2006). *Formar en Lenguas Extranjeras ¡El reto!* Bogotá: Revolución Educativa. Colombia Aprende
- MEN. (1997). *Lineamientos curriculares idiomas*.
- MEARA. (1996). *The Dimensions of Lexical Competence*.
- PERDOMO. (2016) Juego cooperativo: desarrollando la producción oral.
- PÉREZ, M. (2002) Consideraciones sobre la lexicografía bilingüe y el uso de los corpórea textuales informatizados
- POMBO, L., LOUREIRO, M., & MOREIRA, A. (2010). *Assesing Collaborative work in a higher education blended learning context: strategies and students perceptions*. .

- PRESCOTT. (1993). *A dilemma of dioxygenases*.
- RUIZ & OMEÑACA, E. P. (2001). *La cooperación como alternativa en educación física*. . Barcelona.
- ROMÁN, P. (2003). Posibilidades formativas de las herramientas groupware: el aprendizaje colaborativo en la educación.
- SALAZAR. (2016) El juego simbólico: Imaginación y diversión en los procesos de escritura
- SHARAN, & SHARAN. (1987). *Educational leadership*.
- TAYLOR. (2002). *Action research in workplace education*.
- VIGOSTKY.L. (1896). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- WARTOFSKI, M.-W. (1979). *Models: Representation and scientific understanding*. Dordrecht, Holland. Boston : D. Reidel.

## ANNEXES

### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Universidad Pedagógica Nacional.  
Facultad de Humanidades.  
Departamento de Lenguas.  
Licenciatura en español y lenguas extranjeras.  
Natalia Toloza Ramírez- Docente en formación.

**Objetivo:** Caracterizar rasgos generales de la población involucrada en relación con el contexto en el aula.

**Población:** Estudiantes de tercer grado- Colegio la Candelaria.

**Fecha de implementación:** \_\_\_\_\_.

1. ¿Cuál es tu nombre? \_\_\_\_\_.
2. ¿Cuántos años tienes? \_\_\_\_\_.
3. ¿Te gusta venir al colegio? ¿Por qué?

**Sí**

**No**

---

---

---

---

\_\_\_\_\_

2. ¿Cómo te fue el año pasado en el colegio? Encierra u respuesta y explica por qué.

**BIEN**

**REGULAR**

**MAL**

---

---

---

---

3. ¿Cuáles han sido las actividades más divertidas que recuerdas haber realizado en el colegio?

---

---

---

---

4. ¿Te gusta trabajar con tus compañeros? ¿Qué actividades te gusta realizar con ellos en clase?

---

---

---

---

5. ¿Qué es lo que más te gusta de la clase de francés?

---

---

---

---

6. ¿Cuál es la parte que menos te gusta de la clase?

---

---

---

---

7. ¿Qué actividades te gustaría realizar con tus compañeros en clase?

---

## Prueba diagnóstica

Universidad Pedagógica Nacional.

Facultad de Humanidades.

Departamento de Lenguas.

Licenciatura en español y lenguas extranjeras.

Natalia Toloza Ramírez- Docente en formación.

**Objetivo:** Determinar los conocimientos con los que cuentan los estudiantes a fin de tenerlos en cuenta como diagnóstico del trabajo de investigación que se realizará.

Nombre \_\_\_\_\_

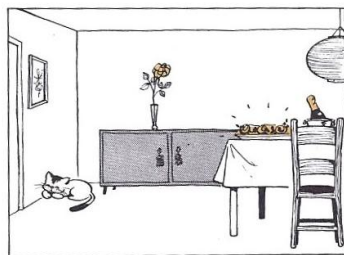
Resuelve el siguiente cuestionario individualmente según lo que sepas de francés, si no sabes algo, no te preocupes en no responder. Si tienes alguna pregunta levanta la mano para que sea resuelta.

### Ecoute- Escucha

1. Escucha atentamente las oraciones en francés y enumera las imágenes según el orden.

☐☐☐☐

2. Escucha la siguiente historia y organiza las imágenes



3. Escribe los personajes que identificaste en el dialogo escuchado.

\_\_\_\_\_

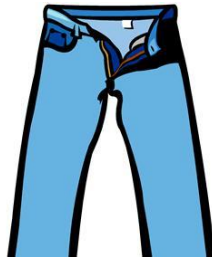
### Lecture- Lectura

4. Une la imagen con la palabra más apropiada



Chaussure

Veste



Jupe



Pantalon

5. Lire le siuvante texte et soulignez avec rouge les personnages du texte, avec bleu les lieux identifiés

- Maître Corbeau, sur un arbre perché,  
Tenait en son bec un fromage.  
Maître Renard, par l'odeur alléché,  
Lui tint à peu près ce langage :  
Et bonjour, Monsieur du Corbeau.  
Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !  
Sans mentir, si votre ramage  
Se rapporte à votre plumage,  
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois.  
À ces mots, le Corbeau ne se sent pas de joie ;  
Et pour montrer sa belle voix,

Il ouvre un large bec, laisse tomber sa [proie](#).  
Le Renard s'en saisit, et dit : Mon bon Monsieur,  
Apprenez que tout flatteur  
Vit aux [dépens](#) de celui qui l'écoute.  
Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute.  
Le Corbeau honteux et [confus](#)  
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

## Ecriture- Escritura

6. Escribe algunas palabras que describan las siguientes imágenes:

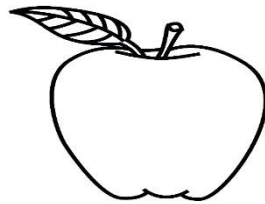


---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---

## Parole- Habla

7. Dibuja libremente, luego intercambia tu dibujo con un compañero y describe la creación.

## CONSETEMENT

**Vicerrectoría de Gestión Universitaria**  
**Subdirección de Gestión de Proyectos – Centro de Investigaciones CIUP**  
**Comité de Ética en la Investigación**

En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, la Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia, la Resolución 0546 de 2015 de la Universidad Pedagógica Nacional y demás normatividad aplicable vigente, considerando las características de la investigación, se requiere que usted lea detenidamente y si está de acuerdo con su contenido, exprese su consentimiento firmando el siguiente documento:

### PARTE UNO: INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

|                                                                                  |                                                                                                                                                                                                   |                  |            |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------------|
| <b>Facultad, Departamento o Unidad Académica</b>                                 | Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas Extranjeras.                                                                                                                                     |                  |            |
| <b>Título del proyecto de investigación</b>                                      | L'interaction orale minimale: Un chemin pour introduire aux élèves débutants au FLE.                                                                                                              |                  |            |
| <b>Descripción breve y clara de la investigación</b>                             | Desarrollar habilidades orales en segunda lengua (francés) a partir de una secuencia didáctica.                                                                                                   |                  |            |
| <b>Descripción de los posibles riesgos de participar en la investigación</b>     | Ninguno.                                                                                                                                                                                          |                  |            |
| <b>Descripción de los posibles beneficios de participar en la investigación.</b> | Apropiación de las bases orales en segunda lengua (francés), potenciación de las bases adquiridas anteriormente, aprendizaje de nuevos conceptos y vocabulario de base.                           |                  |            |
| <b>Datos generales del investigador principal</b>                                | <b>Nombre(s) y Apellido(s) :</b> Ingrid Natalia Toloza Ramírez                                                                                                                                    |                  |            |
|                                                                                  | <b>N° de Identificación:</b> 1023013551                                                                                                                                                           | <b>Teléfono:</b> | 3057927486 |
|                                                                                  | <b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:del_intolozar613@pedagogica.edu.co">del_intolozar613@pedagogica.edu.co</a><br><a href="mailto:nataliatoloza96@gmail.com">nataliatoloza96@gmail.com</a> |                  |            |
|                                                                                  | <b>Dirección:</b> calle 80 sur # 8D 79 este                                                                                                                                                       |                  |            |

### PARTE DOS: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo \_\_\_\_\_ mayor de edad, identificado con Cédula de Ciudadanía N° \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, con domicilio en la ciudad de \_\_\_\_\_ Dirección: \_\_\_\_\_ Teléfono y N° de celular: \_\_\_\_\_ Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Como adulto responsable del niño(s) y/o adolescente (s) con:  
Nombre(s) y Apellidos: \_\_\_\_\_ Tipo de Identificación \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_

Autorizo expresamente su participación en este proyecto y

**Declaro que:**

1. He sido invitado(a) a participar en el estudio o investigación de manera voluntaria.
2. He leído y entendido este formato de consentimiento informado o el mismo se me ha leído y explicado.
3. Todas mis preguntas han sido contestadas claramente y he tenido el tiempo suficiente para pensar acerca de mi decisión de participar.
4. He sido informado y conozco de forma detallada los posibles riesgos y beneficios derivados de mi participación en el proyecto.
5. No tengo ninguna duda sobre mi participación, por lo que estoy de acuerdo en hacer parte de esta investigación.
6. Puedo dejar de participar en cualquier momento sin que esto tenga consecuencias.
7. Conozco el mecanismo mediante el cual los investigadores garantizan la custodia y confidencialidad de mis datos, los cuales no serán publicados ni revelados a menos que autorice por escrito lo contrario.
8. Autorizo expresamente a los investigadores para que utilicen la información y las grabaciones de audio, video o imágenes que se generen en el marco del proyecto.
9. Sobre esta investigación me asisten los derechos de acceso, rectificación y oposición que podré ejercer mediante solicitud ante el investigador responsable, en la dirección de contacto que figura en este documento.

Como adulto responsable del menor o adolescente autorizo expresamente a la Universidad Pedagógica Nacional utilizar sus datos y las grabaciones de audio, video o imágenes que se generen, que reconozco haber conocido previamente a su publicación en: \_\_\_\_\_

En constancia, el presente documento ha sido leído y entendido por mí, en su integridad de manera libre y espontánea. Firma el adulto responsable del niño o adolescente,

Nombre del adulto responsable del niño o adolescente: \_\_\_\_\_  
Nº Identificación: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Firma del Testigo:

Nombre del testigo: \_\_\_\_\_  
Nº de identificación: \_\_\_\_\_  
Teléfono: \_\_\_\_\_

**Declaración del Investigador:** Yo certifico que le he explicado al adulto responsable del niño o adolescente la naturaleza y el objeto de la presente investigación y los posibles riesgos y beneficios que puedan surgir de la misma. Adicionalmente, le he absuelto ampliamente las dudas que ha planteado y le he explicado con precisión el contenido del presente formato de consentimiento informado. Dejo constancia que en todo momento el respeto de los derechos el menor o el adolescente será prioridad y se acogerá con celo lo establecido en el Código de la Infancia y la Adolescencia, especialmente en relación con las responsabilidades de los medios de comunicación, indicadas en el Artículo 47.

En constancia firma el investigador responsable del proyecto,

Nombre del Investigador responsable: Ingrid Natalia Toloza Ramírez

Nº Identificación:

Fecha: