

*Jouer pour apprendre : une stratégie pour le rapprochement à la langue française dans
une communauté indigène.*
(Proposition innovatrice)

Élaborée par : Julieth Mariana Rubio Fonseca

**Proposition Projet de recherche pour obtenir le diplôme en Éducation basique, en
Sciences Humaines et Langues étrangères.**

Professeur conseiller : Ricardo Leuro

Année 2022

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

Agradecimientos

Dentro de mi recorrido por la vida he tenido algunas experiencias buenas y algunas otras no tanto, sin embargo mi experiencia dentro de la Universidad Pedagógica Nacional ha sido una de las mejores, han sido años de dedicación, amor, disciplina y sacrificio para poder estar hoy ante la culminación de mi primer logro profesional. Ha sido una etapa de enriquecimiento académico y personal, donde la perseverancia y el esfuerzo han arrojado resultados, una etapa en donde he tenido la fortuna de cruzarme con personas maravillosas que además de compartir una vocación, compartimos también los sacrificios para llegar hoy hasta este punto.

Por todo ello y más, quiero agradecer en primera medida al ser supremo que ha guiado mi camino, a toda mi familia en especial a mis padres por todo su esfuerzo y dedicación durante toda mi vida, por su apoyo incondicional y su confianza en mí, por todo aquello que han sacrificado para darme la oportunidad de seguir mis sueños y por ser mi diaria inspiración y motivación para salir adelante. A Daniel por todo su apoyo y por siempre creer en mí, a mis mascotas por su compañía en las noches largas redactando este trabajo. A mis maestros, sobre todo aquellos que ganaron mi admiración y respeto por haber reafirmado en mí el amor por la pedagogía, en especial a Ricardo Leuro Pinzón, quien fue mi guía en el proceso de creación de este proyecto, quien con su dedicación, sabiduría y amor por la pedagogía y por el francés ha sido un excelente maestro y ha sido quien me ha inspirado a ser mejor cada día. Así mismo al maestro Jaime Ruiz Vega que aunque ya no se encuentra en este plano fue quien sembró en mí el amor por el francés. A la maestra Daiana Gómez quien lleva el amor por la enseñanza inscrita en su corazón y por haber aportado positivamente en mi proceso. A mis compañeros y compañeras que dejaron en mí una huella y que hicieron el proceso más bonito, con quienes compartí aciertos y desaciertos, alegrías y frustración, a todos ellos muchas gracias por acompañarme en este arduo proceso y por último y no menos

importante, por haberme dado la oportunidad de formarme como maestra y hoy recibir mi primer logro profesional, a la Universidad Pedagógica Nacional, muchas gracias.

Remerciements

Au long de mon parcours dans la vie j'ai eu de bonnes expériences et d'autres moins bonnes, cependant, mon expérience au sein de l'Université Pedagógica Nacional a été l'une des meilleures expériences, il y a eu des années de dévouement, d'amour, de discipline et de sacrifice pour pouvoir être aujourd'hui devant l'aboutissement de ma première réalisation professionnelle. Ce fut une étape d'enrichissement académique et personnel, où la persévérance et l'effort ont porté leurs fruits, une étape où j'ai eu la chance de rencontrer des personnes merveilleuses qui, en plus de partager une vocation, ont aussi partagé des sacrifices pour atteindre ce point.

Pour tout cela et plus encore, je veux d'abord remercier l'être suprême qui a guidé mon chemin, toute ma famille, en particulier mes parents pour tous leurs efforts et leur dévouement tout au long de ma vie, pour leur soutien inconditionnel et leur confiance en moi, pour tout ce qu'ils ont sacrifié pour me donner l'opportunité de suivre mes rêves et pour être mon inspiration et ma motivation quotidiennes pour pouvoir un jour tout leur redonner. A Daniel pour tout son soutien et pour avoir toujours cru en moi, à mes animaux de compagnie pour leur compagnie durant les longues nuits d'écriture de ce travail. À mes professeurs, en particulier ceux qui ont mérité mon admiration et mon respect pour avoir réaffirmé en moi mon amour pour la pédagogie, en particulier Ricardo Leuro Pinzón, qui a été mon guide dans le processus de création de ce projet, qui avec son dévouement, sa sagesse et son amour pour la pédagogie et le français a été un excellent professeur et m'a inspiré à m'améliorer chaque jour. Aussi au professeur Jaime Ruiz Vega qui, bien qu'il ne soit plus dans ce plan, est celui qui a planté en moi l'amour du français. À l'enseignante Daiana Gómez qui porte l'amour de l'enseignement inscrit dans son cœur et pour avoir contribué positivement à mon processus. À mes collègues qui m'ont marqué et qui ont rendu le processus plus beau, avec qui j'ai partagé succès et échecs, joies et frustrations, merci beaucoup à tous de m'avoir accompagné dans cet

ardu processus et enfin et surtout, à l'Université pédagogique nationale pour m'avoir donné l'opportunité de me former en tant qu'enseignant et aujourd'hui recevoir ma première réussite professionnelle.

Índex

Index des graphiques	10
Résumé	11
Introduction.....	13
Question problème de recherche	16
Objectif général	16
Objectifs spécifiques	16
Justification	17
Antécédents	18
Contexte conceptuel.....	23
Apprentissage d'une langue étrangère à un jeune âge	23
Le jeu comme un outil d'apprentissage	24
Les Jeux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.....	26
L'art comme complément du jeu dans l'enseignement d'une langue étrangère.....	27
Des fonctionnalités du jeu qui favorisent l'apprentissage d'une langue étrangère	29
Possibles risques de l'application du jeu comme stratégie d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère	30
Cadre Méthodologique	31
Instruments et techniques de recherche.....	32
Catégories d'analyse	33
Description de la population	36
Proposition pédagogique.....	36
Objectifs pédagogiques	37
Méthodologie et parcours de la proposition.....	38
Analyse des catégories	39

Conclusions.....	63
Limitations.....	67
Recommandations.....	68
RÉFÉRENCES.....	69
Annexes	70
Artefacts	84
Évidences	87

Index des tables

Tableau 1.....	36
Tableau 2.....	
.....	41
Tableau 3.....	
.....	44

Index des graphiques

Graphique 1.....	43
------------------	-----------

Résumé

La présente étude a été développée chez les enfants de 6 à 12 ans de la communauté indigène Muisca de Cota avec l'intention d'intégrer le jeu et les activités ludiques comme l'outil principal de l'enseignement et apprentissage du français langue seconde chez les élèves indigènes dans un espace extrascolaire. Étant donné que le jeu dans le processus d'enseignement et apprentissage scolaire d'une langue étrangère n'est pas un outil du cours de langue, car l'enseignement est basé principalement sur l'enseignement de la grammaire, nous avons voulu mobiliser l'apprentissage et enseignement du français à travers le jeu et les activités ludiques comme stratégie pédagogique principales.

Les activités proposées ont montré de bons résultats puisque les enfants ont accueilli les jeux et dynamiques proposées l'enseignant d'une manière assez favorable et leur avancement dans le niveau linguistique et communicatif a été évident.

Mots clés : Jeux, Activités ludiques, Enseignement, Apprentissage, Langue étrangère, FLE.

Abstract

The current study was carried out in the indigenous Muisca community of Cota-Cundinamarca, with children between 6 to 12 years old. Since the game and playful activities in the process of a foreign language teaching and learning in schools is a field little explored, we wanted to approach children to the French language through activities focused on learning by playing as the main pedagogical strategy.

The proposed activities showed quite favorable results since children achieved good oral comprehension as well as oral expression. Likewise, students accepted the games and dynamics proposed for the teacher in a rather favorable way and their progress in the linguistic and communicative level was evident. We believe that this proposal has a wide scope in order to foster communication skills and personal development of children while they learn the French language.

Keywords: Games, Ludic activities, Teaching, Learning, Foreign language, FLE.

Introduction

Jouer pour apprendre : le jeu une stratégie pour le rapprochement à la langue française dans une communauté indigène

« L'enseignement des langues ne consiste pas uniquement à inculquer le maximum de connaissances possibles, Il consiste plutôt à offrir à chaque élève une expérience riche, fructueuse et unique par le biais de nouveaux moyens motivants. » (KERRITA, 2017)

En Colombie et en particulier dans l'éducation publique, l'enseignement d'une langue étrangère est régi par des normes de base¹ stipulées par le ministère de l'Éducation, conçues en fonction des cycles éducatifs qui sont gérés dans le pays. « Ils servent de point de référence pour établir ce que les élèves sont capables de savoir sur la langue et ce qu'ils doivent savoir en faire dans un contexte donné. » (Mineducación, 2006). Ces normes, bien qu'elles soient un guide d'enseignement / apprentissage, avec différents outils pour la classe, il existe encore des établissements qui n'embrassent l'enseignement des langues étrangères que par la voie traditionnelle, c'est-à-dire en se concentrant uniquement sur la grammaire.

« Dans plusieurs écoles du pays, l'anglais est enseigné avec des méthodes «archaïques». Malgré le fait qu'en Colombie un programme national de bilinguisme a été formulé -qui cherche à donner la priorité à l'apprentissage de cette langue

¹ « Les Normes de compétences de base sont des critères clairs et publics qui permettent d'établir les niveaux de base de qualité de l'éducation auxquels les garçons et les filles de toutes les régions du pays ont droit, dans tous les domaines qui composent les connaissances scolaires. » (Mineducación, 2009). <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87440.html>

comme langue seconde dans tout le système éducatif-, dans certaines institutions, il ne s'agit que d'une autre matière.» (Amador-Watson, 2011).

C'est-à-dire que les cours de langues étrangères ne vont souvent pas au-delà de « l'apprentissage » à travers un manuel scolaire, des structures grammaticales et un cahier d'exercices, en négligeant les intérêts des élèves et leur contexte dans l'étape ou le niveau de connaissances de la langue où ils se trouvent « Cet accent mis sur l'apprentissage des langues et non sur la langue en tant qu'il ne se connecte pas efficacement avec la vie et la réalité des élèves qui ont besoin d'utiliser l'anglais pour participer pleinement en tant que citoyens critiques. » (Olarte, 2016).

Problème qui à notre avis est inapproprié, car un « véritable » processus d'enseignement n'est pas en cours. Avec ce qui précède, nous voulons dire qu'il est possible que les apprenants ne se sentent pas motivés ou à l'aise pour apprendre une langue étrangère, car il est assez ennuyeux et d'une certaine manière « complexe » de penser qu'il existe une manière unique de parler une langue, qu'il n'y a qu'une série de formules et de règles qu'il faut apprendre pour pouvoir communiquer. C'est pourquoi il nous semble essentiel de nous écarter de cette pensée très répandue que nous avons eu sur le « bon » enseignement d'une langue étrangère et qu'à notre avis est erronée, à savoir : plein de règles grammaticales, qui n'accepte pas l'erreur comme une étape à parcourir et qui promeut la mémorisation mécanique de listes de mots et comme résultat il n'y a pas un apprentissage réel.

Bien que ce problème concerne tous les niveaux d'apprentissage, il est encore plus dommageable d'implanter l'étude de la grammaire comme axe central de l'enseignement d'une langue étrangère, car à ces âges, comme Álvarez (2010) explique, les enfants ont la

capacité d'apprendre et de s'adapter plus facilement à de nouveaux contextes puisqu'ils sont à une étape de leur développement cérébral qui structure les différents liens entre leurs neurones, le rendant plus malléable et susceptible de nouveaux apprentissages. D'autre part, les enfants ont besoin de nouvelles façons d'apprendre les langues étrangères, de nouveaux outils qui les encouragent à apprendre par le plaisir, l'imagination, l'interaction avec leurs pairs et avec le monde qui les entoure car ils sont dans une étape où le ludique est le protagoniste dans leur processus d'apprentissage.

Par conséquent, nous pensons que la mobilisation de nouveaux outils dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère est fondamentale, c'est-à-dire que la mobilisation des outils qui prennent en compte les enfants, leurs intérêts, leurs goûts et leur développement lors de l'apprentissage doivent être les protagonistes dans les cours. De sorte, nous considérons que si nous voyions le jeu et les activités ludiques comme un complément, alors ils seraient des outils fonctionnels pour le processus d'enseignement / apprentissage du français langue étrangère chez les enfants de 6 à 12 ans de la communauté Muisca de Cota.

Question problème de recherche

En quoi une méthodologie d'enseignement de lexique basée sur le jeu pourrait contribuer à l'approchement de l'apprentissage du français chez les enfants entre 6 et 12 ans ?

Objectif général

Déterminer quelles sont les contributions du jeu dans l'apprentissage et l'enseignement de la langue française chez les enfants de 6 à 12 ans de la communauté indigène Muisca de Cota.

Objectifs spécifiques

- Identifier les éléments du jeu qui peuvent contribuer à l'apprentissage de lexique en français pour les approcher a la langue cible.
- Analyser ces éléments du jeu.
- Décrire comment quelques éléments du jeu contribuent dans ce processus.
- Repérer l'attitude des enfants de la communauté indigène pendant la mobilisation de la proposition.
- Évaluer l'avancement de l'apprentissage des élèves pendant la mobilisation des jeux.

Justification

La présente recherche propose les jeux et activités ludiques comme le principal outil pédagogique pour l'approche du français langue étrangère chez les enfants de la communauté indigène de Cota. Puisque, nous considérons qu'il est important de mobiliser des stratégies et techniques plus proches du contexte des enfants, de leur goûts et préférences pour faciliter l'apprentissage et ainsi le rendre plus amusant et efficace. Également, nous avons proposé cette étude pour aider les enfants à avoir une meilleure relation avec la langue cible, c'est-à-dire de les mettre plus à l'aise lorsqu'il s'agit d'apprendre et de se communiquer en français. C'est pourquoi l'un des principaux facteurs de notre proposition est de contribuer au développement de la langue française à un niveau communicatif centré sur la production orale.

D'autre part, avec notre proposition, nous cherchons à ce que les élèves s'amuse et apprennent en jouant, encourageant ainsi le travail d'équipe, la compétition et la valeur positive de l'erreur dans l'apprentissage. De cette façon, enseigner aux enfants que l'erreur est une opportunité d'apprendre et fondamental dans tout processus d'apprentissage. En d'autres termes, avec notre proposition, les enfants pourront se rapprocher de la langue française, perdre leur peur d'apprendre, avoir confiance en eux et s'amuser tout en apprenant.

En somme, la présente étude est une proposition orientée à retrouver le goût des langues étrangères chez les enfants et de cette façon à faciliter le processus en profitant des intérêts et le mode d'apprentissage des enfants dès leur plus jeune âge en réalisant des dynamiques différentes des conventionnelles. De plus, le jeu et les activités ludiques permettent à l'enseignant d'interagir directement avec les élèves en créant une relation plus étroite qui

favorise la sécurité des élèves lorsqu'il s'agit d'apprendre, de même, l'enseignant peut mieux connaître ses élèves en fonction de leur style d'apprentissage et cela vous permet d'adapter vos cours en tenant compte des intérêts et des processus des apprenants.

Antécédents

Dans la recherche d'informations au sujet de la thématique envisagée, nous avons trouvé des documents qui véhiculent des informations importantes qui pourraient donner un fondement initial à certains aspects de notre problème de recherche, même si ces documents ou travaux de recherche sont souvent orientés vers la recherche-action, nous considérons qu'il y en a des informations théoriques fondamentales qui montrent le panorama de ce qui a été jusqu'à présent la contribution du jeu et des arts à l'apprentissage. Dans cet ordre d'idées, il suffit de souligner que tous ces documents sont axés sur l'importance de la mobilisation du jeu et la ludique en général pour l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère chez les enfants.

Tout d'abord, il est important de commencer par quelques définitions qui nous permettront d'être clairs sur notre sujet, C'est ainsi que pour (Honore, 2005, cité par Catellanos, 2016, p.20) Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires² comme « une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, qui n'a pour celui qui la pratique qu'un seul but: la satisfaction qu'elle procure. » C'est-à-dire que le jeu est normalement une activité naturelle et pour les enfants, elle est exercée afin de s'amuser, d'apprendre et d'interagir avec les autres et

²ACADÉMIE FRANÇAISE (1694): Dictionnaire de l'Académie Française (dédié au Roy). 2 vols. Coignard, Paris.

LAROUSSE, P. (1974): Petit Larousse illustré. Larousse, Paris.

ROBERT, P. (1993): Le nouveau petit Robert 1. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française (Dir. REY, A. & REY-DEBOVE, J.). Le Robert, Paris.

avec le monde qui les entoure. Rivera (2016) propose également dans ses travaux de recherche que :

L'enfant (même l'adulte) apprend ce qui lui intéresse et qui satisfait ses besoins en tant qu'apprenant. Une méthodologie contenant des stratégies ludiques permet de satisfaire les besoins de chanter, de danser, de jouer, de regarder des images, d'écouter des histoires, de s'amuser. À travers le corps, l'enfant accède à la connaissance. (p.14)

C'est-à-dire que le jeu est fondamentalement une action que nous menons naturellement et qui influence donc notre développement puisque le jeu est un facteur fondamental et inévitable dans la vie de chacun de nous, il est la façon de s'immerger dans la vie de tous les jours de manière amusante, ludique et pédagogique. De même, Gutierrez 2002, (cité par Bernal, 2015, p. 20) affirme que le jeu est un moyen d'apprendre, de socialiser, de créer et de ressentir du plaisir. De plus, c'est reconnaître l'autre à partir de la reconnaissance de soi, accepter l'autre dans l'interaction et le contact avec le monde. De même, la pensée de Benitez (2009) sur le jeu en tant qu'outil dans le domaine de l'apprentissage/enseignement est que le jeu « est l'un de ces intérêts, digne d'être valorisé comme quelque chose d'essentiel dans le processus d'enseignement / apprentissage et de maturation de l'individu et, par conséquent, avec la possibilité d'être considéré pédagogiquement comme un moyen et une fin en soi du développement humain. » (p.1).

D'autre part, en parlant de mobiliser le jeu pour l'apprentissage d'une nouvelle langue, Nicole de Grandmont (1997) affirme que le jeu est un outil important pour stimuler le travail des élèves, l'usage du jeu peut modifier le comportement et apprentissage des apprenants et

ainsi contribuer surtout à son développement. Alors que le jeu est un outil qui permet aux enfants d'entrer en contact dans cette étape d'interaction sociale qui leur facilite l'adaptation des jeux pour acquérir des connaissances grâce à la communication et à l'échange de pensées entre eux. Selon Mora, Plazas et Ortíz (2016), on peut l'aborder sous plusieurs angles : il peut s'agir d'une activité liée à l'imagination, il peut s'agir d'une activité libre, d'une activité pour valoriser la logique et connaître la réalité, comme une opportunité d'apprentissage, entre autres. De plus, on affirme que le jeu se caractérise par être naturel, créatif, imaginaire, contient des expériences culturelles où les enfants peuvent faire des découvertes, celles-ci sont réalisées dans un espace-temps spécifique et sont parfois établies par des règles.

De même, le jeu c'est un outil qui aide au processus de l'enfant non seulement dans le domaine de l'éducation, mais aussi dans leur développement personnel, affectif, cognitif, etc., puisque le jeu en général a des outils utiles et nécessaires à la configuration de chaque être, à travers la connaissance et le développement de soi et le contact avec le monde autour des enfants.

Tous les enfants du monde jouent, et cette activité est si répandue dans leur existence qu'on pourrait dire qu'elle est la raison d'être de l'enfance. En effet, le jeu est vital ; elle conditionne un développement harmonieux du corps, de l'intelligence et de l'affectivité. L'enfant qui ne joue pas est un enfant malade, de corps et d'esprit. La guerre, la misère, laissant l'individu se consacrer uniquement au souci de survie, rendant ainsi le jeu difficile voire impossible, font flétrir la personnalité.

(UNESCO, 1980, cité par Herrera, 2016, p. 9).

Néanmoins, Martínez (2008) dans ses recherches sur Karl Gross et ses contributions au jeu et au développement humain, soutient que pour Gross, le jeu est une pré-imitation de la

vie adulte, c'est-à-dire pour les animaux et plus particulièrement pour les humains dans leur enfance, on utilise le jeu comme un outil préparatoire à la vie adulte, puisque, de cette façon, les différentes facettes de l'âge adulte peuvent être référencées à travers la performance et le jeu de rôle apprenant ainsi à résoudre des problèmes et à s'intégrer dans la société. "Ce sont des essais, des sondages déterminés, des expérimentations dans un certain degré d'activités sérieuses qui doivent être achevées plus tard dans la vie. Leur objet est de les préparer à l'existence et d'être prêts pour la terrible lutte. » (Martinez, 2008, p. 9).

D'autre part, il est important de mentionner que même si la grammaire est un facteur pertinent, voire incontournable, dans l'apprentissage d'une langue étrangère, ce n'est pas nécessairement la chose la plus importante, ou du moins elle ne l'est pas dans le sens de pouvoir donner à la langue un usage communicatif. De cette façon, il est important de commencer à nous remettre en question de comment nous pouvons enseigner la grammaire d'une manière non structurelle qui permette en même temps aux élèves d'obtenir des informations plus « formelles » sur la langue sans avoir besoin d'un enseignement basé sur la grammaire. À ce stade de l'enquête, nous pouvons donc recourir à des éléments didactiques tels que le jeu ou pourquoi pas certaines disciplines artistiques qui nous donnent des outils pour enseigner le français de manière plus pratique, plus ludique, et qui soit plus intéressante et plus attractive pour les enfants, et comme Fougereuse, (2001) (cité par Castellanos, 2016, p. 18) propose :

«L'enseignement de la grammaire du FLE ne peut pas se réduire à un cours de linguistique, il s'agit avant tout de reformuler un savoir adapté aux besoins et aux capacités de l'apprenant de sorte que l'explication proposée ne soit pas plus complexe que le point étudié ». (p.18)

L'utilisation de jeux ou propositions récréatives pour l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère est aussi une possibilité de donner une nouvelle perspective de l'enseignement et de l'apprentissage, puisque ces activités contribuent à développer des personnalités, et si l'élève doit être au centre du processus, c'est aussi l'occasion de donner de la liberté aux élèves d'apprendre d'une autre manière, puisqu'ils peuvent être eux-mêmes dans les activités et dans l'ensemble du processus, ils se sentiront plus en sécurité pour partager leurs pensées grâce à la création de contextes sûrs et informels qui leur permettront de se sentir à l'aise et dans un environnement plus naturel, comme le suggère Martinez (2017)

« Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans la classe et participe de la communication naturelle, il faut lui donner la possibilité de s'exprimer, d'exercer ses talents, d'agir dans des situations qui se rapprochent beaucoup à des situations naturelles d'échanges, non seulement avec ses copains en classe ou avec l'enseignant, mais également avec l'environnement. Il faut lui donner l'occasion d'éprouver ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques et ainsi, qu'il puisse découvrir la langue qu'il aborde ».

Une idée que Rivera (2016) propose également dans ses travaux de recherche et qui semble en fait très pertinente à souligner à ce stade, « L'enfant (même l'adulte) apprend ce qui lui intéresse et qui satisfait ses besoins en tant qu'apprenant. Une méthodologie contenant des stratégies ludiques permet de satisfaire les besoins de chanter, de danser, de jouer, de regarder des images, d'écouter des histoires, de s'amuser. À travers le corps, l'enfant accède à la connaissance. » (p. 14)

En somme, dans ce qui précède, nous présentons des documents qui nous permettent de repérer l'enquête du jeu dans le contexte de l'apprentissage chez les enfants et qui, par conséquent, donnent un point de départ à notre recherche.

Contexte conceptuel

Dans le cadre de la recherche, il est nécessaire de construire une base théorique qui contient les principaux concepts du projet et qui dans une approche déductive jouera un rôle essentiel dans l'analyse.

Apprentissage d'une langue étrangère à un jeune âge

Actuellement, l'apprentissage d'une langue étrangère est devenu extrêmement important pour l'épanouissement personnel et intellectuel d'un individu, non seulement pour élargir ses connaissances, mais aussi pour effacer les frontières culturelles, voire accéder à la variété culturelle que possède notre société, connaître de nouveaux lieux et interagir non seulement avec la diversité culturelle mais aussi avec la diversité linguistique. C'est-à-dire, Il est important aussi d'apprendre une langue étrangère pour construire notre identité culturelle tout en découvrant celle des autres, comme *mutatis mutandis* l'avait affirmé Goethe.

Bien sûr qu'apprendre une langue étrangère n'est pas facile, mais si une relation est établie entre l'effort et la discipline de l'individu et les outils fournis par l'enseignant, les résultats seront probablement très positifs.

En général, par un avis très répandu, nous avons tendance à penser, or il existe aussi des théoriciens³ qui l'affirment, que la meilleure étape pour apprendre une langue étrangère plus facilement c'est l'enfance, plus précisément de 3 à 12 ans, puisque par exemple selon (Álvarez, 2010) « Le cerveau des enfants entre ces âges est très malléable et susceptible de nouveaux apprentissages, et face à une langue étrangère il continuera d'augmenter ses connexions neuronales et il pourra apprendre à un rythme plus rapide et plus facilement. » C'est-à-dire que les enfants à cet âge peuvent profiter et exploiter leurs capacités cérébrales et cognitives pour apprendre une nouvelle langue (dans ce cas le français) plus facilement.

D'autre part, (Lipton, 1991 dans Ruiz, 2009) « les enfants sont capables d'imiter des sons et des schémas d'intonation parce qu'ils sont attirés par des codes et des sons différents. » En d'autres termes, lorsque les enfants apprennent une langue étrangère, ils ont la capacité de développer une prononciation et une intonation très proches de la langue maternelle et le besoin surgit en eux de s'intégrer, de faire partie de la culture de la langue étrangère qu'ils apprennent et de ne pas se contenter de comprendre et de se faire comprendre.

Le jeu comme un outil d'apprentissage

D'un autre côté, l'étape d'apprentissage chez l'homme ne se termine jamais, cependant le développement des compétences cognitives, sociales et linguistiques chez les enfants est beaucoup plus efficace, puisque selon l'UNICEF (2018), « Bien que l'apprentissage se déroule tout au long de la vie, dans la petite enfance, il se produit plus rapidement que lorsqu'on est plus âgé ». C'est-à-dire que les enfants ont une plus grande capacité

³ Álvarez, Maria Vanesa. (2010). Mieux anglais dès le plus jeune âge.
Lipton, G. C. (1991). Teaching in Elementary School. *Hispania*.

d'apprentissage, c'est ici que l'on voit l'importance du jeu comme outil qui aide à l'apprentissage des enfants.

Le jeu est une activité naturelle de l'être humain, où différentes compétences propres sont développées en chacun de nous, car, à travers le jeu, il est plus facile de faire en sorte que les gens, et dans ce cas les enfants, se sentent plus libres, se connectent avec le monde réel et acquièrent des compétences, en particulier communicatives à travers l'interaction, l'imagination, la créativité et l'improvisation qui exigent des activités ludiques telles que le jeu dans l'enfance, « Le jeu est l'un des moyens les plus importants par lesquels les jeunes enfants acquièrent des connaissances et des compétences essentielles. » (UNICEF, 2018). Également, (Otalvaro Sandra, 2011) affirme que les êtres humains sont des êtres dynamiques et que, dès l'enfance, nous avons besoin de jouer pour pouvoir aborder plus facilement l'apprentissage, acquérir des connaissances significatives par le jeu. « Ce phénomène est évident à partir du premier moment de la vie raison pour laquelle le jeu devient une stratégie qui non seulement recrée et peut inciter mais aussi rapproche l'enfant de la construction des connaissances » (p.26). Elle dit également que le jeu en classe devrait être essentiel car il crée un environnement de confiance et d'imagination où les élèves apprécieront et profiteront indirectement de l'apprentissage.

D'autre part, Vigotsky cité par Castrillón (2017), affirme que les enfants dans leur croissance optent pour le jeu dramatique, c'est-à-dire la dramatisation ou l'interprétation théâtrale (jeux de rôle) et la musicalité, qui permettent de faire du jeu un outil psychopédagogique fonctionnel pour le processus d'enseignement / apprentissage chez les enfants car il aide au développement et au renforcement des compétences affectives et de communication. Par conséquent, dans les salles de classe, il s'avère essentiel d'inclure des

activités liées au jeu ou bien aux disciplines artistiques telles que la musique et le théâtre qui par leur particularité performative sont liées au jeu.

Les Jeux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère

Comme nous l'avions déjà mentionné, l'apprentissage des langues étrangères est un facteur essentiel dans l'éducation actuelle, car c'est une opportunité d'intégration et de connaissance de nouvelles cultures pour les garçons et les filles, ainsi que d'accroître leur expérience et curiosité de connaître le monde qui les entoure.

Bien que l'enseignement des langues étrangères ne soit pas une tâche facile, il existe actuellement différents outils qui participent pour faciliter le processus. Dans ce cas, le jeu et la ludique représentent de stratégies ou des facteurs clés que nous prendrons en compte pour l'apport dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, plus spécifiquement du français chez les enfants.

Dans cet ordre d'idées, Malgren cité par Castrillón (2017) définit le jeu comme « un changement par rapport à l'enseignement traditionnel où la créativité et l'imagination des élèves se concentrent sur des situations d'apprentissage, facilitant ainsi l'acquisition d'une langue. Par le jeu, les élèves apprennent à écouter, à exprimer leurs opinions et à prendre leurs propres décisions » (p. 90). Par conséquent, les jeux en classe sont un outil fonctionnel tant pour les enseignants que pour les élèves dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, puisque le jeu offre la possibilité d'immerger les participants dans le

monde de la créativité, de l'interaction et surtout de la production orale à travers la dynamique du jeu ; leur permettant d'acquérir et de mettre en pratique non seulement la communication en langue étrangère mais aussi le contexte culturel de la langue. Cela est dû au grand potentiel de communication que les jeux offrent dans l'environnement scolaire, donnant aux élèves la confiance nécessaire pour se sentir dans un contexte plus informel sans craindre d'être jugés, imbus par le plaisir au milieu de l'apprentissage. Dans le même temps les élèves intégreront les connaissances des cours de langue étrangère et feront l'effort de communiquer dans la langue sans faire attention ou sans se centrer sur la grammaire, c'est-à-dire que le jeu permet aux apprenants de s'immerger dans un contexte si naturel que cela les aidera à développer inconsciemment la langue à partir de la communication et du contexte et non à partir de l'introduction d'une structure grammaticale stricte.

L'art comme complément du jeu dans l'enseignement d'une langue étrangère

Certaines disciplines artistiques contiennent en soi des éléments ludiques qui leur permettent d'être un complément au jeu lors de l'enseignement/apprentissage d'une nouvelle langue, ces éléments sont liés au facteur communicatif et expressif qui pourrait favoriser l'interaction orale des enfants avec une plus grande aisance.

Les disciplines artistiques que nous pouvons associer au jeu en complément pour atteindre un outil qui aide dans le processus d'enseignement / apprentissage des enfants sont à notre avis la musique, le théâtre et le cinéma. Puisqu'il s'agit là de disciplines qui favorisent l'interaction communicative de manière spontanée, où chaque élève joue un rôle différent autour de l'utilisation de la langue, par exemple, la musique contient des éléments ludiques en permettant la création d'activités interactives telles que des comptines où les enfants chantent

et s'amuse en même temps, en plus, la musique se prête à pratiquer la phonétique de la langue en écoutant les paroles des chansons en les comprenant et en les prononçant de la même manière. De même, le théâtre fournit des outils qui aident à développer et à améliorer la production orale au milieu de la pratique du discours plus précisément dans des jeux de rôle où ils doivent faire face à différents scénarios oraux créés par eux ou proposés avec un objectif d'apprentissage qui leur permet d'interagir les uns avec les autres mobilisant les éléments linguistiques nécessaires pour communiquer dans une langue étrangère. « Une fois que l'enfant grandit, le jeu dramatique, c'est-à-dire la représentation théâtrale et musicale, sera une excellente ressource psychopédagogique pouvant aider au développement des compétences affectives et de communication. » (Castrillon, 2017).

Enfin, le cinéma est un élément de l'art qui peut favoriser le processus d'apprentissage chez les élèves, car ils peuvent mettre en contexte ce qui se passe dans le film avec leur réalité et aussi l'utiliser dans les cours. De plus, il est important d'avoir un rapprochement de la langue en différentes manières, dans ce cas, le cinéma permet de renforcer la compréhension orale des enfants, leur connaissances sur la culture de la langue cible, etc. Selon Ait Hammou (2001) (cité par Kerrita, 2017, p. 60), « le film est un excellent outil pour la transmission des savoirs des langues et des littératures, car la dimension visuelle permet de stimuler le contexte réel d'une expérience scientifique et d'une situation de communication langagière ».

Des fonctionnalités du jeu qui favorisent l'apprentissage d'une langue étrangère.

Le jeu dans le domaine éducatif contient des éléments ludiques importants qui profitent du processus d'apprentissage des enfants, étant donné que le jeu ainsi que certaines disciplines artistiques disposent des outils tels que :

- Permettre aux enfants de se connecter avec leur environnement, car dès la naissance, le jeu est leur langue principale.
- Fournir des éléments culturels qui contribuent à la connaissance sociale et culturelle des enfants.
- Facilite le développement de la parole et du langage par l'expérimentation et la pratique.
- Permettre l'interaction avec leurs pairs et générer des échanges communicatifs spontanés.
- Sur le plan pédagogique, le jeu et l'art permettent l'application indirecte et naturelle des thèmes appris en classe.
- Les enfants par le jeu, développent leur indépendance et leur reconnaissance de leur environnement et d'eux-mêmes.
- Ils apprennent à *apporter des solutions* aux problèmes de leur contexte puis ils vont possiblement appliquer cette technique à l'avenir dans des situations réelles.
- L'art et le jeu motivent et engagent les enfants, créant un environnement d'imagination, de créativité et de fantaisie au milieu de l'apprentissage et la diversion.

Possibles risques de l'application du jeu comme stratégie d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère

L'utilisation de jeux et leurs compléments artistiques contiennent des facteurs qui peuvent représenter un risque lorsqu'il s'agit de mettre en œuvre en classe comme outil d'enseignement/apprentissage, cependant cela dépendra de la gestion totale de l'enseignant en charge de la classe. Il faudra que l'enseignant garde les objectifs clairs de la classe où il mettra en œuvre le jeu comme outil didactique et s'assurera qu'ils sont remplis. Cependant, il faut tenir compte du fait que les inconvénients trouvés dans le jeu en tant qu'outil d'apprentissage et d'enseignement chez les enfants sont clairement logistiques puisque le jeu est confirmé par les théoriciens qu'il est un outil fondamental pour le développement des compétences chez les enfants et qu'il contient plus d'avantages que des problèmes. « Le jeu est une activité essentielle pour que l'enfant se développe physiquement, mentalement et socialement. L'enfant a besoin de jouer non seulement pour s'amuser et se divertir mais aussi, et cet aspect est très important, pour apprendre et comprendre le monde. » (Crespillo, 2010).

Certains facteurs qui mettraient en péril les objectifs fixés avec la mise en œuvre du jeu et des arts dans l'apprentissage et l'enseignement des langues étrangères sont :

- Le temps dédié au jeu peut être un facteur qui empêche l'atteinte des objectifs de la classe.
- Les jeux proposés par le professeur ne sont pas du goût des élèves.
- Les jeux peuvent aboutir dans le manque de contrôle et à l'indiscipline en classe.

Cependant, comme nous l'avons dit précédemment, ce sont des problèmes qui ne dépendent pas des élèves mais de la logistique et du matériel didactique et innovant que l'enseignant utilise. C'est pourquoi le rôle de l'enseignant dans la proposition de jeux et

d'activités ludiques est fondamental, puisque l'enseignant doit faire partie des activités, se situant au niveau des élèves avec les mêmes défis soumis aux mêmes règles, tout en générant un environnement de confiance, de sécurité pour que les élèves ne pensent pas à un espace éducatif formel mais plutôt à un espace avec des opportunités d'apprendre tout en s'amusant.

Cadre Méthodologique

Pour mener à bien cette recherche, au vu de ce qui précède et compte tenu du contexte actuel de l'urgence sanitaire Covid-19 que traverse l'humanité, il est nécessaire de repenser les méthodologies utilisées dans le cadre de la recherche en général. Alors, notre proposition est de mobiliser le jeu comme un outil fondamental dans le processus d'enseignement/apprentissage du français pour les enfants de 6 à 12 ans, évitant ainsi nous centrer sur la grammaire et la mémorisation mécanique qui sont habituellement utilisées dans l'enseignement de langues étrangères. Par conséquent, pour cette partie de notre projet, nous mettrons en œuvre une recherche qualitative innovante. Ce type de méthodologie est alors,

L'attitude et le processus de recherche de nouvelles idées, propositions et contributions, faites de manière collective, pour la résolution de situations problématiques de la pratique, ce qui impliquera un changement dans les contextes et dans la pratique institutionnelle de l'éducation. (Ibernon, 1996, cité par Rimari, Wilfredo, p. 3).

Cependant, la mise en œuvre du jeu n'est pas une proposition innovante en soi, puisque le jeu est un élément fondamental du développement des enfants et dans tous leurs contextes ils développent ces activités ludiques, c'est aussi un outil utilisé en continu dans le domaine éducatif. Néanmoins, l'innovation réside dans le fait que la population choisie fait partie d'une

communauté indigène⁴ située à Cota, Cundinamarca, c'est-à-dire qu'il s'agit d'enfants d'âge scolaire qui auront la possibilité d'apprendre une nouvelle langue dans un espace informel à travers le jeu, en leur fournissant des outils qu'ils peuvent appliquer dans leur scolarité formelle. De plus, Notre proposition est dirigée à transformer l'espace éducatif d'apprentissage conventionnel dans un espace totalement différent, dans lequel nous profiterons du jeu, de l'imagination et de la créativité pour amener l'éducation au domaine du plaisir. L'antérieur en réponse de ce que Blanco et Messina (2020) proposent dans le texte de Rimari « L'innovation implique une transformation, un changement qualitatif significatif par rapport à la situation initiale dans les composantes ou structures essentielles du système ou du processus éducatif. L'innovation suppose de partir de ce qui est en vigueur pour le transformer. » (Blanco et Messine, 2020, cité par Rimari Wilmar).

Instruments et techniques de recherche

La technique principale qui a été menée dans la recherche a été l'observation, pendant la mobilisation de la proposition l'enseignante a fait des observations afin de trouver des aspects en commun des enfants pour identifier leurs intérêts et leurs goûts pour concevoir le type des jeux et activités qui seraient les plus pertinents pour les élèves. Le carnet de terrain a été un outil clé pour l'enregistrement des observations et commentaires spécifiques sur les comportements des enfants, leur attitude et aussi leur accueil aux jeux proposés pour l'enseignante pour pouvoir faire l'analyse et la réflexion correspondant du processus.

⁴ Réserve indigène Muisca de Cota. Il s'agit d'une institution juridique et sociopolitique à caractère particulier, composée d'une ou plusieurs communautés indigènes, dotées d'un titre de propriété collectif qui jouit des garanties de la propriété privée, possèdent leur territoire et sont gouvernées pour sa gestion.
<https://www.mininterior.gov.co>

De plus, les enregistrements d'audio ont été très utiles pour avoir un registre plus minutieux de quelques séances et pouvoir posséder de l'information détaillée des situations produites tout au long de la séance. Un autre instrument que nous avons utilisé a été les photos afin d'avoir les évidences de chaque activité et chaque séance et aussi afin de compléter l'information des observations sur le carnet de terrain.

Finalement, nous avons utilisé la collecte des commentaires et opinions des enfants sur le cours de français de manière écrite pour évaluer leur motivation, leur pensée et aussi pour évaluer le cours et l'enseignante. (*Voir les figures 1-6 dans la liste des annexes*).

Catégories d'analyse

Tableau 1.

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Indicateur	Instrument
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> • Assistance. • Comportement. • Accueil des activités. • Participation en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants sont intéressés et attentifs. • Ils participent activement. • Ils font les activités avec plaisir. • Ils assistent fréquemment au cours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carnet de terrain. • Observation. • Photos.
FLE	<ul style="list-style-type: none"> • Production orale <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de la langue. - Utilisation du vocabulaire appris. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ils font l'effort de prononcer correctement les mots. • Ils posent des 	<ul style="list-style-type: none"> • Enregistrements audio. • Carnet de terrain. • Jeux et activités

	<ul style="list-style-type: none"> - Prononciation. 	<p>questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils sont capables d'utiliser le vocabulaire appris dans différents contextes. • Ils participent activement. • Les enfants s'expriment avec confiance. 	<p>ludiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travail en équipe. • Activités écrites d'opinion.
	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension orale <ul style="list-style-type: none"> - Compréhension des instructions. - Réalisation des activités. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves répondent avec cohérence aux instructions de l'enseignante. • Les enfants réalisent les activités proposés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Photos. • Carnet de terrain. • Enregistrements audio.
Espace extra-scolaire	<ul style="list-style-type: none"> - Influence de l'espace. - Entourage d'apprentissage. - Un espace pour s'amuser et apprendre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves acceptent l'espace comme un lieu d'apprentissage mais ne se sentent pas contraints. • Les élèves apprécient l'espace et l'associent à un lieu d'apprentissage 	<ul style="list-style-type: none"> • Observation • Photos • Carnet de terrain

		et de divertissement.	
L'Erreur	<ul style="list-style-type: none"> - Opportunité d'apprentissage. - Acceptation. - Confiance 	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants utilisent l'erreur comme une opportunité d'apprentissage. • Les élèves acceptent l'erreur positivement et créent des stratégies pour les réussir. • les enfants se sentent en sécurité lorsqu'ils ont pu résoudre leurs erreurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carnet de terrain. • Enregistrements.
Jeux	<ul style="list-style-type: none"> - Efficacité des jeux dans l'apprentissage. - Travail en équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants acceptent et profitent les jeux proposés. • Les élèves comprennent mieux les thématiques grâce aux jeux. • Les enfants sont motivés et aiment apprendre français en jouant. 	<ul style="list-style-type: none"> • Artéfacts • Photos • Enregistrements

Description de la population

La population qui a été choisie pour cette recherche est des enfants entre 6 à 12 ans qui appartiennent à la communauté Muisca de Cota (*Voir la certification dans la liste des annexes, figure 7*). Ce sont 11 élèves, entre eux 6 filles et 5 garçons. Les années scolaires dans lesquelles ils se trouvent se situent entre la première (CP) et la cinquième année (CM2). Tout à long de la mobilisation de la proposition les enfants se montraient motivés, car 4 enfants d'entre eux ont retourné à l'école avec alternance, mais les autres ont continué de manière virtuelle, ils sont tous dans l'école élémentaire mais en différentes cycles académiques. Alors, la proposition de la recherche a été l'opportunité pour les enfants non seulement d'apprendre en jouant mais aussi d'interagir de nouveau avec d'autres enfants. Par rapport à la langue, aucun n'avait des connaissances préalables, donc cet espace est leur premier rapprochement à la langue cible.

Proposition pédagogique

Ce travail cherche à rapprocher les enfants entre 6 à 12 ans appartenant à la communauté indigène Muisca de Cota à la langue française à travers les jeux. Avec cette proposition nous voulons mobiliser la ludique et plus spécifiquement les jeux comme outil principal dans l'enseignement et apprentissage du français chez les enfants d'une communauté indigène et profiter de l'spontanéité des enfants lorsqu'ils apprennent le FLE, car les jeux font partie de leur nature et possiblement est plus facile leur rapprochement à la langue cible.

Pour ce faire, nous allons proposer différents activités ludiques ou jeux pour améliorer et faciliter le processus d'apprentissage du français chez les enfants et pour cela c'est important

de permettre le développement de la créativité des enfants et leur capacité d'apprentissage plus facilement à travers le contact avec leur contexte de manière directe. De cette manière, il sera plus amusant l'apprentissage pour les enfants et non seulement ils pourront apprendre la langue mais aussi ils pourront s'amuser pendant qu'ils apprennent des nouvelles stratégies qui facilitent leur capacité d'acquérir une nouvelle langue. Finalement, nous espérons que les élèves profiteront leur apprentissage en jouant et seront plus conscients que l'apprentissage d'une langue étrangère ce n'est pas difficile si nous cherchons une manière plus amusante pour le processus qui facilite l'apprentissage.

Afin d'évaluer le processus et la proposition il nous faudra utiliser des enregistrements audio et photo pour rendre compte des activités développées et aussi des artefacts qui seront les évidences du processus et de l'avancement des enfants.

Objectifs pédagogiques

- Introduire les enfants de la communauté indigène dans le français à travers une stratégie ludique qui s'intéresse à la communication plutôt qu'à la grammaire.
- Identifier les jeux qui peuvent faire partie du processus d'apprentissage et enseignement.
- Donner aux enfants des outils nécessaires pour apprendre plus facilement une langue étrangère.
- Promouvoir des attitudes positives envers la mobilisation des jeux au champ de l'apprentissage.

Méthodologie et parcours de la proposition

Pour mener à bien cette recherche, nous avons créé des fiches visuelles qui à notre avis sont des éléments nécessaires dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère, car comme *Christine Zachariassen* affirme dans son blog « A cup of french », le support visuel dans l'apprentissage d'une langue étrangère est fondamental. Ainsi, avec les images et leur rapport direct avec la réalité, la mémorisation, l'apprentissage et la concentration sont favorisés. Pour cette raison, nous avons conçu des fiches visuelles comme, cartes mentales, dominos et bingos qui permettent d'avoir une association directe de l'image avec le mot ou l'écriture de l'objet. Ainsi, nous avons mobilisé notre proposition en profitant les périodes de l'année pour introduire les enfants au vocabulaire français de manière ludique. Par exemple, en Halloween, nous avons proposé des cartes d'images avec leur signification au verso pour aider la mémoire des enfants et l'assimilation de la partie visuelle avec la partie écrite. Nous avons conçu aussi le domino et le bingo pour renforcer les connaissances et les appliquer dans autres scénarios, comme par exemple, l'identification de ce qu'ils ont appris sur les films, les vidéos ou comptines avec la thématique. Ainsi, nous avons développé notre cours, en utilisant les périodes de l'année et d'autres éléments intermédiaires qu'à notre avis sont importants de connaître dans le premier rapprochement à la langue française. Donc, dans chaque séance, nous avons utilisé des jeux, des activités ludiques par rapport aux célébrations de l'année. (*Voir les figures 8-*).

- **L'halloween** : Apprentissage du vocabulaire plus connu et qui fait partie du contexte des enfants, en utilisant le jeu de domino, bingo, fiches visuelles, comptines, vidéos.
- **Les Chiffres** : Apprentissage des numéros à travers le jeu de la marelle, l'analyse de quantités, l'âge et des jeux vidéo.

- **Les parties du corps** : Nous avons appris les parties de nos corps à travers des dessins, la localisation des parties du corps en équipe dans un jeu de compétition, des soupe à lettres, mots croisés, une comptine, Roche- papier- ciseaux et questionnaires d'analyse.
- **Le Noël** : Nous avons conçu des fiches visuelles, la marelle, bingo, domino, activités manuelles, jeux de compétition.
- **Les couleurs** : Avec les couleurs nous avons mobilisé les travaux manuels pour décorer la salle de classe avec des éléments de Noël faits pour les élèves en utilisant des papiers de différents couleurs, des crayons, etc.
- **La famille** : Nous avons travaillé la famille et son structure à partir du film « Encanto » de Disney et l'arbre généalogique de la famille Madrigal pour comprendre la configuration de la famille et les membres qui font partie à travers la visualisation du film, l'analyse de la chanson « La famille Madrigal », jeu de qui est qui ?.
- **Les Adjectifs possessifs** : Apprentissage des adjectifs possessifs (ma, mon, mes, ta, ton, tes, notre, nos) à travers l'utilisation de La famille, jeu de société et jeu de domino pour faire des descriptions.

Analyse des catégories

Lors de la mobilisation de la recherche, nous avons toujours été attentifs à la conception et à la proposition de jeux et d'activités afin de remplir l'objectif principal de notre recherche. De nombreuses activités ont été proposées et appliquées de manière satisfaisante, donnant ainsi des résultats pour notre analyse et proposition pédagogique.

De cette façon, nous avons réfléchi à la façon dont nous pouvons mesurer l'efficacité des jeux et activités proposées et nous sommes arrivés à la conclusion de prendre en compte la motivation des apprenants, bien que la motivation ne soit pas l'axe central de notre recherche, c'est le facteur d'étude principale sur laquelle nous devons-nous baser pour identifier si les jeux et activités proposées par l'enseignant sont efficaces dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les enfants de la communauté indigène de Cota.

1. Motivation [Unité d'analyse 1]

La motivation selon le dictionnaire Larousse dans leur deuxième définition est « Raisons, intérêts, éléments qui poussent quelqu'un dans son action ; fait pour quelqu'un d'être motivé à agir » c'est-à-dire, qu'il s'agit d'éléments ou d'activités qui nous poussent à faire quelque chose à travers des intérêts qui dans le cas de ce projet en particulier ont deux directions : l'intérêt de l'enseignant à enseigner le français aux élèves et l'intérêt des élèves à Réaliser des activités pour apprendre français. D'autre part, selon la définition de motivation de Rolland Viau cité par Justine Sinoir (2017), il se réfère à la motivation comme dynamique motivationnelle et affirme qu'il s'agit d'un phénomène qui trouve son origine dans la perception que l'élève a de lui-même et de son environnement, et qu'en conséquence il s'engage à persévérer et à réaliser les activités scolaires proposées afin de réussir l'apprentissage. Cela veut dire que la motivation est liée à la persévérance, un apprenant motivé n'abandonnera pas son processus de construction de connaissances, un élève motivé s'engagera et persévérera dans son apprentissage jusqu'à ce qu'il y parvienne.

Pour cette raison et pour faire de l'analyse nous avons enregistré sur un tableau les données correspondants au niveau de motivation de chaque enfant en chaque séance du cours pour

analyser quels éléments du jeu peuvent contribuer à l'enseignement du FLE. La manière de mesurer le niveau de motivation a été à travers la proposition des indicateurs d'évaluation de la motivation de la manière suivante :

Tableau 2. Indicateurs et registre de Niveau de motivation des élèves

Indicateurs de motivation	Couleur
Haut (L'élève a participé beaucoup et il a été intéressé.)	
Moyenne (L'élève n'a pas participé activement et était un peu distrait.)	
Bas (L'élève n'a pas participé au cours et a été complètement distrait.)	
Absent	*

Niveau de motivation des élèves																								
Enseignante: Mariana Rubio				Octobre - Décembre					Enfants de 6 à 12 ans															
#	Non	19.Oct	21.Oct	26.Oct	02.Nov	04.Nov	09.Nov	16.Nov	18.Nov	23.Nov	25.Nov	30.Nov	02.Dic	07.Dic	09.Dic	27.En	01.Feb	03.Feb	17.Feb	22.Feb	24.Feb	05.Feb	12.Feb	
1	BL	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	CJ	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3	CA	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4	CS	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
5	CY	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
6	FE	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
7	MD	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
8	MS	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
9	TN	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
10	VK	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
11	VM	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Le tableau 2 Indicateurs et registres de Niveau de motivation des élèves, nous permet d'analyser

Donc, pour commencer il est important de clarifier que le tableau précédent s'est construit selon les observations de l'enseignante, l'assistance des enfants au cours de français et leur niveau de motivation dans chaque séance.

1.1.Assistance

Une manière de mesurer la motivation des enfants, c'est avec l'assistance au cours de français, bien que dans le *Tableau 2*, on montre qu'il y a beaucoup d'absences, c'est important de mentionner que le début du cours de français a été quand les écoles étaient encore autour de la virtualité à cause de la pandémie, mais le cours de français a été proposé

de manière présentielle car les installations de la salle multiple, où nous avons développé notre cours de français est proche de tous les enfants inscrits au cours, donc en première instance l'assistance des enfants au cours a été très important et un facteur qui évidence la motivation des enfants pour apprendre une nouvelle langue et dans ce cas le français à travers les jeux. Cependant, dans le *Tableau 2* nous pouvons voir que l'assistance a été instable car parfois les enfants ne pouvaient pas y assister puisqu'ils ont retourné aux écoles au présentiel et ne pouvaient pas se rendre en classe de français, néanmoins les enfants et leurs parents se sont inquiétés et ont demandé pour les activités réalisées en chaque session pour progresser et être prêt pour la séance suivant. (*Voire les évidences 17-21, aux annexe*). D'un autre côté, une des enfants a renoncé au cours parce qu'elle a changé de domicile et il était impossible pour elle de continuer. Les autres enfants étaient malades ou personne ne pouvait pas les emmener au cours et pour cette raison, l'assistance au cours a été un peu instable et a été un facteur qui a affecté l'avancement en équipe, puisque les thématiques ou LE vocabulaire en français à apprendre chaque séance avec les jeux et dynamiques ludiques devaient se répéter pour faire un rattrapage des connaissances. De plus, il est important de remarquer que dans quelques occasions les séances ou cours de français se sont développés chez la professeure parce que la salle de français était occupée quelques jours et les enfants ont été prêts pour avoir le cours. (*Voir les évidences 8-12 et 17-21 aux annexes*).

1.2. Comportement

Pour analyser cette catégorie, il faut recourir au carnet de terrain (*Voir cadre de codage aux annexes, annexe 1*) et au matériel photographique pour montrer le comportement des enfants, mais aussi il est important de dire que le comportement des enfants dépendait toujours des activités proposées en classe parce que si les enfants rejetaient les jeux, leur participation était très faible, mais si les activités étaient acceptées par les élèves leur

comportement était adéquat. Donc, les élèves ont été motivés avec le cours et pour cela ont été très attentifs aux séances, la plus part des sessions, ils ont bien développée les jeux proposées, ils ont posé des questions pour mieux comprendre les thématiques ou instructions des dynamiques, ils ont été très participatifs et attentifs pendant les séances, nous pouvons le vérifier dans les commentaires du carnet de terrain (09-nov-2022) « Le comportement des enfants a été très bon, ils ont écouté les instructions et les idées de leurs camarades » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*) et pour le soutenir nous pouvons voir la liste des annexes où c'est évident que les élèves sont dans la salle de classe en faisant les activités de manière groupale et avec un bon comportement. (*Voir les artefacts et évidences 1-5 aux annexes*). Aussi, un autre facteur pour le bon comportement c'est que le nombre des élèves a été petit, donc, la discipline du groupe des enfants était plus facile à gérer.

1.3. Accueil des activités.

Graphique 1.

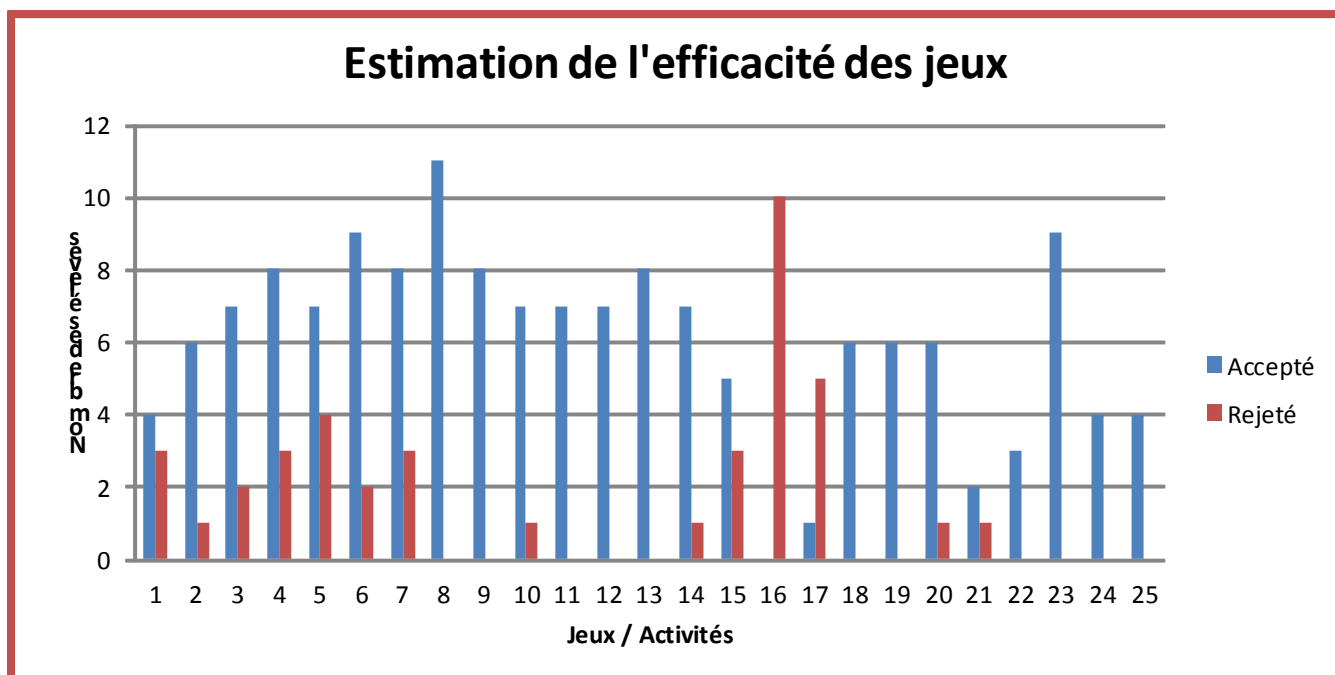


Tableau 3. Estimation de l'efficacité des jeux proposés

Estimation de l'efficacité des jeux proposés							
enfants	Accueil des Jeux / Activités	Indicateurs d'évaluation			Nombre d'élèves (oui)	Nombre d'élèves (Non)	Total d'élèves
		Accepté	Neutre	Rejeté			
1	Cartes de memoire d'Halloween	x	x		4	3	7
2	Chanson "La Nuit d'Haloween"	x			6	1	7
3	Domino Halloween	x			7	2	9
4	Video Chapitre "Oddbods"	x			8	3	11
5	Masques	x	x		7	4	11
6	Bingo Halloween	x			9	2	11
7	Soupe à lettre Halloween	x			8	3	11
8	Correspondre avec une ligne	x			11	0	11
9	Comptine (Tête, épaules, genoux et pieds)	x			8	0	8
10	Questionnaire 1 (Parties du corps)	x			7	1	8
11	Questionnaire 2 (Chiffres)	x			7	0	7
12	La marelle	x			7	0	7
13	Simon Dit	x			8	0	8
14	Dessine du corps humaine en équipe	x			7	1	8
15	Questionnaire 3	x	x		5	3	8
16	Jeux sur Mobbyt			x	0	10	10
17	Mot Croisés			x	1	5	6
18	(Roche, Papier, Ciseaux)	x			6	0	6
19	Compétence "Luca"	x			6	0	6
20	Travaux Manuels de décoration de Noël	x			6	1	6
21	Cartes de memoire de Noël	x	x		2	1	3
22	Jeux concurs avec dominos	x			3	0	3
23	Arbre généalogique- La Famille Encanto	x			9	0	9
24	Les sentiments - Jeu de competence	x			4	0	4
25	Jeu de Loterie avec les sentiments	x			4	0	4

Il est clair que les jeux et activités ludiques qui ont été proposés ont eu un bon accueil par la majorité des enfants et les résultats de l'application ont été positifs et évidents, nous pouvons par exemple le voir dans l'activité avec les jeux de société avec lesquelles les enfants ont pratiqué les chiffres, les couleurs et l'ont fait de manière naturelle sans recevoir des instructions directes de la professeure. (Voir les évidences 8-12 aux annexes). De même, la *Tableau 3* montre l'interaction que les élèves de la communauté Muisca de Cota ont présenté avec les activités et jeux proposés par l'enseignante dans le processus d'apprentissage de la langue française où nous pouvons mettre en évidence la quantité d'élèves qu'ont eu un accueil positif des activités et aussi la quantité d'enfants qui les ont

rejeté. L'information de ce tableau est basée sur le carnet de terrain de l'enseignante et leur observation, les chiffres de la quantité des enfants varient selon leur présence en classe.

Ainsi, grâce au *graphique 1* et aux données du tableau précédent, nous pouvons analyser que les élèves préfèrent les jeux de concurrence qui impliquent des actions différents que l'écriture, activités comme la « soupe aux lettres » ou les mots croisés qui impliquent plus d'interaction avec l'écriture, au contraire du jeu de la marelle ou domino qui ont besoin de la compétition et en conséquence c'est plus amusant pour les élèves, comme on peut le voir dans les commentaires que les enfants ont donnés sur le cours de français, l'élève CA a écrit « J'aime toutes les activités sauf ces des parties du corps parce que nous devons écrire » [original en espagnol] (*Voir figures 1-6 des artefacts aux annexes*) en se référant à l'activité de mots croisés qui était aussi une activité où la réceptivité des élèves était très faible, les enfants MD et VM dans la minute 10:04 de l'audio (20211202) « J'ai aimé le domino [...] Je n'ai pas aimé les mots croisés parce qu'ils sont très difficiles [...] ce que j'ai aimé le plus c'est roche-papier-ciseaux » [original en espagnol]. Ainsi, nous pouvons mettre en évidence que les jeux avec l'accueil plus positif ont été ceux qui impliquent plus d'interaction sans que ce soit académique du tout.

1.4. Participation en classe

Pour cette catégorie d'analyse, il faut souligner que pendant le cours de français la stagiaire a clarifié aux enfants qu'appart d'apprendre le français en jouant, nous allons aussi perdre la peur d'exprimer nos pensées. Cependant, les enfants étaient très timides les premières séances, ils ne participaient pas fréquemment, mais quand ils ont commencé à se sentir en confiance et s'adapter à l'espace leur attitude a changé. Les enfants ont participé activement autour du cours de français, tous les élèves ont eu un processus différent mais positif, dans le cas de l'élève VK, elle a toujours été très participative et curieuse aux jeux

pour les développer et aider ses camarades, elle a été une bonne leader. « L'élève VK a aidé ses camarades au jeu de la marelle car elle les a appris plus facilement » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*) (*Voir les évidences aux annexes*). De même, quand l'enseignante pose des questions les enfants comprennent ce que la stagiaire veut savoir et ils répondent avec les mots appris en français et en espagnol aussi, nous pouvons le vérifier dans la seconde 00 :13 de l'audio (20220312_1) où la stagiaire demande pour ce qu'ils ont appris pendant le cours et leur réponses ont été « beaucoup, le Noël, la marelle, roche papier ciseaux, les sentiments, aussi la famille, aussi les chiffres [...] *Après ils ont commencé à chanter* [...] tête, épaules, genoux, pieds] où par exemple dans la vidéo (VID_20220326), les enfants jouaient par équipes, ils devaient chercher les dessins des sentiments dans la salle de classe et découvrir l'espace correcte pour les associer avec les mots, et les élèves VK et CA ont parlé en français « c'est mal ou c'est bien... c'est bien, la tristesse aquí, no VK c'est la folie, ah oui, la tristesse aquí, oui et la folie ici » donc, nous pouvons voir que les enfants ont participé pendant les séances sans avoir la peur d'être jugées.

D'autre part, il y avait des enfants qui étaient un peu indisposés avec les activités et avaient un niveau de participation très faible ou nul. Dans le cas du *Tableau 3*, les activités en rouge surtout le numéro 16 qui correspond au jeu vidéo sur Mobyty, tous les enfants qui fréquentaient le cours ont rejeté l'activité proposé sur la plateforme numérique, car ils avaient marre de la virtualité selon leurs commentaires et l'observation de l'enseignante « Les élèves n'ont pas beaucoup apprécié les activités de la plate-forme, ils ont été distraits, ne voulaient pas participer et voulaient changer le jeu. Aussi, un des enfants a déclaré que les jeux virtuels semblaient déjà ennuyeux pour eux » (*Voir cadre de codage au liste des annexes, annexe 1*). Pour cela, c'est important de tenir compte des intérêts des enfants, leur manière d'apprendre et ainsi pouvoir proposer des jeux adaptés à leurs goûts, ainsi ils vont être motivés et pour cela ils vont être participatifs. Aussi, avec les jeux sur la

plateforme numérique leur attitude a changé notablement, ils ont été très distraits et ils voulaient changer la dynamique pour d'autres activités actionnelles et jeu physique. « Ils ont détesté le jeu sur la plateforme numérique *Mobbyt* parce qu'ils ont marre de la virtualité » (*Voir sur le cadre de codage aux annexes. Annexe 1*). En d'autres termes, à cause de la pandémie du Covid-19 les enfants et toute la société ont été obligés à réaliser toutes les activités de manière virtuelle, de la même manière, l'éducation a changé et les enfants ont resté beaucoup de temps en plateformes numériques, cependant, bien que les enfants soient familiarisés avec la technologie ils ont besoin aussi d'interagir avec d'autres enfants et dans un contexte différent à leurs maisons, pour cette raison ils voulaient être participants d'activités plus dynamiques.

Finalement, nous avons les opinions des enfants à propos de la question de la stagiaire « pourquoi vous avez décidé de rester dans le cours de français jusqu'à la fin ? » dans la seconde 00 :16 ils ont dit « VM : Parce qu'il est amusant d'être ici [...] VK : Parce qu'il est intéressant d'apprendre en jouant [...] CA : Parce que si les enfants ne jouent pas ils ne vont pas développer leur esprit » [Original en espagnol].

2. FLE [Unité d'analyse 2]

Au niveau de la langue, nous avons décidé d'avoir deux points de vue du FLE, ce sont *La production orale* et *La compréhension orale*, ainsi comme nous l'avons proposé au début de notre recherche, nous avons décidé de mobiliser les jeux comme l'outil principal pour le rapprochement au FLE, cela veut dire, au niveau communicatif principalement. En conséquence les jeux et activités ludiques proposés n'avaient que le but d'apprendre des éléments basiques du FLE pour communiquer.

2.1. Production orale

2.1.1 Utilisation de la langue

Pour cette partie de l'analyse, il faut dire que les élèves ont fait un bon progrès avec le français pendant le cours. Au début, ils étaient motivés et restaient curieux pendant les séances, mais leur production orale au début était presque nulle, même s'ils n'avaient pas une mauvaise attitude, mais ils ne se sentaient pas à l'aise en parlant français, car ils craignaient d'être jugés. Cependant, nous avons parlé sur l'importance de se tromper pour apprendre et de respecter les autres dans leur processus d'apprentissage, et ainsi, ils ont triomphé de la peur d'être jugés. Au début, nous avons fait l'exercice de reconnaissance du « r » parce que nous avons observé que la prononciation de cette lettre les faisait rire et peur à la fois. « Les élèves ont eu peur de prononcer la lettre « r » parce que le son est drôle et difficile en même temps » (*Voir cadre de codage aux annexes, annexe 1*). D'autre part, nous pouvons voir aussi la performance orale des élèves dans l'audio (20211207_14) quand les enfants étaient en train de voir la bande annonce du film « L'étrange Noël de monsieur Jack » (*Voir des évidences 6-7 aux annexes*) ils reconnaissent les éléments d'halloween, ils sont capables de compter la quantité des éléments et ils comprennent ce que l'enseignante est en train de leur demander. « Une sorcière - combien des sorcières ? – Une, deux /Squelettes – Combien d'squelettes il y a ? – Une, deux, trois, quatre, cinq- Très bien, il y a cinq squelettes / Un monstre, un Zombie, un fantôme ». D'autre part, les élèves sont capables de trouver des différences entre deux éléments et les décrire, par exemple, ils sont capables de faire des comparaisons entre Le Noël et l'halloween, nous pouvons le voir dans les preuves de la dernière activité avec le film « L'étrange Noël de monsieur Jack » (*Voir les artefacts 7-12 aux annexes*). Les enfants ont représenté les différences qu'ils avaient trouvé entre les deux époques de l'année que nous avons travaillés, c'est-à-dire, les enfants non seulement étaient capables d'apprendre et comprendre un thème, mais aussi ils étaient capables d'analyser d'autres aspects comme

les traditions et les pratiques culturelles qui se développent autour de ces époques. De même, les enfants sont capables de produire des énoncés basiques pour communiquer en français et demander pour la prononciation ou l'écriture d'un mot, ils peuvent aussi répondre aux questions que l'enseignante propose, par exemple en saluant, ils comprennent les manières de saluer et sont capables de répondre de manière adéquate, ils répondent aussi aux questions simples de oui ou non et parfois ils essaient de répondre avec des énoncés plus complexes.

2.1.2 Utilisation du vocabulaire appris.

On peut voir que les élèves ont eu une bonne expérience d'apprentissage pendant le cours de français, car ils ont utilisé beaucoup le vocabulaire appris tout au long des séances, ils ont profité des jeux pour s'amuser mais aussi pour obtenir un apprentissage significatif. Nous pouvons le mettre en évidence avec les enregistrements audio, vidéo, photo et sur les observations dans le carnet de terrain de la stagiaire « Les enfants ont reconnu le vocabulaire appris dans la vidéo des Oddbods et ils ont bien prononcé le nom des personnages de l'halloween » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*) et avec cela ils sont capables d'écrire les noms des personnages selon leur prononciation « Zombi, Fantom, Citruil, Simetier, Sogcieg, Squellet » (*Voir les artefacts 13-18 aux annexes*). Aussi, dans l'audio (20220313_1) les enfants ont répondu en français avec le vocabulaire appris comme nous l'avons souligné dans la catégorie précédente.

2.1.3 Prononciation.

La prononciation pendant la mobilisation de ce projet était importante parce que les enfants ont appris grâce aux chansons, vidéos, films, et jeux qu'ont impliqués l'explication des règles ou instructions de l'enseignante. Cela veut dire que le cours a travaillé la plus part de compréhension orale, mais aussi la production et l'effort que les élèves ont fait pour

s'exprimer en français en utilisant ce qu'ils avaient appris grâce aux jeux et les activités que nous avons développée pendant les séances. Dans la minute 01 :03 de l'audio (20220313_1) les enfants ont chanté la chanson des parties du corps et l'ont bien prononcé. Il est précis de souligner que nous n'avons pas mis beaucoup l'accent sur la phonétique des mots, mais les enfants grâce à leur curiosité « Ils ont découvert qu'il y a des mots avec trois voyelles ou deux mais leur prononciation est différente. (Citrouille, Chauve-souris, La balai, etc) » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*) et aussi pendant la dernière session, ils ont appris la chanson de Ernesto Pérez le frailejon et dans l'audio (20220416) nous pouvons écouter la prononciation des mots pendant qu'ils chantent « Salut ! Je m'appelle frailejon Ernesto Perez, je viens te dire bonjour tu ne me connais pas, mais je te connais oui oui, je suis ton ami, ton ami frailejon Ernesto Perez » (*Voir la liste des annexes*).

2.2.Compréhension orale

2.2.1. Compréhension des instructions.

Par rapport aux élèves, ils comprennent bien les instructions ou explications de la stagiaire, ils peuvent identifier des mots dans les énoncées de l'enseignante. Ils peuvent comprendre la plus part d'information de manière correcte et donc, ils peuvent répondre de manière adéquate. Dans la minute 01 :21 de l'audio (20220313_1) la stagiaire demande aux enfants pour la quantité d'yeux que nous avons, la quantité d'oreilles, de bras, de jambes, etc. pour pratiquer les parties du corps et aussi les chiffres et les enfants peuvent répondre sans demander la signification en espagnol. « Combien d'yeux nous avons ? – Deux, Combien de nez nous avons ? – Une ». D'autre part, il faut tenir compte que l'enseignante a permanemment utilisé le français, donc, les enfants ont éduqué leur ouïe dans le FLE et pour cela, ils peuvent comprendre la plus part de ce qu'ils écoutent. Un autre exemple très important pour vérifier leur compréhension orale c'est avec les jeux de rôles que nous avons

fait à propos d'une petite histoire en français qui s'appelle « Une grand-mère formidable » des auteures Caroline Roque et Estelle Meens. La stagiaire a lu la petite histoire aux enfants et à la fin ils devaient dramatiser ce qu'ils avaient compris, il a été une activité amusante, les enfants ont fait des bons efforts, ils ont utilisé des mots en français mais aussi ils se sont aidés de l'espagnol. [*Le matériel audiovisuel doit rester privé à cause de la politique de protection d'identité des mineurs*].

2.2.2. Réalisation des activités.

Tenant compte des analyses préalables, c'est important aussi d'analyser la qualité de la compréhension orale des enfants, bien qu'ils peuvent comprendre quelques mots des énoncés utilisés pour l'enseignante, il n'est pas suffisant pour savoir s'ils ont bien compris l'idée générale des instructions ou commentaires. Cela veut dire qu'il est différent de comprendre certains mots que les commentaires complètes et leur véritable sens et objectif. Pour cela, il est important de vérifier que les instructions données par l'enseignante soient bien comprises chez les élèves. Donc, nous pouvons voir que les élèves sont capables de comprendre des instructions que l'enseignante leur donne, ils développent de manière adéquate les activités, ils utilisent leur connaissances pour communiquer en classe. Ils sont capables d'identifier et nommer les éléments qu'ils ont appris comme nous pouvons le voir dans le développement du jeu de domino où les enfants devaient associer l'image avec le texte en cherchant leur correspondant (*Voir les évidences 1-5 aux annexes*) De même, nous pouvons l'identifier en toutes les activités où les enfants ont bien développé les jeux et dynamiques (*Voir les artefacts et liste des évidences aux annexes*).

3. Espace extra-scolaire [Unité d'analyse 3]

La salle de classe n'est pas seulement l'espace au bâtiment scolaire, ni la salle avec des pupitres et un tableau. La salle de classe c'est l'environnement autour des cours, il est un espace spécifique que nous adaptons pour l'apprentissage. Jaramillo (2007) considère que l'environnement de la classe est essentiel dans le processus de développement physique, social et cognitif des garçons et des filles. Dans notre proposition, la salle de classe a été la salle communale du quartier de la communauté indigène Muisca de Cota, mais pour les dernières séances, notre salle de classe a été la salle de la maison de la stagiaire. Donc, nous allons voir si l'espace a des influences sur l'apprentissage des enfants à propos des jeux.

3.1. Influence de l'espace

L'espace de la salle de classe a une importance notable pour le processus d'apprentissage des enfants car la salle c'est l'espace où les enfants vont construire la connaissance, où ils vont développer toutes les activités qui vont être conçues pour leur apprentissage. Cependant, dans notre proposition, nous n'étions pas dans une salle scolaire traditionnelle, nous utilisons une salle qui appartient à la communauté indigène Muisca de Cota, où nous avons des chaises plastiques avec un espace pas très grande mais suffisant pour mener à bien les jeux et dynamiques proposées.

L'espace a été agréable pour avoir le cours là-bas et principalement, les enfants se sentaient heureux parce que c'était un espace complètement différent de leur école et de leur maison, donc, la perception du cours de français n'avait pas un sentiment de formalisme chez les enfants, mais d'exploration, de s'adapter encore aux personnes différentes à leur famille, d'être à nouveau dans d'autres espaces différents de chez eux, donc, il a été une des motivations pour aller au cours de français parce que nous avons presque deux années chez nous à cause de la pandémie.

D'autre part, leur attitude changeait quand nous étions, quand ils arrivaient à la salle, les enfants saluaient en français et aidaient à organiser notre espace avec les chaises, la table, le petit tableau de la stagiaire, et ils attendaient ainsi le cours. « Les élèves aident à organiser la salle pour avoir notre cours de français sans leur demander de le faire » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*). Ils étaient toujours très attentifs parce qu'il savait que chaque séance nous avions les nouveaux jeux.

3.2. Entourage d'apprentissage.

L'environnement d'apprentissage fait référence à tout ce qui entoure les enfants pendant leur période d'apprentissage. Si cet environnement n'est pas adapté, une série de troubles du comportement peuvent survenir chez les enfants qui empêcheront un bon développement émotionnel, psychologique, disciplinaire et cognitif. Dans notre proposition, l'entourage a été rempli des valeurs qui favorisent la convivialité entre les élèves et bien sûr l'apprentissage significatif. Nous pouvons analyser cette catégorie avec les commentaires des enfants à propos du cours de français sur la minute 01 :24 de l'audio (20220313_2) où les enfants manifestent qu'ils aiment beaucoup les séances de français parce qu'ils ne se sentent pas inhibés de s'exprimer ou de jouer parce qu'ils sentent que la classe de français c'est un espace pour apprendre en jouant mais aussi pour être eux-mêmes, « J'aime le cours de français parce que nous pouvons apprendre en jouant et aussi parce qu'être ici c'est différent d'être à l'école, même si nous sommes en train d'apprendre il est différent parce que nous pouvons être plus tranquilles d'être nous-mêmes ».

Ainsi, il est important de développer les espaces d'apprentissage avec la finalité de satisfaire les besoins des enfants pour les motiver à apprendre sans crainte, sans peur d'être jugés, au contraire, qu'ils se sentent confiants et tous ravis d'apprendre en s'amusant.

3.3. Un espace pour s'amuser et apprendre

Le besoin d'appropriation des espaces a fait que les enfants voulaient aussi faire des décorations pour notre espace d'apprentissage pour se sentir plus en confiance et pour l'améliorer l'ambiance de l'espace avec leurs dessins à propos du vocabulaire appris en français et la thématique des séances ; pour l'évidence (Voir les évidences 13-15 aux annexes) et la vidéo (VID_20211125) où se montre la salle de classe avec la décoration faite pour les enfants.

D'autre part, l'environnement des classes a été toujours plein de respect, participation, amusement, apprentissage, les enfants étaient la partie fondamentale pour la création d'un espace si fonctionnelle et agréable. « Les enfants ont proposé de faire la décoration de Noël tenant compte du vocabulaire appris » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*). Pour cela c'est fondamental de concevoir un espace plein des valeurs, de désir d'apprendre, d'une bonne attitude et surtout un espace en accueillant les besoins des enfants, dans le cas de notre projet, un espace où ils peuvent apprendre le français à travers les jeux mais étant immergés dans leur contexte, leur communauté, et leurs coutumes au sein de la communauté indigène.

4. L'erreur [Unité d'analyse 4]

L'erreur a usuellement été considérée comme une faute grave dans les processus d'apprentissage, elle est considérée aussi comme un « aspect négatif » qui dénote inaptitude, mais en revanche, dans notre proposition « L'erreur bénéficie de plus en plus d'un statut positif : nous considérons que c'est en se trompant que l'apprenant avance dans ses apprentissages » (Elkouria, Izquierdo et Lestang, 2009). Pour cela, nous avons décidé de mobiliser notre proposition avec les jeux pour approcher les enfants au FLE d'une manière amusante, sans crainte de se tromper, car les erreurs deviennent fondamentales pour

l'apprentissage significatif, et en termes des jeux, avant de gagner nous devons perdre beaucoup de fois.

4.1. Opportunité d'apprentissage

L'erreur donne à l'enfant l'opportunité d'apprendre sans crainte, de se tromper et d'appliquer concrètement leurs stratégies pour chercher une solution et réussir à corriger l'erreur, sans oublier le plaisir que cela procure et qui agit comme un véritable moteur sur la motivation et la confiance en soi. C'est pour cela que nous avons motivé les enfants à essayer de s'exprimer sans donner beaucoup d'importance aux erreurs comme un aspect négatif, au contraire, nous devons profiter des erreurs pour analyser pourquoi nous avons pensé que la réponse était une autre, et ainsi être plus conscients de la langue cible et la langue maternelle aussi à l'heure de communiquer.

Pendant la mobilisation de notre proposition chez les enfants de la communauté indigène il a été un peu difficile d'effacer la conception négative que porte souvent l'erreur, ils étaient très timides et peu participatifs, mais quand la stagiaire les répétait toujours que s'ils se trompent ils allaient avoir plus d'opportunités d'apprentissage, ils ont commencé à essayer de communiquer. « Les apprenants ont été timides pendant la séance, cependant quelques-uns d'entre eux ont participé » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*).

D'autre part, dans le cas du jeu par équipes à propos des sentiments, les enfants se sont trompés dans la localisation des images avec leurs noms, mais ils ont cherché des stratégies en équipe et ils ont tous réussi l'activité. Voir l'évidence dans la vidéo (VID_20220326), aussi, nous pouvons le vérifier dans la vidéo (20211021) où les enfants sont en train de jouer au domino de l'halloween par équipes, là il est évident qu'une des équipes avait des problèmes en organisant des fiches, mais une des participants de l'équipe a proposé la solution de commencer par les éléments qu'ils connaissaient déjà et en étaient sûrs et puis de

continuer avec la séquence de dominos avec les autres éléments. Donc, ce processus de réflexion et recherche des solutions c'est en fait le plus significatif des jeux.

4.2. Acceptation

Une autre manière de mener à bien l'erreur c'est dans l'acceptation des fautes et savoir que nous tous faisons des erreurs, donc, nous ne devons pas sentir que nous sommes des ratés pour avoir fait une erreur. Donc, c'est important d'identifier la cause de l'erreur, peut-être à cause d'un malentendu, de l'inattention, distraction, etc. Après, il faut le voir de manière positive et comme une opportunité de réflexion et apprentissage et ainsi chercher une solution pour le réussir. Dans le cas de notre recherche, les élèves ont bien compris la manière de travailler les erreurs parce qu'ils ont montré avoir perdu la peur de participer et de se tromper, ils sont conscients aussi qu'il faut bien penser ce qu'ils vont dire, mais s'ils se trompent cela ne fait rien et il y a des solutions. Donc, par exemple, dans la réalisation des activités de prononciation « Les élèves ont eu peur de prononcer la lettre « r » parce que le son est drôle et difficile en même temps » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*) mais quand ils ont essayé ils ont trouvé la manière de produire le son plus facilement en voyant que tous avaient le même problème, ils se sentaient plus à l'aise.

4.3. Confiance

Cette partie du processus d'utiliser positivement les erreurs, nous l'avons réussi. Quand nous acceptons l'erreur, nous cherchons des solutions pour le résoudre et nous y parvenons, nous avons travaillé à la construction de la confiance en nous-mêmes. Lorsque cela se produit, nous voyons comment la peur de commettre des erreurs s'évanouit et la confiance devient de plus en plus forte pour pouvoir exprimer toutes nos pensées et nos idées sans crainte d'être jugée. D'autre part, lorsque nous avons acquis confiance en nous, nous

acceptons les erreurs de l'autre et l'aidons dans le processus de dépassement et d'exploitation des erreurs pour générer de nouveaux apprentissages, ceux qui ont plus de valeur parce qu'ils ont été obtenus de notre propre réflexion et effort. L'antérieur nous l'avons observé dans les séances de français chez les enfants de la communauté indigène Muisca de Cota, car ils ont dû passer par ce processus, par exemple dans l'audio (20211206_1) l'élève CA qui a eu des difficultés pour apprendre les chiffres et les confondait, elle a fait tout le processus d'identification de l'erreur (prononciation), acceptation, solution, mais quand elle a dépassé la difficulté elle a commencé à aider ses camarades parce qu'elle sentait confiance en leur connaissances.

5. Jeux [Unité d'analyse 5]

Cette unité d'analyse est la plus importante de notre projet, car c'est elle qui nous aidera à résoudre les propositions que nous avons faites au début de notre recherche, elle répondra la question du problème et mettra l'accent sur les objectifs. Les jeux au sein de l'éducation jouent un rôle fondamental dans le processus des élèves en général, il permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétences qu'il utilisera toujours pour continuer à apprendre et comprendre le monde qui l'entoure. Les jeux aident aussi au développement intellectuel, social, sensoriel, moteur et favorise également l'apprentissage du langage, de la même manière que le suggère Rivera (2016). Ce processus d'apprentissage significatif est surtout chez ceux qui sont dans l'étape de rapprochement aux connaissances et qui sont en train de découvrir des outils et des stratégies pour améliorer et faciliter leur processus d'apprentissage, dans notre cas le rapprochement à la langue française chez les enfants de 6 à 12 ans de la communauté indigène Muisca de Cota. Pour cela, il est important de commencer avec les sous-catégories les plus pertinentes qui en résultent, pour mener à bien l'analyse.

5.1. Efficacité des jeux pour l'apprentissage

À travers la mobilisation des jeux et activités ludiques pendant le processus d'approchement à la langue française, il a été très amusant de pouvoir jouer avec les enfants pendant qu'ils apprenaient, aussi, pouvoir mettre en évidence que les jeux sont réellement une stratégie d'apprentissage effective chez les enfants de la communauté indigène Muisca de Cota, car pendant qu'ils s'amusaient ils ont construit leur apprentissage. De même, pouvoir être témoin des avancées, voir comment les élèves ont bien profité des jeux et ont utilisé ce qu'ils ont appris pour essayer de communiquer entre eux, voir aussi comment ils ont compris la plus partie de ce que l'enseignante a présenté pendant les séances, comment ils ont développé leurs activités et comment ils ont travaillé pour résoudre les problèmes pendant les activités seulement en utilisant leurs connaissances ; il a été très intéressant et positif pour notre recherche, parce que nous savons maintenant que notre proposition est une réalité. « La plupart des élèves répondent toujours avec le vocabulaire appris en français, mais il y a des autres qui le font en espagnol, ils font des comparaisons des mots en français avec des mots en espagnol » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*).

Donc, pour analyser l'efficacité des jeux dans l'enseignement de la langue cible nous devons prendre en compte les tableaux et graphique que nous avons proposée au début de l'analyse des catégories et le cadre de codage aux annexes, puisque les informations les plus importantes à analyser s'y trouvent.

Premièrement, il faut commencer pour analyser les données obtenues ; sur le *Tableau 3*, nous avons les données de l'accueil des activités et jeux proposés pendant le cours de français où nous pouvons identifier que la plupart des jeux développés ont eu un bon résultat en termes d'accueil et motivation, mais aussi d'apprentissage significatif. « Il a été plus facile d'apprendre les membres de la famille en jouant, à travers le film d'*Encanto*, qu'en

expliquant de manière traditionnelle » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*). Nous pouvons voir aussi que sur 25 jeux et activités qui ont été proposés pendant le cours, seulement deux de ces activités ont eu un résultat, non pas complètement négatif mais, plus difficile à comprendre que les autres activités proposées et pour cela, ces activités n'ont pas accompli avec l'objectif pédagogique de la stagiaire. « Avec la dynamique d'aujourd'hui il a été mieux et plus facile de comprendre les parties du corps avec la localisation des parties du corps des personnages du film LUCA qu'à travers la plateforme numérique sur Mobbyt » (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*) nous pouvons le vérifier aussi avec les enregistrements photo où l'activité des parties du corps avec la thématique de Luca et un jeu de compétition par équipes a été une alternative positive pour réussir aux objectifs pédagogiques de l'enseignante sur ce thème. (*Voir les évidences 13 – 16 aux annexes*). Cependant, il faut préciser que la cause principale du rejet des activités en ligne n'a pas été pour une mauvaise mobilisation ou « création » du jeu mais pour l'attitude des enfants autour des plateformes numériques en général, car les élèves voulaient des jeux interactifs physiques et pas ces autres qu'ils ont toujours développés pendant les deux années de la virtualité scolaire à cause de la pandémie. Aussi, comme nous pouvons le voir dans le *Graphique 1* la plus partie des élèves a réussi les activités, selon les observations de la stagiaire et la performance des enfants dans chaque activité ; l'efficacité des jeux a été haute, cependant chaque activité a eu des enfants qui ont présenté des difficultés pour les réussir, ce sont les résultats en rouge du *Graphique 1*, ainsi nous pouvons voir que toutes les activités ont eu des limitations mais cela ne veut pas dire que ce sont des limitations qui affectent tout le processus ou que les élèves puissent les réussir, au contraire, ce sont des limitations qui ont motivé les enfants à s'efforcer afin de les dépasser, nous pouvons le vérifier sur la vidéo (VID_20222306) quand les enfants sont en train de chercher la localisation correcte des sentiments avec leurs noms, ils se trompent mais ils essaient toujours pour, à la fin, le réussir.

D'autre part, il a été évident que les élèves ont avancé dans leur apprentissage du français au niveau communicatif car ils sont capables de comprendre ce que la stagiaire leur dit et aussi ils peuvent lui répondre de manière assertive à l'oral, parce que comme nous avons clarifié au début de notre recherche : la grammaire n'a jamais été le plus important dans notre proposition mais le rapprochement au FLE à travers le vocabulaire et les expressions en français ; cependant, les réponses des enfants de manière écrite à eu aussi un bon résultat bien que nous n'ayons pas beaucoup travaillé sur l'écriture ou la grammaire ; ils ont essayé d'exprimer leurs idées à l'écrit avec des erreurs mais ils l'ont fait sans aide, justement à travers leurs perceptions selon leurs connaissances à l'oral. Nous pouvons le vérifier dans les artefacts qu'ils ont produits, ils ont utilisé des mots en espagnol mais aussi ils ont intégré le vocabulaire appris en français. (*Voir liste des artefacts aux annexes*).

5.2.Travail en équipe

Le travail en équipe c'est l'une des catégories des plus importantes de notre proposition, car il est devenu une stratégie positive pour réussir les jeux et dynamiques ludiques pendant la mobilisation des jeux pour approcher assertivement les élèves à la langue française à travers les activités qui apportent non seulement l'acquisition des éléments basiques de la langue cible, mais aussi à la configuration des relations sociales avec l'interaction avec les autres, c'est-à-dire que les jeux favorisent et facilitent l'apprentissage individuel mais en même temps étant des interactions sociales, ils aident aussi aux relations avec les autres et l'entoure en général. « Le travail en équipe permet également de favoriser le développement des compétences dans l'équipe, de limiter les risques en cas d'absence et de développer l'intelligence collective » (Chazoule, 2021).

Le travail d'équipe favorise la résolution de problèmes pour atteindre un objectif commun, dans le cas de notre proposition, le travail d'équipe favorise les interactions des enfants avec leur entourage à travers les jeux. Les jeux qui se jouent par équipes ont davantage des possibilités d'avoir un bon résultat parce que les participants de l'équipe vont réunir leurs connaissances pour chercher des stratégies et pouvoir développer l'activité avec succès.

« Les élèves ont une bonne relation et se préoccupent pour les processus de leurs camarades ». (*Voir le cadre de codage aux annexes, annexe 1*).

Ainsi, dans notre analyse, il est pertinent de faire des précisions sur le travail en équipe pendant le développement des jeux tout au long du cours de français. Le travail en équipe a été essentiel chez les élèves, car il y a des enfants qui n'ont pas encore bien développé l'écriture, donc, ils choisissent de travailler avec des autres qui peuvent mieux écrire, cela veut dire, ils ont cherché des stratégies pour mener à bien les activités [*Voir l'évidence 6-7 dans la liste des annexes*] où les élèves qui n'ont pas encore bien développé l'écriture travaillent avec leurs camarades qui peuvent écrire mieux, et aussi la minute 40:10:43 de l'audio (20211202_14) où les élèves ont aidé leur camarade à rappeler les chiffres dans le jeu de la Marelle pour pouvoir finir l'activité et pouvoir continuer en équipe en construisant une connaissance groupale. Donc, c'est important de souligner que le travail en équipe ne signifie pas que travailler avec les autres, mais il implique aussi de se préoccuper pour le processus de leurs pairs et apprendre à résoudre des problèmes en cherchant des stratégies tenant compte des idées de tous les participants pour à la fin réussir, nous pouvons aussi voir la vidéo (20220215) où les participants d'un équipe ont pris la main d'un des participants qui ne savait pas encore bien les chiffres et ils l'ont aidé à accomplir l'activité en mettant leurs connaissances à profit sans pour autant faire le travail à sa place.

5.3. Éléments des jeux qui contribuent à l'apprentissage

Pendant la mobilisation des jeux comme stratégie principale pour le rapprochement du FLE chez les enfants de la communauté indigène Muisca de Cota, nous avons mis en évidence qu'il y a des éléments du jeu qui sont fondamentaux pour l'apprentissage de la langue cible, ceux éléments ont été présents tout au long de la mobilisation de notre proposition, donc, en premier lieu, il faut identifier quels ont été les éléments des jeux que nous avons trouvée essentiels dans l'apprentissage d'une langue étrangère dans notre cas le français. Pour cela, nous devons faire référence à notre cadre conceptuelle et choisir les fonctionnalités des jeux que nous avons mis en évidence pendant la mobilisation de notre projet et après faire des analyses à propos des éléments des jeux qui ont contribué à l'apprentissage dans notre recherche.

5.3.1. Développement de l'interaction avec les autres et l'environnement.

L'interaction avec les autres et l'environnement est l'un des contributions positives des jeux dans l'apprentissage des enfants de la communauté indigène Muisca de Cota, car nous privilégions les jeux parce qu'ils permettent créer des interactions avec les autres en développant les compétences sociales pour partager des idées, des pensées, des intérêts en équipe et aussi renforcer l'inclusion. Dans notre proposition, les élèves ont eu un processus très important sur l'interaction, ils formaient tous une équipe très unie, où le souci de l'autre était toujours présent, alors qu'ils apprenaient tous qu'ils s'amusaient en même temps et que chacun aidait celui qui avait des difficultés pour qu'il puisse y parvenir. « Grâce à des jeux, les enseignants peuvent observer et constituer une vision des processus de développement des enfants ensemble et de chacun en particulier, en enregistrant leurs capacités à utiliser les langues, ainsi que leurs capacités sociales et les ressources affectives et émotionnelles dont ils disposent » (Fortuna, 2011).

Conclusions

Lorsque nous avons fait notre proposition de recherche avec des enfants de la communauté indigène Muisca de Cota, une population en situation de méconnaissance de la langue française, puisqu'elle n'avait jamais eu de contact avec cette langue-ci. Pour générer un changement dans cette situation, nous avons créé une proposition où le jeu était la stratégie principale pour apprendre le français de manière significative et amusante pour les enfants, ainsi, tenant compte les analyses préalables et les observations enregistrés sur le carnet de terrain qui a été codifié dans le cadre de codage, les fonctionnalités que nous croyons ont été les plus remarquables sont :

1. Développement culturel et communicatif

Les jeux apportent au développement culturel et communicatif grâce à la capacité d'adaptation aux différents contextes qui facilitent l'interaction des participants avec leur environnement, dans notre cas particulier, les jeux apportent aussi au niveau culturel parce que la population d'étude appartient à une communauté indigène qui est intéressée à fortifier leur culture pour l'étendre et la partager avec d'autres cultures et avec l'apprentissage d'une autre langue, dans ce cas le français, nous pouvons apprendre d'une autre culture à travers l'amusement des jeux pour le faire plus naturellement.

D'autre part, dans l'aspect communicatif comme nous l'avons analysé dans les catégories préalables, c'est un facteur fondamental que nous pouvons acquérir facilement grâce aux jeux et dynamiques ludiques qui nous permettent d'établir des processus de communication et interaction avec les autres d'une manière plus spontanée, parce que c'est à travers les jeux que nous apprenons. Aussi, dans notre proposition le facteur communicatif a été le protagoniste parce que grâce aux interactions dans les jeux nous avons la nécessité de

communiquer nos pensées, nos stratégies, nos connaissances et aussi d'interagir avec les autres qui font partie du jeu pour nous faire comprendre.

2. Développement de l'Individualité

Grâce aux jeux nous pouvons développer notre individualité à l'heure de chercher des stratégies pour résoudre des problématiques, nous pouvons expérimenter nos capacités et connaissances pour réussir les activités et réfléchir sur notre indépendance autour de la reconnaissance de notre environnement et nous-mêmes. Pendant notre proposition, avec les jeux que nous avons mobilisée, nous notons que les élèves ont développé leur individualité, car ils ont découvert leur capacités à l'heure de générer des stratégies en jouant et pour cela, il était plus facile leur communication avec leurs pairs pendant les jeux par équipes.

3. Développement de l'imagination et la créativité

L'imagination et la créativité sont des facteurs essentiels lorsqu'on a réussi un bon processus d'apprentissage, car les jeux facilitent et stimulent l'imagination et l'habilité de créer, puisque les jeux à part d'être des outils pour favoriser l'apprentissage, ils sont des trampolines pour lever et renforcer la capacité de produire des connaissances. De même, grâce aux jeux les enfants peuvent être ce qu'ils veulent et avoir tout ce qu'ils veulent selon la créativité de leur imagination, c'est la vraie magie du jeu, pouvoir se plonger dans un monde de plaisir qui nous enrichit de différentes manières. Avec notre recherche, nous avons identifié qu'il est très facile pour les enfants d'imaginer et s'amuser dans leurs pensées pendant ils apprennent une nouvelle langue. « Ils ont aimé le jeu de s'identifier avec un personnage du film *Encanto* et faire une petite représentation pour comprendre les membres de la famille » (Voir cadre de codage aux annexes, annexe 1).

4. Autres contributions

En ce qui concerne la méthodologie et le plan de mobilisation conçu dans notre projet, nous avons trouvé que l'utilisation des thématiques et stratégies qui entourent les intérêts des élèves sont plus efficaces pour attirer leur attention et réussir un apprentissage plus significatif. Le jeu en tant que stratégie d'approche de l'apprentissage du français est efficace pour améliorer les compétences de communication dans la production et la compréhension orale, car grâce à son essence ludique, il est plus facile de réaliser un apprentissage significatif chez les élèves et il leur donne également la sécurité d'exprimer leurs idées devant les autres, éliminant ainsi la pression de participer et d'obtenir la bonne réponse. De même, c'est un facteur d'incitation à l'apprentissage qui génère un désir d'interaction et donc de participation volontaire et de plaisir autour de l'apprentissage.

La mobilisation des jeux dans l'enseignement permet d'avoir une vision large par rapport à ce que l'on veut et ce que l'on peut enseigner grâce au fait que les jeux peuvent être adaptés selon les besoins. Cependant, grâce au jeu, nous pouvons développer d'autres aspects plus profonds qui sont clairement importants, comme la vision de l'erreur comme une opportunité d'apprentissage, car, pendant le développement d'un sujet à travers un jeu, nous renforçons aussi la personnalité des élèves.

Lors de la mobilisation de la proposition, les enfants ont montré des attitudes très positives envers les différentes activités réalisées pendant les cours. Ils ont vraiment profité du plaisir des jeux proposés pour acquérir des connaissances en français, en particulier les activités qui ont besoin de la compétition et de l'interaction avec les autres. C'est pourquoi, à notre avis, il s'agit d'une méthodologie très pertinente et efficace pour aborder les enfants avec la langue cible.

En ce qui concerne les interactions interpersonnelles au sein de la mobilisation de la proposition, nous avons pu montrer que les jeux au sein d'un environnement éducatif renforcent le travail d'équipe, donnant les outils nécessaires pour interagir avec d'autres personnes qui travaillent pour le même objectif, ainsi que , le travail individuel est également un élément important facteur de réflexion et de construction des savoirs par le jeu, cependant, le travail d'équipe a été le plus fort lors de l'application de notre projet.

Limitations

Nous croyons que la proposition de recherche aurait eu des résultats plus profonds si les limitations suivantes ne s'étaient pas produites :

La disponibilité de la salle communautaire n'était parfois pas fixée, c'est pourquoi nous avons dû annuler les séances à la dernière minute.

L'absence de certains enfants a retardé le processus d'apprentissage et le rythme d'apprentissage en général, puisqu'ils ont dû reprendre les sujets et les jeux pour remettre à niveau l'ensemble du cours.

Le retour aux cours en présentiel a eu pour conséquence de réduire les espaces de rencontre avec les étudiants, les réunions ont dû être reportées au samedi, une situation qui a affecté le processus des apprenants puisqu'ils avaient l'habitude d'avoir des cours deux fois par semaine et avec ce changement, les élèves étaient susceptibles d'oublier plus facilement ce qu'ils avaient appris en raison du manque de pratique.

Recommandations

Tenant compte du processus qui a été mené tout au long de ce projet, quelques recommandations sont suggérées que les futurs chercheurs peuvent prendre en compte :

Il est important de tenir compte des intérêts des élèves et de leur contexte pour les garder motivés et donner du sens à leur processus d'apprentissage.

D'autre part, il est recommandable de mettre en place des jeux où les enfants doivent penser et réfléchir, où l'apprentissage ne se fait pas seulement par la répétition de l'explication de l'enseignant, mais pendant le jeu, le véritable processus d'apprentissage a lieu, par exemple, les jeux d'association d'images avec leur mot français respectif pour encourager non seulement l'apprentissage communicatif mais aussi l'apprentissage linguistique au niveau de la reconnaissance des mots français et de l'écriture.

Évitez de traduire tout ce que vous dites, si la population que vous sélectionnez sont des enfants, ne les sous-estimez pas, les enfants et tous les gens apprennent par l'expérimentation, s'ils s'habituent à écouter des consignes en français et savent qu'ils recevront la traduction plus tard ils n'y vont pas d'avoir un véritable processus d'apprentissage significatif.

Il serait intéressant pour de futurs chercheurs d'essayer de porter la proposition du jeu non seulement au niveau de la compréhension et de la production orales, mais aussi d'intégrer les autres compétences de compréhension et de production écrites, à l'aide de contes courts pour enfants, de bandes dessinées qui intéressent les élèves.

RÉFÉRENCES

- Álvarez, Maria Vanesa. (2010). *El inglés mejor a edades tempranas*.
- Álvarez, Camacho, Maldonado, Trejo, Olguín y Pérez. La Investigación Cualitativa. Universidad autónoma del estado de Hidalgo. [En ligne]
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html#nota0>
- Amador-Watson, C. (2011). *El inglés se enseña todavía de forma muy arcaica*.
- Bernal M., Iván (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera* (Tesis de pregrado). Universidad de la Salle, Colombia.
- Castrillón, Lía. (2017). *Los juegos y su rol en el aprendizaje de las lenguas*.
- Crespillo, Eduardo. (2010). *El juego como actividad – aprendizaje*.
- Castellanos, Karen. (2016). *Les jeux : l’outil utile pour s’exprimer à l’oral en FLE*.
- Chauzoule, Annette. (2021). *Travail en équipe : indispensable pour atteindre ses objectifs*.
- Díaz, L, Torruco, Martinez, Varela. (2013). *La entrevista: recurso flexible y dinámico*.
- Elkouria Chiahou, Izquierdo Elsa et Lestang Maria. (2009). « Le traitement de l’erreur et la notion de progression dans l’enseignement/apprentissage des langues », *Cahiers de l’APLIUT*, Vol. XXVIII N° 3 | 55-67.
- Gutiérrez T., C. (2002). *El juego y la afectividad como estrategias pedagógicas para la enseñanza de la Lecto-Escritura, con fundamento en la experiencia con niños de 7 a 9 años de jardines de los Andes* (Tesis de pregrado). Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Herrera Linares, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Jaramillo, L. (2007). *Disposición del ambiente en el aula*. Universidad del Norte. Instituto de Estudios Superiores en Educación.
- Justine Sinoir. (2017) *La motivation scolaire*. Education.
- Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.
- Kerrita, A. (2017). *La diactique de l’art cinématographique en classe de français langue étrangère : enjeux et perspectives*. Francisola, 58-69.
- MINEDUCACIÓN. (2004) *¿Qué son los estándares?* [En Línea]
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87440.html>

- Olarte, A. C. (2016). English teaching in the elementary school: Some critical issues. *Journal, Colombian Applied Linguistics*. Universidad Francisco José de Caldas.
- Otalvaro, Sandra. (2011). *Le Jeu dans la dimension infantile: apprentissage et intersubjectivité*.
- Rivera, Y. (2016). *L'intégration de la ludique et le français pour développer la littératie précoce*.
- Ruiz Calatrava, M. C (2009) *Apprendre une langue étrangère à différents âges*. Spirale. Cahiers de l'enseignant, 2 (3), 98-103.
- Sandoval Casilimas, C. (2002). *Investigación Cualitativa*. INSTITUTO COLOMBIANO PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR, ICFES
- UNICEF. (2018). *Apprendre par les jeux*
- Valverde, Luis. El diario de campo. [En ligne]
<https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Annexe 1. Unités d'analyse et Table de codage.

Unité d'analyse	Catégories d'analyse	Indicateur	Instrument
Motivation	5. Assistance. 6. Comportement. 7. Accueil des activités. 8. Participation en classe.	9. Les enfants sont intéressés et attentifs. 10. Ils participent activement. 11. Ils fassent les activités avec plaisir. 12. Ils assistent fréquemment au cours.	13. Carnet de terrain. 14. Observation. 15. Photos.
FLE	16. Production orale <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de la langue. - Utilisation du vocabulaire appris. - Prononciation. 27. Compréhension orale <ul style="list-style-type: none"> - Compréhension des instructions. - Réalisation des activités. 	17. Ils font l'effort de prononcer correctement les mots. 18. Ils demandent des questions. 19. Ils sont capables d'utiliser le vocabulaire appris dans différents contextes. 20. Ils participent activement. 21. Les enfants s'expriment avec confiance. 28. Les élèves répondent avec cohérence aux instructions de l'enseignante. 29. Les enfants	22. Enregistrements audio. 23. Carnet de terrain. 24. Jeux et activités ludiques. 25. Travail en équipe. 26. Activités écrites d'opinion. 30. Photos. 31. Carnet de terrain. 32. Enregistrements audio.

		réalisent les activités proposés.	
Espace extra-scolaire	<ul style="list-style-type: none"> - Influence de l'espace. - Entourage d'apprentissage. - Un espace pour s'amuser et apprendre 	<p>33. Les étudiants acceptent l'espace comme un lieu d'apprentissage mais ne se sentent pas contraints.</p> <p>34. Les étudiants apprécient l'espace et l'associent à un lieu d'apprentissage et de divertissement.</p>	<p>35. Observation</p> <p>36. Photos</p> <p>37. Carnet de terrain</p>
L'Erreur	<ul style="list-style-type: none"> - Opportunité d'apprentissage. - Acceptation. - Confiance 	<p>38. Les enfants utilisent l'erreur comme une opportunité d'apprentissage.</p> <p>39. Les élèves acceptent l'erreur positivement et créent des stratégies pour les réussir.</p> <p>40. les enfants se sentent en sécurité</p>	<p>41. Carnet de terrain.</p> <p>42. Enregistrements.</p>

		lorsqu'ils ont pu résoudre leurs erreurs.	
Jeux	<ul style="list-style-type: none"> - Efficacité des jeux dans l'apprentissage. - Travail en équipe 	<p>43. Les enfants acceptent et profitent les jeux proposés.</p> <p>44. Les élèves comprennent mieux les thématiques grâce aux jeux.</p> <p>45. Les enfants sont motivés et aiment apprendre français en jouant.</p>	<p>46. Artefacts</p> <p>47. Photos</p> <p>48. Enregistrements</p>

Unité d'analyse	Observation à propos les élèves	Observation sur le plan de la stagiaire
- Motivation	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants semblent curiosité pour le français. - Les apprenants ont été timides pendant la séance, cependant quelques d'eux ont participé. - Les élèves ont chanté la chanson et l'ont bien joué. - Ils ont été intéressés en les réponses de leurs camarades. - Le comportement des enfants a été très bon, ils ont écouté les instructions et les idées de leurs camarades. - Les élèves aident à organiser la salle pour avoir notre cours de français sans leur demander de le faire. - Les élèves ont participé beaucoup. - L'activité du reconnaissance des parties du corps sur la feuille de papier a été un peu compliqué pour les enfants. - Dans la partie des questions les élèves ont bien participé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il est mieux d'utiliser les jeux ou activités qu'il connaît déjà. - Il est plus facile de capturer l'attention des enfants si nous utilisons leurs goûts et préférences. - il vaut mieux former de petits groupes que de travailler tous

	<ul style="list-style-type: none"> - Dans l'activité d'identification des parties du corps les enfants ont été distraites. - En jouant à Simon dit, les enfants étaient plus motivés. - Les étudiants n'ont pas beaucoup apprécié les activités de la plate-forme. - Ils ont été distraits. - Ils ne voulaient pas participer. - Ils voulaient changer le jeu. - Un des enfants a commencé courir dans la salle. - Un étudiant a déclaré que les jeux virtuels semblaient déjà ennuyeux pour eux. - Il était difficile de réaliser les activités proposées. - Les enfants ont demandé de jouer à nouveau quand ils ont fini. - Les enfants sont concentrés et attentifs avec la vidéo d'halloween, cela semble capter toute leur attention. - Les élèves sont plus concentrés avec la vidéo. - Les enfants se montrent concentrés et ils écoutent attentivement. - Les enfants sont ravis et dans l'attente de ce que sera la langue française. - Les enfants sont ravis avec la chanson « C'est la nuit d'halloween ». - Les élèves ont perdu la peur de participer. - La séance d'aujourd'hui a été très amusante, les enfants ont été ravis d'apprendre les numéros à travers la marelle. - L'élève VK a aidé ses camarades au jeu de la marelle car elle les a appris plus facilement. - Les enfants ont proposé des jeux qui pourraient être implémentés dans les prochaines séances. - Les enfants ont été concentrés et attentifs. - Ils se montrent ravis en participant. - Beaucoup d'entre eux ont levé la main pour participer et d'autres ont été timides mais attentifs. - La vidéo du film « L'étrange Noël de monsieur Jack » a été très favorable parce que les enfants ont tiré des conclusions favorables et correctes sur le Noël et l'halloween. - Les enfants ont proposé de faire la décoration de Noël tenant compte le 	<p>en même temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La stagiaire a créé un espace sur une plateforme numérique pour profiter la connaissance technologique des enfants. - La stagiaire a conçu des jeux selon les intérêts des enfants en utilisant leurs goûts. - Il est important de profiter l'intérêt qu'ont les enfants d'apprendre le français.
--	--	---

	<p>vocabulaire appris.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils ont apporté à la séance des dessins sur le Noël pour décorer l'espace d'apprentissage et amusement. - Les élèves sont très contents en jouant au domino sur le Noël. - Ils se sont montrés participatifs et attentifs autour de l'activité de la famille avec le film « Encanto ». - Les enfants sont contents d'avoir très bons résultats de manière générale. - Quelques enfants qui sont très timides ont participé, spécialement dans l'activité de reconnaître les membres de la famille madrigal. - Ils ont perdu un peu la peur de se tromper. - Les élèves sont contents pendant toutes les activités. - Ils participent, ils montrent curiosité et sont motivés. - Les élèves s'intéressent à la chanson « Frailejon Ernesto Perez », ils montrent de l'enthousiasme en chantant. - Quelques enfants s'ont montrés ennuyés parce que ils ont fini les activités en première lieu et ils ont dû d'atteindre leurs camarades. 	
<p>- FLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ont eu peur de prononcer la lettre « r » parce que le son est drôle et difficile au même temps. - Les enfants ont écrit le vocabulaire d'halloween comme il se prononce. - Ils ont prononcé très bien les mots à propos de l'halloween. - Ils ont découvert une des règles grammaticaux principales « la e finale ne se prononce pas ». P.ex. (Momie, Cimetière, Fantôme) - Ils ont demandé pourquoi on doit utiliser les articles « le, la, les, las » pour nommer les objets d'halloween et Noël. P. ex. (Le sapin de Noël, la bougie, les cadeaux, etc.) - Les enfants ont découvert qu'il y a des mots avec trois voyelles ou deux mais sa prononciation est différent. (Citrouille, Chauve-souris, La balai, etc) - Il était très facile pour les élèves apprenans et l'intégrer à ses activités. - Les enfants ont reconnu le vocabulaire appris dans la vidéo des Oddbods et ils ont 	<ul style="list-style-type: none"> - Il a été difficile d'organiser les enfants en l'activité de reconnaissance et écriture des parties du corps. - C'est important de contrôler les temps.

	<p>bien prononcé le nom des personnages de l'halloween.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants ont prononcé très bien les chiffres en français en jouant le jeu de la marelle. - Ils ont demandé l'explication de pluriel et singulier avec les adjectifs pour décrire un personnage, dans ce cas pour décrire les membres de la famille Madrigal. - Ils ont bien compris toutes les instructions que l'enseignante a fait autour de l'activité concernant à l'arbre généalogique avec la famille Madrigal. - L'enfant CA a posé une question bien structuré sur les émotions. - Ils participent activement avec des erreurs mais ils ont perdu la peur à se tromper. - Les enfants confondent les pronoms personnelles <i>elle</i> et <i>il</i> pour la prononciation en espagnol. - Les enfants ont appris le vocabulaire correctement. - La plupart des élèves répondent toujours avec le vocabulaire appris en français, mais il y a des autres qui le font en espagnol. - Les élèves font des comparaisons des mots en français avec des mots en espagnol. - Les élèves CJ et VM ont découvert que selon la prononciation de l'enseignante et la comparaison avec le film de Encanto en français nous devons utiliser les adjectifs possessifs pour se référer aux membres de la famille (ma mère, mon père, ma tante). - Les enfants ont bien développé le jeu en équipe et ils ont trouvé des solutions par eux-mêmes. - 	
<ul style="list-style-type: none"> - Espace extra-scolaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'espace du cours de français c'est différent aux salles de classe des écoles. - Les enfants sont commodes avec la salle parce qu'ils ne l'associent pas avec une salle réel de l'école. - Les élèves sont préoccupés de décorer l'espace avec pièces artistiques faites par eux-mêmes pour s'approprier de l'espace. - Ils aident avec l'organisation de l'espace sans rien les demander. - Ils se sentent en toute confiance dans l'espace. - Les élèves associent l'espace comme un 	<ul style="list-style-type: none"> - Transformez différents espaces en environnement s pleins de plaisir et de connaissances. - Donner les outils nécessaires pour que les enfants se

	<p>espace d'amusement et d'apprentissage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aujourd'hui nous avons pris le cours chez l'enseignante mais les enfants ont participé également. - L'environnement du cours a été très favorable au niveau communicatif et disciplinaire. - Les élèves ont une bonne relation et se préoccupent pour les processus de leurs camarades. - Ils travaillent en équipe. - Les enfants sont préoccupés avec l'absence de leurs camarades. - Ils sont très bons coéquipières. 	<p>sentent dans un espace agréable pour apprendre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - - Adaptation d'un espace à un environnement assertif pour un apprentissage significatif.
<ul style="list-style-type: none"> - L'erreur 	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves sont préoccupés de faire des erreurs. - Ils ont peur de se tromper au jeu des questions sur les chiffres. - Ils n'ont pas participé parce qu'ils ont eu peur de faire des erreurs même s'ils savaient la réponse. - L'élève FE a fait une erreur en disant mal les noms des éléments de l'halloween mais il a cherché la manière de résoudre ses doutes et corriger leur erreur. - - Les élèves sont plus calmes lorsqu'il s'agit de participer. - - Les enfants ont aidé leur partenaire à corriger l'erreur de confondre les chiffres. - - VK était très concentrée sur ce qu'elle allait dire, cependant elle n'avait pas peur de se tromper. - - Les étudiants n'ont plus peur de faire des erreurs, au contraire, ils apprécient leur démarche. - - Les enfants ne jugent pas les erreurs de leurs camarades de classe, car nous pouvons tous faire des erreurs et ce n'est pas mal. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'accompagnement et le soutien sont fondamentaux dans le processus de dépassement des peurs. - Il est important d'accompagner l'enfant dans son processus d'acceptation et de recherche de solutions aux erreurs afin d'obtenir des apprentissages significatifs.
<ul style="list-style-type: none"> - Jeux 	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants aiment jouer à la comptine. - Les enfants ont aimé l'implémentation de la marelle parce que c'est un jeu qu'ils pratiquent. - Ils ont détesté le jeu sur la plateforme numérique <i>Mobbyt</i> parce qu'ils sont marres de la virtualité. - Il était plus facile de comprendre les numéros avec la marelle et la reconnaissance de leurs parties du corps qu'avec la plateforme numérique. - L'activité de reconnaissance des parties du 	<ul style="list-style-type: none"> - Ils sont plus réceptifs face à des activités qu'ils connaissent déjà. - Le stagiaire a conçu des stratégies pour faciliter l'apprentissage

	<p>corps sur la feuille de papier a été un peu compliqué pour les enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils ont bien compris les instructions du jeu Simon dit et ils ont bien développé. - Il a été plus facile d'apprendre les chiffres que les parties du corps - Avec la dynamique d'aujourd'hui il a été mieux et plus facile de comprendre les parties du corps avec la localisation des parties du corps des personnages du film LUCA. - Ils ont aimé jouer à Roche, papier, ciseaux. - Le jeu de domino a été le protagoniste dans le cours de français. - Les jeux de rôle que nous avons fait ont été les favorites des enfants. - Ils ont dit que se très amusant apprendre en jouant. - Ils demandent toujours pour le jeu de la prochaine séance. - Les enfants ont aimé le jeu de compétence avec des étapes de difficulté sur les parties du corps. - Ils ont détesté le jeu des mots croisés parce qu'il a été difficile à résoudre. - Ils ont aimé le jeu de s'identifier avec un personnage du film Encanto et faire une petite représentation pour comprendre les membres de la famille - Il a été plus facile d'apprendre les membres de la famille en jouant à travers le film de Encanto que en expliquant de manière traditionnel. - Ils ont proposé une dynamique intéressant pour les sentiments. - Ils établissent des différences entre la langue maternelle et le français. - Ils utilisent des stratégies pour développer les activités. - Maintenant, il est évident le progrès des enfants dans leur processus d'apprentissage. - Il est plus facile pour les élèves de donner des solutions aux jeux de société en français. - L'élève VK a utilisé le jeu d'aujourd'hui pour comprendre aussi l'organisation des familles avec l'arbre généalogique pour faire son devoir à l'anglais pour l'école. - Ils sont plus conscients de leur langue et le français, parce que ils apprennent pendant ils jouent et pendant ils réfléchissent aussi à 	<p>des parties du corps avec l'implémentation des personnages du film Luca.</p>
--	--	---

	propos de la langue et sa prononciation.	
--	--	--

Table de codage, annexe 2. (*Information et commentaires obtenues du carnet de terrain*)

Annexe 2. Exemple d'une fiche de préparation.

FICHE pour le développement des activités		
Professeure : Mariana Rubio		Durée d'application de cette fiche. # de sessions (2 heures)
Groupe	Âges	Thématique
Enfants indigènes	6-12	Halloween

Titre de l'activité : Safari en ville

Description abrégée :

Les élèves apprendront le vocabulaire le plus utilisé par eux autour d'Halloween.

OBJECTIF pédagogique général :

- Enseigner le vocabulaire et les expressions en français concernant Halloween aux enfants de la communauté indigène à travers des dynamiques ludiques.

OBJECTIF socio-culturel (→ perceptions /croyances)	OBJECTIF linguistique (→ le FLE)	OBJECTIF actionnel (→ activité des élèves)
Initier les élèves à l'utilisation du français en utilisant des éléments de leurs intérêts en profitant de l'époque d'Halloween.	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le vocabulaire d'Halloween du contexte des élèves. - Familiariser les enfants avec le vocabulaire lié au l'halloween. - Encourager les élèves à se communiquer en français. - Mettre en pratique la prononciation de la langue à travers les jeux et dynamiques ludiques. 	Réaliser un espace d'interaction et de familiarisation des élèves avec la langue française grâce à des outils ludiques et des éléments de leur intérêt.

Type de participation proposée		
Groupale (x)	En binômes ()	Individuelle ()

Rôles	
<p>Le professeur : [stratégies à déployer + ressources et matériels]</p> <p>L'enseignante sera une facilitatrice de matériel, d'outils et d'activités récréatives auxquelles elle participera avec les élèves pour faciliter le contact des élèves avec la langue.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartes de mémoire sur l'halloween. - Domino à propos de l'halloween. - Chanson « La nuit d'halloween » <p>https://www.youtube.com/watch?v=Xlxz6FJ8tqg&t=25s</p>	<p>Les élèves : intervention [relation avec leur contexte, leurs goûts/intérêts]</p> <p>Les élèves participeront à des activités de familiarisation avec la langue. Ils vont développer les dynamiques proposés pour l'enseignante. Ils vont aussi comparer le vocabulaire en français avec les éléments que les élèves connaissaient déjà sur l'halloween dans leur contexte.</p>

Développement méthodologique

Dans les 5 premières minutes de la classe, l'enseignante fera une brève introduction au cours, indiquant clairement que les espaces de classe seront des espaces où la curiosité, l'exploration, l'imagination et le plaisir sont les piliers fondamentaux de l'apprentissage.

Dans un second temps, l'enseignante présentera la thématique du cours « Halloween » et demandera aux enfants la question *Quels éléments d'Halloween sont les plus importants/connus pour eux ?* En cherchant des réponses des élèves avec des composants, des objets qu'ils connaissaient dans leur entourage à l'époque d'Halloween. *Pour cette partie l'enseignant prendra 10 minutes.*

Après, l'enseignante va montrer aux élèves les éléments les plus connus d'Halloween comme la Citrouille, le fantôme, des sucreries, etc. à partir des objets en physique et des cartes de vocabulaire qui a l'image de l'objet et leur nom à l'inverse comme l'exemple. Après, les élèves seront attentifs aux images et à la prononciation en français, ils pratiqueront le nom de chaque objet selon le modèle de la professeure. *Pour cette partie il faudra 20 minutes*

Exemple des cartes de mémoire



Après, les enfants doivent écrire le nom de chaque objet sans avant avoir vue l'écriture des éléments de l'halloween pour faire des comparaisons de la manière d'écrire un mot et la manière de le prononcer.

Après, l'enseignante reproduira la comptine « La nuit d'Halloween » et demandera aux enfants quels éléments appris ont-ils reconnue dans la vidéo et quels autres de nouveaux. Tout de suite, l'enseignante et les élèves chanteront la comptine pour l'apprendre et la jouer. C'est-à-dire, quelques enfants représenteront un personnage différent de la comptine pour jouer et les autres seront les enfants qui vont dans la forêt. Pour cette activité pendant la chanson est en jouant chaque enfant vont représenter les personnages de l'halloween et les autres doivent découvrir qui est chaque personnage. *Cette partie prendra 30 minutes.*

Ensuite, la professeure introduira le jeu du jour qui sera une sorte de domino mais de vocabulaire. Donc, les enfants vont jouer avec des cartes que l'enseignante leur donnera et comprendre les instructions du jeu. La carte aura une image d'un objet d'Halloween et le nom d'autre, les élèves vont chercher une image et la faire correspondre avec son nom, ils doivent répéter cette action jusqu'à la fin, comme dans l'exemple.



On se dit au revoir !

Ressource :

Comptine :

« La nuit d'Halloween » <https://www.youtube.com/watch?v=Xlxz6FJ8tqg>

2^{ème} partie, Réflexion... OBSERVATIONS APRES COUP

Réussites/difficultés dans la mobilisation de l'activité

- Les élèves étaient très excités et motivés pour apprendre la langue française à travers des jeux liés à une période très amusante de l'année qui s'en vient. **[Motiv]**
- Les enfants ont compris les activités. **[Fle]**
- Les élèves ont chanté la chanson et l'ont interprétée correctement. **[Jeux]**
- Le jeu de découverte des personnages était intéressant car lors de leur premier contact avec la langue, les enfants ont eu une bonne performance. **[Jeux]**
- Lors de l'élaboration du jeu de dominos, les élèves ont eu une certaine confusion en ne se souvenant pas de tous les noms des éléments, cependant, ils ont mis en place des stratégies pour pouvoir réaliser l'activité. **[Err]**



Impact dans la population (= intérêt ou motivation, investissement)

- Les élèves étaient attentifs et enthousiastes à l'idée d'apprendre le vocabulaire qui fait partie de leurs d'intérêt. [Motiv]
- Les enfants ont montré des difficultés et ils ont fait des erreurs lors du jeu de dominos, mais grâce aux stratégies mises en place ils ont pu y parvenir et se sont amusés. [Err]
- Les enfants ont apprécié la comptine d'Halloween. [Motiv]

Professeure: Julieth Mariana Rubio Fonseca **Date (s) d'application:** Mardi 19 octobre 2021

Annexe 4. Enregistrements Audio et vidéo.



[20211206_1]



[20211206_2]



[20220313_1]



[20220313_2]



[VID_2021110621]



[VID_202111069]



[VID_202115]



[VID_20220326]

Annexe 5. Lettre de certification de la communauté indigène Muisca de Cota.

RESGUARDO INDIGENA MUISCA DE COTA

Acuerdo No. 50 Marzo 05 de 2018 Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural
AGENCIA NACIONAL DE TIERRAS - ANT

**EL SUSCRITO GOBERNADOR DEL RESGUARDO INDIGENA
MUISCA DE COTA**

CERTIFICA QUE:

Que el Indígena **JULIETH MARIANA RUBIO FONSECA**, identificado con la cedula de ciudadanía No. 1.070.927.107 de Cota, se halla inscrito en el censo de nuestro Resguardo Indígena Muisca de Cota, así como en el censo del Ministerio del Interior Oficina de Asuntos Étnicos, pertenece al Clan **FONSECA** vive según nuestros usos y costumbres, está vinculado a las labores diarias en nuestro territorio y constantemente realiza diversos trabajos asignados por el Cabildo Tradicional como máxima autoridad, asiste a las convocatorias Asambleas Generales y se encuentra desarrollando un proyecto con niños pertenecientes al Resguardo Indígena que oscilan entre las edades de 6 a 10 años, que consta de la implementación de juego y elementos del arte como herramienta principal para la enseñanza del francés como lengua extranjera..

La presente certificación se expide en el Resguardo Indígena Muisca de Cota Cundinamarca, a los CINCO (05) días del mes Octubre el año 2021, con destino al interesado **UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**.

Cordialmente,



JHON ALFREDO MARTINEZ
 Gobernador Tradicional

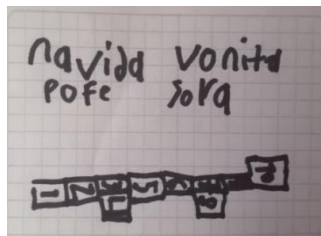
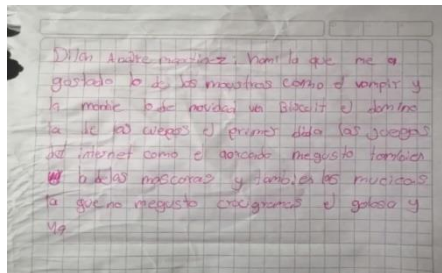
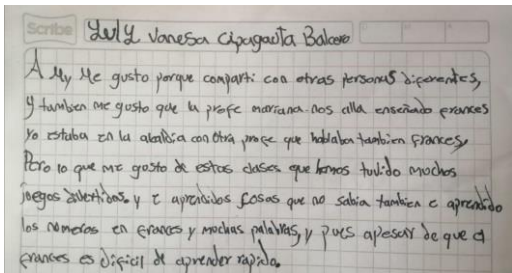
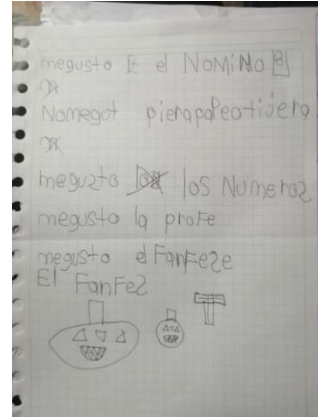
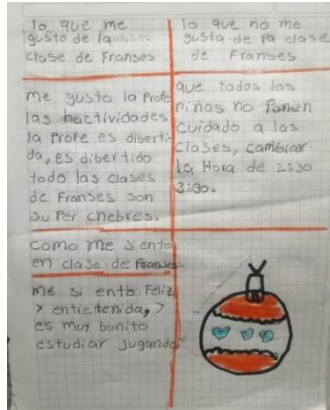
Elaboro: Martha C. Mortigo – Secretaria

CASA DE GOBIERNO
VEREDA EL ABRA SECTOR LA CRUZ
TEL: 8641050
CORREO: resguardoimcota@gmail.com

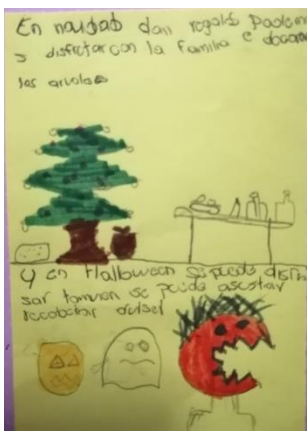
“Gobierno, Autonomía, Cultura y Territorio”

Artefacts

Figures 1-6.



Figures 7-12.



Eh nael en habidd ai
regdos y felisidd en
Halloween eh Hologuin ai
terot y no ai regdos
todo es diferente en
habidd y Hologuin.

La diferencia es que en Navidad es felicidad
y no comerte y te dan currimo y no hasustan
ni hay monstruos y en **Halloween** hay
terror y el arbor sin decoración ni compartir
en familia, solo se celebran que se acabe el
Halloween y repiten y eso es lo que le
paso a Jack y el quiso cambiar la
experiencia y quiso tambie aprender de
la Navidad.

y en Navidad hay luces
y en Halloween hay calabazas
Por ejemplo hay una diferencia:
Este es con luces y organizado
este es como si fuera de terror no esta con luces y esta desordenado

Figures 13-18.

HALLOWEEN

- C'est un Esquellet
- C'est un Fantom
- C'est une Citrouille
- C'est une Soesiee
- C'est un Zombi
- C'est une Sac Sugar
- C'est un Bombom
- C'est une Meson achant

HALLOWEEN

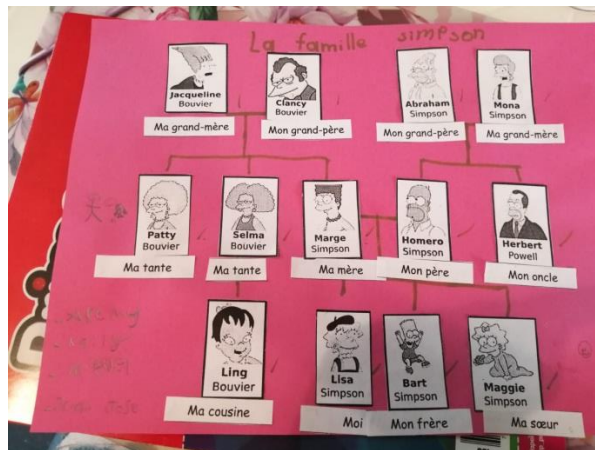
- C'est un Esquellet
- C'est un Fantom
- C'est une Citrouille
- C'est une Soesiee
- C'est un Zombi
- C'est une Sogugui
- C'est un Bombom
- C'est une Meson ahten

HALLOWEEN

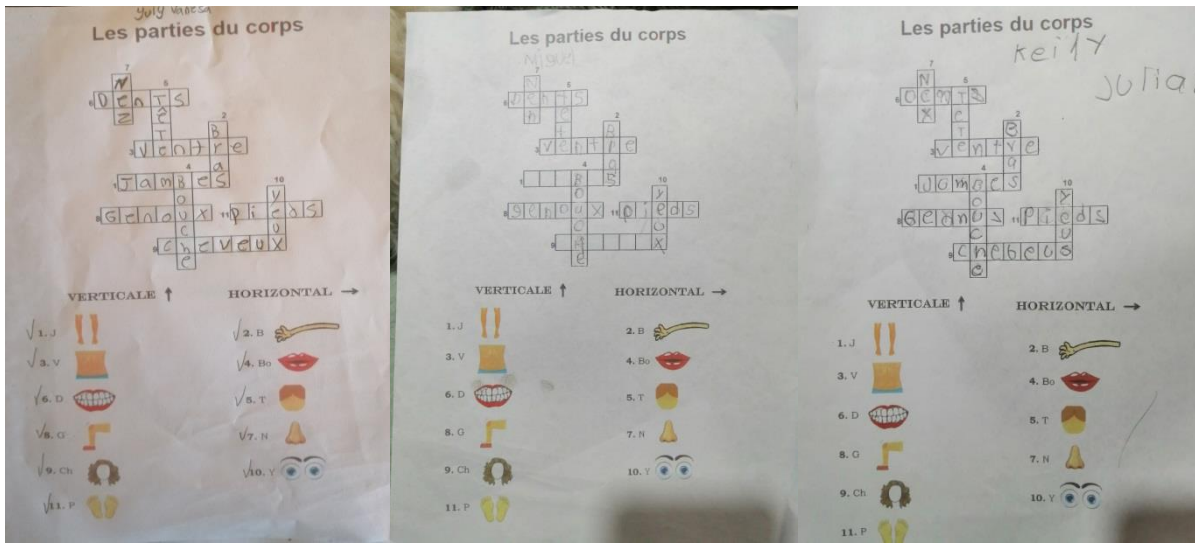
- C'est un Esquellet
- C'est un Fantom
- C'est une Citrouille
- C'est une Soesiee
- C'est un Zombi
- C'est une Sossye
- C'est un Bombom
- C'est une meso

HALLOWEEN

- C'est un un squele
- C'est un un fantom
- C'est une Citrouille
- C'est une Soesiee
- C'est un un zombi
- C'est une Sossiee
- C'est un de bombom
- C'est une meson ahte



Figures 19-21.



Figures 22-25.

En français nous
avons appris les chiffres comme
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Aussi * Le famille
Madrigal y Le famille Le Simpson

Las cosas son
chabres

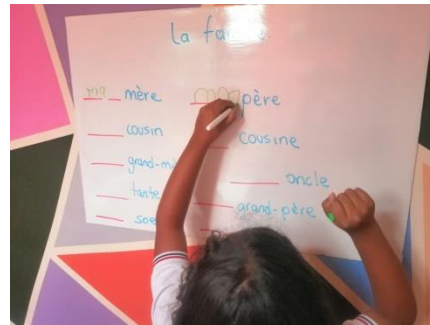
En français nous avons appris
les chiffres 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
aussi: Le famille madrigal
le sentiment arago timede
pula lago in mami fantom
gospapre e c. se axu le pact: ducase
la meler domino bingo jeux de socié
te busyoapendo
me gustan la casas

En français nous
avons appris
les chiffres
Aussi
Simpson famille
jeux de société
qui

En français nous
avons appris los
numeros en français
come an-do-tra-cat
la famille en français
mon per ma mer
las sentimon tambien
jalavin en français
come un chat noir
tambien el cuerpo
jos. papie-siso el
domino la galo sa
lingo y la navidad
y los juegos de
mesa y e aprendido
mucho jugando

Évidences

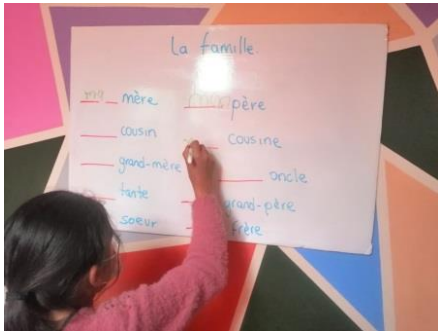
Évidences 1-5.



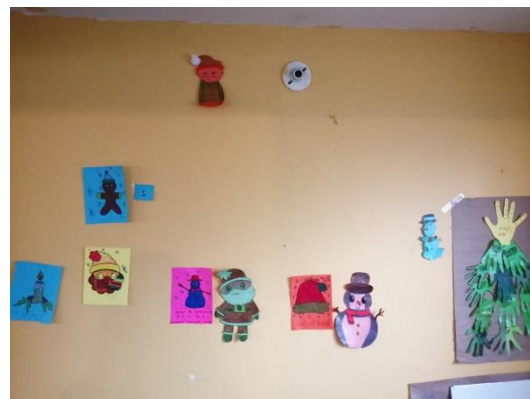
Évidences 6-7.



Évidences 8- 12.



Évidences 13- 16.



Evidences 17- 21.

