

Le jeu comme recours éducatif pour l'enseignement de FLE dans l'Éducation Primaire

Autor: Martínez López, María Elena (Maestro. "Especialidad en Francés").

Público: Maestros de Francés Lengua Extranjera. **Materia:** Francés. **Idioma:** Francés.

Título: Le jeu comme recours éducatif pour l'enseignement de FLE dans l'Éducation Primaire.

Resumen

Nous présentons une recherche d'information qui démontre que la réalisation de différents jeux pour apprendre le français active les connaissances des élèves, et favorise aussi les bonnes relations entre eux. Le jeu en classe de langue étrangère de primaire est une méthode qui aide les élèves à résoudre des problèmes. Le déroulement des activités ludiques à travers les jeux encourage la communication orale parmi les élèves pour apprendre une langue étrangère. En outre, les activités ludiques finissent avec la monotonie et les élèves apprennent d'une façon plus amusante.

Palabras clave: Activité Ludique, Communication, Apprentissage, Connaissance, Langue Étrangère.

Title: Play as an educational remedy for teaching FLE in Primary Education.

Abstract

We present a study that shows that different playing games in order to learn French activates student's knowledge and helps their interpersonal relationships. Games in foreign language class are a methodology that helps students solve problems in primary school. The development of playful activities through games encourages verbal communication among students in order to learn a foreign language. Moreover, playful activities leave monotony behind and students learn in a funnier way.

Keywords: Playful Activity, Communication, Learning, Knowledge, Foreign Language.

Recibido 2018-12-11; Aceptado 2018-12-26; Publicado 2019-01-25; Código PD: 103038

INTRODUCTION

Le jeu constitue une activité ludique qui motive les élèves pour apprendre d'une manière différente et qui permet de capter l'attention des apprenants dans n'importe quelle matière. Également, avec le jeu, les élèves sont dans une situation réelle, dans laquelle ils ont besoin d'utiliser la langue étrangère qu'ils étudient.

En ce qui concerne les contributions du jeu didactique pour nos élèves, les bénéfices sont nombreux. L'augmentation de la confiance en soi et le développement des interactions sociales sont des bénéfices qui développent par ailleurs des aptitudes et habilités communicatives et de la pensée, en même temps qu'ils favorisent la capacité de coopération, amitié et du travail en équipe.

Si on parle des jeux, on ne peut pas oublier de mentionner l'importance de l'apprentissage coopératif, lequel permet aux apprenants une progression du rendement académique. En plus, l'apprentissage coopératif encourage les relations et habitudes positives entre les élèves, et surtout il permet un travail autour de la diversité (Johnson, Johnson, y Holubec, 1999).

LE JEU AU FIL DU TEMPS

L'origine des jeux, selon Plath (2003) n'est pas précise et nous ne pourrions pas donner une date spécifique lors de laquelle l'homme a commencé à jouer. De nombreux jeux qu'on pratique aujourd'hui ont été créés il y a des millions d'années, bien que la plupart d'entre eux ont subi de nombreuses modifications, au fil des années.

Actuellement, on associe plutôt les jeux aux plus petits, car ils constituent l'enfance des plus petits. Mais anciennement, c'est surtout les adultes qui jouaient, plus concrètement des mages et des chamans, qui utilisaient les jeux pour des motifs religieux. (Plath, 2003).

LE JEU DANS LE DOMAINE EDUCATIF

Dans le domaine éducatif, le jeu est très souvent employé. En général, le jeu est une source d'apprentissage ludique pour les élèves. De nos jours, le jeu est une activité fréquente en classe, laquelle produit une motivation chez les apprenants et qui permet de capter l'attention de tous dans n'importe quel domaine (Chacón, 2008).

Le même auteur expose d'une part que, grâce au jeu en classe, la communication est mise en œuvre, et les élèves obtiennent une stimulation des mécanismes d'apprentissage. D'autre part, pendant le jeu, l'élève sera le centre de la classe, et le professeur sera un guide qui conduira le processus des élèves.

Dans ce sens, Andreu, y García (2000), commentent que pour mener le jeu, l'élève a besoin de la communication, en même temps qu'il active les mécanismes d'apprentissage. De la même manière, l'auteur souligne que la classe évolue dans un climat ludique, dans lequel chaque apprenant favorise ses stratégies d'apprentissage et il commence à être le centre de la classe, où le professeur sera un facilitateur et guide du processus.

L'importance du jeu en classe de primaire selon Torres (2004), c'est une bonne méthode pour guider l'élève vers le savoir. Comme stratégie d'apprentissage, le jeu aide les élèves à résoudre des problèmes, il réussit à affronter intelligemment des défis nouveaux, et il apporte une sensation de satisfaction au professeur.

En outre, le jeu en classe encourage l'originalité et la créativité chez les apprenants (Montañés et al., 2000), ainsi qu'une bonne volonté à participer, en faisant que l'élève s'exprime d'une meilleure manière.

De plus, il permet de construire des comportements positifs et de bonnes habitudes envers les camarades. Ainsi, les élèves commencent à avoir des attitudes de respect et à faire respecter des normes, comme l'indique Torres (2004)

Un autre objectif que l'on prétend obtenir quand on fait des jeux didactiques en classe, c'est le divertissement et amusement des élèves pour en finir avec la monotonie (Chacón, 2008).

LE JEU POUR ENSEIGNER ET APPRENDRE DANS LA CLASSE DE LANGUE ETRANGERE

L'utilisation du jeu peut être un choix adapté pour la classe de langue étrangère, à condition de prendre en compte certains aspects essentiels. Pour mener l'apprentissage de cette langue, on doit tenir en compte deux aspects: la compréhension et la production orale. Ces aspects sont importants pour l'apprentissage de la langue étrangère et ils sont liés entre eux, puisque si l'on n'écoute pas et l'on ne comprend pas correctement, on ne peut pas reproduire ce qu'on a écouté. (Díaz, Garzón, Reyes, y Romero, 2014)

Cunha (2017) expose qu'il favorise le fait que les apprenants soient capables d'interagir et de communiquer entre eux en langue étrangère, en même temps qu'il encourage l'expression orale, en langue française ou n'importe quelle autre.

Silva (2009) expose que la créativité et le jeu en cours de français langue étrangère (FLE) sont deux lignes, lesquelles unies, enrichissent et favorisent la confiance en soi et la motivation des élèves, ainsi qu'elles encouragent l'apprentissage de la langue étrangère. Par conséquent, les jeux qui sont capables de développer la créativité sont appropriés pour l'apprentissage multilingue.

Le but dans lequel on met en œuvre le jeu en cours de FLE est d'obtenir un contexte plus ludique, où les élèves travaillent en groupe et qu'ils soient plus motivés. En plus, il est souhaitable qu'ils aient un objectif et une meilleure prédisposition pour participer, ainsi qu'ils dialoguent entre eux. De cette manière, les apprenants sont en constant apprentissage, puisqu'ils reçoivent et ils émettent incessamment, grâce à la communication orale qu'ils réalisent pour la production du message, l'écoute ou le feedback. (Ludovic et al., 2014)

Par ailleurs, ces auteurs soulignent que le jeu en classe de FLE permet donner une plus grande confiance en soi aux élèves les plus timides et il permet aussi de donner une vision différente des contenus de la langue française, qui sont plus lourds pour les apprenants. De plus, grâce au jeu, les élèves reproduisent et écoutent constamment la langue française. Ainsi, ils sont capables de se mettre à la place de l'autre, en réalisant des simulations, dans lesquelles ils mettent en œuvre les connaissances, qu'ils ont travaillées et dans lesquelles ils rappellent les contenus qu'ils ont appris.

LE JEU POUR EVALUER EN CLASSE DE LANGUE ETRANGERE

Pour connaître le niveau des élèves, l'apprentissage qu'ils ont acquis et savoir si le professeur doit changer la méthodologie de son cours, on réalise une évaluation. Laquelle se caractérise par le processus par lequel on recueille des informations, au début du processus d'enseignement et apprentissage, pendant et à l'issue de celui-ci.

Le but de l'évaluation est d'obtenir des informations de manière continue et de connaître le lieu(?) et le niveau des apprenants afin de les aider à prendre des décisions et améliorer l'activité éducative d'une façon progressive. (Casanova, 2007)

Selon Méndez (2001), l'évaluation doit être continue, pour voir les réussites académiques des élèves, ainsi que les difficultés, qu'ils peuvent avoir tout au long du processus. Elle doit être processuelle et intégrée au processus d'enseignement et apprentissage. On ne peut pas concevoir l'évaluation d'une façon négative et comme une sanction, c'est pour cela que cet auteur souligne que l'évaluation doit être motivante et formative.

L'évaluation est importante pour promouvoir et assurer l'apprentissage. On doit tenir compte de l'importance de faire une évaluation formative et une évaluation finale. L'évaluation formative est caractérisée par la détection des idées tout au long du processus dans le but d'adapter les contenus aux élèves présentant des difficultés.

Grâce à l'évaluation formative, on peut modifier la méthodologie, voir les erreurs et améliorer progressivement. D'une part, l'élève pourrait savoir son niveau d'apprentissage, et d'autre part, le professeur pourrait obtenir l'information sur la méthodologie, et savoir quels aspects il doit changer (Picaroni, 2011).

Bibliografía

- Andreu, M. D., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. En M. Bordoy, A. van Hooft y A. Sequeros, I congreso Internacional de español para fines específicos (pp. 121-125). Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Casanova, M. A. (2007). Evaluación: Concepto, tipología y objetivos. España: La Muralla. Recuperado de: http://cursa.ihmc.us/rid=1303160302515_965178929_26374/EvaluacionConceptoTipologia_Y_Objeto.pdf
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta, 16(32-40). Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31505080/PaulaChacon.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496342427&Signature=e9pjPmT5sL%2FNf8W18Vd1YOX%2BT6U%3D&response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrategia_de_en.pdf
- Cunha, M. (2017). L'intérêt du jeu en classe de langue, art, langage, apprentissage. Recuperado de: <https://arlap.hypotheses.org/6118>
- Díaz Díaz, M. A., Garzón Torres, L. M., Reyes Garzón, Y. F., y Romero González, Y. B. (2014). El juego: una estrategia lúdica para desarrollar la comprensión y producción oral en FLE a estudiantes de grado cuarto del Liceo Mercedes Nariño. Recuperado de: <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/17238/T26.14%20D543j.pdf?sequence=3>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33597188/El_aprendizaje_cooperativo_en_el_aula.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496342627&Signature=EgBpKeZDdwpXjMvJCLGjZqasEG4%3D&response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DEl_aprendizaje_cooperativo_en_el_aula.pdf
- Ludovic, H., Romain, J., y Kevin, T. (2014). LE JEU EN CLASSE DE FLE: intérêts et pratiques. Rencontres, (28), 64-68. Recuperado de: <http://www.dev.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>
- Méndez, J. M. Á. (2001). Evaluar para conocer, examinar para excluir. Morata. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36693139/JUAN_MANUEL_ALVAREZ_EVALUAR.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496342760&Signature=%2Bk5axSoPRQGMfhlx%2FuYyyi6SCM%3D&response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DJUAN_MANUEL_ALVAREZ_EVALUAR.pdf
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blanc, P., y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241-270. Recuperado de: https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf
- Picaroni, B. (2011). La evaluación en las aulas de primaria: usos formativos, calificaciones y comunicación con los padres.
- Plath, O. (2003). Origen y folclor de los juegos en Chile. Copesa Editorial. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88310.pdf>
- Silva, Fl. (2009). La créativité associée au jeu en classe de Français Langue. Etrangère Synergies Europe, n° 4, pp. 105-117. Recuperado de: <http://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>
- Torres, C. (2004). El Juego: Una Estrategia Importante. Recuperado de: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19729/1/articulo6.pdf>