



# **BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA**

---

**FACULTAD DE LENGUAS**

## **“LA LUDIQUE COMME UNE RESSOURCE MÉTHODOLOGIQUE DANS LA CLASSE DE FLE CHEZ DES ENFANTS”**

**MÉMOIRE POUR OBTENIR LE DIPLÔME DE:  
LICENCIADO (A) EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS**

**PRÉSENTÉ PAR:**

**MARICRUZ MIGUEL GARZÓN**

**SOUS LA DIRECTION DE:**

**MTRA. MÓNICA ZAMORA HERNÁNDEZ**

**PUEBLA, PUEBLA**

**AOÛT 2022**



**À ma mère**

## REMERCIEMENTS

Tout d'abord je veux remercier Dieu, pour me donner l'opportunité d'avoir fini ce travail.

Principalement je tiens à remercier à ce qui a été mon guide pendant ce recherche, mille mercis madame Monica Zamora Hernandez, pour sa patience, son aide, sa guide et ses paroles d'encouragement chaque fois que j'en avais besoin. Sans votre aide cette recherche n'aurait pas été possible.

De plus merci a tous mes professeurs qui m'ont appris leurs connaissances pédagogiques et linguistiques. Spécialement ceux qui m'ont appris aimer l'enseignement.

Un gros merci à “la professeure Luz”, maman merci pour être ma guide, ma force et mon inspiration toujours. Tu m'ai appris qu'un bon professeur doit aimer sa profession et être plus qu'un enseignant.

BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA  
FACULTAD DE LENGUAS

TESIS  
“LA LUDIQUE COMME UNE RESSOURCE MÉTHODOLOGIQUE  
DANS LA CLASSE DE FLE CHEZ DES ENFANTS”

PRESENTADA POR MARICRUZ MIGUEL GARZÓN

COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN LA  
ENSEÑANZA DEL INGLÉS/ FRANCÉS

DIRECTOR



---

MTRA. MÓNICA ZAMORA HERNÁNDEZ



---

MTRA. VIANEY CASTELÁN FLORES



---

DRA. NORMA FLORES GONZÁLEZ

PUEBLA, PUE.

08 DE JUNIO DE 2022

# INDEX

|   |           |
|---|-----------|
| <b>CHAPITRE I.....</b>  | <b>6</b>  |
| <b>1.1 INTRODUCTION.....</b>  | <b>7</b>  |
| <b>1.2 PROBLÉMATIQUE.....</b>   | <b>8</b>  |
| <b>1.3 JUSTIFICATION .....</b>  | <b>9</b>  |
| <b>1.4 OBJECTIFS .....</b>  | <b>10</b> |
| <b>1.5 QUESTIONS DE LA RECHERCHE .....</b>  | <b>11</b> |
| <b>1.6 DÉLIMITATION.....</b>  | <b>11</b> |
| <b>1.7 HYPOTHÈSE.....</b>   | <b>11</b> |
| <b>1.8 SYNTHÈSE DES CHAPITRES .....</b>   | <b>12</b> |
| <b>CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE.....</b>   | <b>14</b> |
| <b>2.1 Les enfants: des apports par Jean Piaget.....</b>  | <b>15</b> |
| 2.1.1 Estadios cognitifs .....  | 17        |
| 2.1.2 Des étapes des enfants selon Montessori .....   | 27        |
| <b>2.2 Le Français Langue Étrangère Précoce.....</b>  | <b>44</b> |
| 2.2.1 L'approche ludique dans l'apprentissage .....   | 47        |
| 2.2.2 La didactique ludique chez les enfants pour de l'enseignement - apprentissage des langues étrangères...53   |           |
| <b>2.3 L'Apprentissage ludique en tant que méthodologique pour travailler la classe de FLE .....</b>  | <b>56</b> |
| 2.3.1 La dynamique de travail chez les enfants.....   | 57        |
| 2.3.2 Les activités ludiques développées dans la classe de FLE .....  | 62        |
| 2.3.3 Les avantages de l'utilisation des activités ludiques dans le processus d'apprentissages .....  | 64        |
| <b>CHAPITRE III CADRE MÉTHODOLOGIQUE .....</b>  | <b>66</b> |
| <b>3.1 Type d'étude .....</b>   | <b>67</b> |
| <b>3.2 Sujet d'étude.....</b>   | <b>68</b> |
| <b>3.3 Instrument d'étude .....</b>   | <b>68</b> |
| <b>3.4 Les étapes de la recherche .....</b>   | <b>69</b> |
| <b>CHAPITRE IV ANALYSE DE RÉSULTATS.....</b>  | <b>79</b> |
| <b>4.1 Analyse des résultats obtenus après l'observation du groupe .....</b>  | <b>80</b> |
| <b>4.2 Présentation des résultats obtenus à travers l'application des méthodologies ludiques chez les enfants: description des résultats de chaque session.....</b> | <b>81</b> |
| <b>CHAPITRE V DES ACTIVITÉS BASÉS DANS L'APPRENTISSAGE LUDIQUE .....</b>  | <b>88</b> |

|  |            |
|--|------------|
| <b>5.1 Propositions: Activités d'apprentissage .....</b>   | <b>89</b>  |
| <b>5.2 Présentation des activités utilisées pour l'acquisition de l'apprentissage de la langue française .....</b> | <b>90</b>  |
| <b><i>CHAPITRE VI CONCLUSION</i> .....</b>   | <b>120</b> |
| <b>6.1 Conclusions .....</b>   | <b>121</b> |
| <b><i>ANNEXE</i> .....</b>   | <b>124</b> |
| <b><i>RÉFÉRENCES</i> .....</b>   | <b>134</b> |

# CHAPITRE I

## 1.1 INTRODUCTION

Dans le processus d'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère, les ambiances ludiques et dynamiques facilitent l'acquisition des connaissances linguistiques et pragmatiques de la langue, spécifiquement chez les enfants.

La stratégie de l'apprentissage ludique nous donne des ambiances proactives et dynamiques puisque c'est une stratégie conçue pour créer une atmosphère de socialisation où les étudiants apprennent en jouant. Cependant, ce n'est pas jouer par le plaisir sinon qu'il s'agit de sélectionner et créer des activités liées au sujet d'enseignement; chercher des jeux déjà établis, modifier ceux qui existent déjà selon les apprentissages, compétences, habilités ou valeurs qu'on en veut développer ou même les inventer de telle manière qui soient fonctionnels pour l'acquisition et pratique des apprentissages attendus.

Cela ne seulement fait référence au jeu comme outil, sinon comme un déclencheur du changement attitudinal puisque aussi on cherche l'immersion de l'apprenant dans le sujet à travers de cette stratégie en créant un milieu ludique où l'attitude de l'élève on l'attend plus spontanée, confiée, créative, etc. sous le but qu'ils apprennent avec la même passion, intérêt et enthousiasme de même qu'ils jouent.

Malheureusement dans toutes les salles de classe on n'utilise pas cette stratégie parfois parce qu'on croit que les élèves n'arriveront pas à devenir attentifs, ils vont seulement se distraire, d'autres fois parce que le matériel n'est pas adéquat, n'est pas suffisant ou il n'existent pas d'activités qui complémentent le sujet.

C'est le cas qu'on a observé pendant le cours d'*expérience didactique chez les enfants*, dans lesquelles on a pu constater que les enfants que la plupart d'eux participaient au moment de travailler ou réaliser une dynamique spontanée ou une activité de jeu, par contre si on appliquait la méthode de grammaire-traduction, la réaction et l'intérêt de l'étudiant était nul.

C'est pour cela que dans cette investigation on propose l'adaptation des stratégies ludiques comme un outil méthodologique pour l'enseignement du français langue étrangère chez les enfants afin promouvoir l'apprentissage.

## **1.2 PROBLÉMATIQUE**

On dit que tous les étudiants d'une langue étrangère doivent être capables de communiquer, soit de manière orale et/ou de manière écrite, en plus que tous les étudiants ont besoin de l'étudier pour les affaires, la politique ou l'économie. Cela entraîne qu'on impose l'anglais comme la langue la plus facile à apprendre pour communiquer dans la société moderne; sans importer l'intérêt au locuteur.

Pour ces raisons, dans la majorité des institutions éducatives, on croit que l'enseignement-apprentissage des langues étrangères doit arriver à une méthodologie homogène. C'est-à-dire, l'approche arrive à considérer que seulement la fonction de l'apprentissage est la réussite des objectifs sans contextualiser les caractéristiques du public, leurs besoins cognitifs et affectifs.

Alors, on généralise l'enseignement de la langue en utilisant des activités ennuyeuses, monotones et fatigantes; sans considérer que l'apprentissage d'une langue ne doit pas nécessairement devenir <<pénible>>.

Par ailleurs on ne croit pas que la pratique de l'enseignement peut devenir trop intéressante, amusante, cultivée et dynamique, surtout pour les enfants, de telle manière que les étudiants soient très attentifs au but de la classe.

Cependant, la faible formation chez les futurs professeurs en relation à travailler avec les enfants (comme des connaissances théoriques, méthodologiques et des habiletés stratégiques, socio-affectifs et communicatifs) n'aident pas à l'acquisition de manière significative d'une langue étrangère chez eux.

Ainsi, cette situation nous demande de nous questionner: Comment faut-il aborder l'enseignement de manière dynamique et significative une langue étrangère aux enfants?

### **1.3 JUSTIFICATION**

Tout d'abord les résultats de cette recherche donneront une orientation méthodologique aux professeurs de langue sur l'apprentissage ludique chez les enfants dans une classe de langue étrangère.

Ces résultats aideront aussi à créer des ambiances plus dynamiques dans une classe de langue, assurant le développement des apprentissages significatifs.

## **1.4 OBJECTIFS**

Général:

- Prouver l'apprentissage du français langue étrangère à travers de la ludique en tant que ressource méthodologique dans la classe de FLE chez des enfants.

Spécifiques:

- Théoriser sur les caractéristiques des enfants en prenant de base les études réalisées par Jean Piaget et Marie Montessori au niveau cognitif.
- Identifier les processus d'enseignement-apprentissage des langues étrangères.
- Déterminer les caractéristiques de la méthodologie d'enseignement à partir de l'apprentissage ludique.
- Adapter des stratégies ludiques qui aideront à déclencher l'apprentissage du français langue étrangère chez les enfants.
- Analyser les résultats des apprentissages obtenus.

## **1.5 QUESTIONS DE LA RECHERCHE**

Spécifiques:

- De quelle manière on aborde le processus enseignement-apprentissage chez les enfants?
- Quelles méthodologies existent pour l'enseignement des langues étrangères chez les enfants?
- Sur quelle théorie se déroule l'apprentissage ludique?
- Est-ce que l'apprentissage du français langue étrangère est-il possible à travers de la ludique en tant que ressource méthodologique chez les enfants?

## **1.6 DÉLIMITATION**

Cette recherche se délimite dans le domaine de l'enseignement-apprentissage des langues étrangères, directement au profit de la didactique chez les enfants. Ainsi, le contexte ou scénario pédagogique, c'est la didactique du français langue étrangère chez les enfants à partir des activités ludiques en tant que méthodologie pour le processus d'enseignement-apprentissage. Le public sera sélectionné aléatoirement, dans une période de 1 à 2 mois de classe. Étant basé dans le Nouveau Modèle Éducatif SEP 2018 et dans la théorie de l'apprentissage ludique.

## **1.7 HYPOTHÈSE**

Si on applique l'apprentissage ludique comme ressource méthodologique dans la bibliothèque infantile, on va favoriser l'apprentissage de la langue étrangère chez les enfants.

## **1.8 SYNTHÈSE DES CHAPITRES**

### **CHAPITRE I**

Dans ce chapitre on va présenter cette thèse de quoi s'agit- elle cette, qu'est ce-que c'est l'apprentissage ludique, à quoi ça sert et pourquoi on a choisi ce thème comme sujet d'investigation, ainsi comme la problématique, les questions de la recherche, on va délimiter le but de l'investigation et finalement on va proposer une hypothèse à propos du domaine *La ludique comme une ressource méthodologique dans la classe de FLE chez les enfants.*

### **CHAPITRE II**

Dans ce chapitre on va définir les mots clés, présenter les théories de base avec lesquelles on va étayer la thèse et donner une explication et un point de vue sur elles, on va donner toute la théorie qui va nous aider pour comprendre le processus d'enseignement- apprentissage chez les enfants.

### **CHAPITRE III**

Dans ce chapitre on va poser la méthodologie avec laquelle on va travailler pour essayer de prouver l'hypothèse, on va concevoir les instruments avec lesquels on va travailler et appliquer toute la théorie déjà présentée dans le chapitre antérieur.

### **CHAPITRE IV**

Dans ce chapitre on va présenter les résultats obtenus pendant la mise en œuvre des instruments conçus dans le chapitre antérieur, c'est à dire, ceux qu'ont été formulés pour l'apprentissage des enfants basé dans la méthode ludique

## **CHAPITRE V**

Dans ce chapitre on va exposer les syllabus qui correspondent à toutes les activités déjà appliquées dans le troisième chapitre pour l'amélioration du processus enseignement- apprentissage dans la classe de langue.

## **CHAPITRE VI**

Dans ce dernier chapitre on va comparer les résultats obtenus dans l'application des activités ludiques dans la salle de classe de FLE et l'hypothèse. On va fixer si l'hypothèse a été bien formulée ou si les activités ont été bien créées.

# **CHAPITRE II**

## **CADRE**

## **THÉORIQUE**

## 2.1 Les enfants: des apports par Jean Piaget

Jean William Fritz Piaget (1896-1980) a été un scientifique, psychologue, philosophe et biologiste suisse qui a étudié le développement de la pensée.

À travers ses études nous a montré une manière psychologique et pédagogique de voir le développement de la pensée humaine dès l'enfance jusqu'à l'âge adulte. Il nous dit que la capacité logique se stimule pendant l'enfance, même avant la capacité du langage. Pour Piaget la pensée se construit à travers des expériences obtenues en interagissant avec le monde extérieur.

L'enfant s'approprie de ce monde pendant qu'il touche et goûte tout, chaque fois qu'il réalise une action, même si c'est très petite, pour il va être une grande découverte et si l'expérience a été agréable on va la répéter soit pour obtenir le même résultat ou un résultat tellement différent, ou soit seulement pour le plaisir de répéter l'action.

Isaacs (1982) nous résume que “[...] Piaget appelle “assimilation” à ce processus d'absorption et organisation d'idées autour des activités qui les produisent. Le considère comme le processus d'apprentissage et développement le plus important” ( p. 12). C'est à dire que *l'assimilation* c'est le processus avec lequel le sujet interprète l'information du milieu, par exemple, si un enfant voit un chat va l'identifier comme ça un chat, mais aussi à tous ces animaux qui ont un petit corps et une longue queue pour lui ils seront des chats. Alors si quelque jour il voit un écureuil il va l'appeler “chat” jusqu'à ce que sa mère lui corrige et explique qu'il s'agit d'un écureuil. Dans ce moment et après de comprendre les différences entre les chats et les écureuils, l'enfant va passer de l'assimilation à *l'accommodation*; c'est-à-dire au processus qui nous aide pour distinguer, séparer et différencier l'information de notre milieu pour l'utiliser selon la situation donnée. Ces deux processus confortent le principe de *l'adaptation* que s'agit de la capacité d'adapter les

connaissances aux nouveaux milieux ou différents besoins/dépenses. Par exemple: quand un enfant découvre que pour téter la bouteille il doit faire des mouvements différents que s'il il tète du sein de sa mère.

Au même, le principe de *l'organisation* s'agit de l'intégration des connaissances dans un système pour attirer le sens de l'ambiance. Par exemple: l'enfant possède un *schéma* pour téter le sein, mais il doit créer d' autres schémas pour téter de la bouteille ou d'un doigt. Il existe un troisième principe, qui nous parle de *l'équilibre* et nous explique que l'enfant, et toutes les personnes, possède un constant changement pour "actualiser" ses schémas en fonction de l'environnement. Ce sont ces trois principes qui confortent le *développement cognitif*.

La théorie de Piaget a surtout un approche constructiviste, c'est à dire que l'acquisition de connaissance ne se donne pas d'une manière "automatique" dans laquelle on comprend le nouveau sujet objectivement, sinon, au contraire, nous utilisons nos connaissances antérieures pour le comprendre et l'assimiler plus facilement. Selon Saldarriaga-Zambrano et al. (2016)

Para Piaget el desarrollo intelectual, es un proceso de reestructuración del conocimiento, que inicia con un cambio externo, creando un conflicto o desequilibrio en la persona, el cual modifica la estructura que existe, elaborando nuevas ideas o esquemas, a medida que el humano se desarrolla. (pp. 130).

### 2.1.1 Estadios cognitivos

Piaget a étudié la croissance de ses enfants et a effectué des expériences qui nous montrent la manière de penser des enfants en général sur des concepts différents, comme des notions basiques du temps, de l'espace, et des quantités; dans lesquels on a répété les mêmes résultats avec chacun au même âge. Par exemple, si on met deux boules de pâte à modeler devant un petit enfant de 2-5 ans, puis on pose la question "les deux boules ont la même taille?" Ou "dans quel côté il y a plus de pâte à modeler" il va signaler que dans les deux parties il existe la même quantité. Mais si on prend une des deux boules pour le diviser en plusieurs petits boules et puis on pose la même question "dans quel côté il y a plus de pâte à modeler" le petit va choisir le côté qui a plusieurs de petits boules; puisque l'enfant ne reconnaît pas que la "masse" est la même, puis il seulement se centre dans l'effet visuel qu'il produit voir une quantité plus grand des boules. C'est de cette manière que fonctionne le développement cognitif.

En suivant l'idée de Aurèlia Rafael Linares (2009) qui nous dit que:

Para Piaget el desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento. (p.2)

C'est à dire que chaque étape est indispensable, elle ne peut pas être évitée et quand on a finalisée une pour passer à l'autre il n'y a pas retournement, puisque on a déjà complété le procès. Les étapes suggérées pour Piaget nous proposent un âge estimé dans lequel doit avoir lieu l'évolution de la pensée mais il existe des variations biologiques et ambientales.

- **Sensori-moteur (0-2 ans)**

Cette étape comme on mentionne en Psico Fácil (2018c) "hace referencia a la interacción entre los sentidos y las acciones, que en primera medida, son involuntarias" (4m24s). Dans cette étape l'apprentissage est actif, puisque l'enfant utilise ses sens pour comprendre le monde qui l'entoure. Il se limite seulement à ce qu'il peut assimiler à travers de ses sens et ses aptitudes motrices, c'est-à-dire il se relate avec le milieu de manière pratique. Une des caractéristiques c'est que on déroule le *jeu fonctionnel*, ce qui veut dire qu'il joue avec son corps et des objets, c'est pour ça que nous pouvons voir le bébé que jeu avec son corps, que suivre la lumière avec ses yeux ou qu'il tète d'une manière naturelle, sans penser avant en ce qu'il va faire.

Cette étape se divise en six *sub-estadios*:

- **Réflexes (0-2 mois)**

Dans la même vidéo on mentionne que cette étape "que se da a partir de las acciones innatas de supervivencia" (Psico Fácil 2018c, 4m43s); en d'autres termes l'enfant commence à donner des petits mouvements involontaires, comme par exemple quand au moment de naître le bébé cherche et prend le sein de sa mère d'une manière instinctive.

- **Réactions circulaires primaires (2-4 mois)**

C'est "gracias a la conducta al azar realizada por el niño, donde encuentra placer en ella, este busca repetirla" (Psico Fácil 2018c, 5m48s). C'est-à-dire que ses

actions et son comportement avec son corps lui donnent du plaisir, par exemple, si un jour il élève son bras et le tète par hasard, peut être qu'il en trouve plaisant, en conséquence il va répéter l'action puisqu'il sent du plaisir. C'est pour cette raison qu'on appelle *circulaire* puis il s'agit des actions répétées et *primaire* parce que l'enfant effectue l'action avec son corps, dans ce cas-là son bras.

- **Réactions circulaire secondaires (4-8 mois)**

Ainsi que dans le sub-estadio antérieur, “el bebé realiza algo accidentalmente con un objeto y al igual que en las primarias causa placer” (Psico Fácil 2018c, 6m45s). C'est *circulaire* parce qu'on répète des actions qui produisent du plaisir, et *secondaire* parce que les actions s'effectuent avec des objets, pas du corps, par exemple quand l'enfant peut prendre un objet avec son main et le têter, il comprend que tout ce qu'il peut trouver il peut le goûter. On commence la coordination main-yeux; il y a une *demi-permanence de l'objet* au motif qu'il reconnaît l'objet seulement s'il peut voir une part de lui; le tout-petit utilise des objets pour atteindre des autres, par exemple il tire du linge de table pour prendre une cuillère.

- **Coordination propositif des schémas secondaires (8-12 mois)**

“En ella el niño coordina los esquemas y los aplica a situaciones nuevas y distintas” (Psico Fácil 2018c, 7m55s), ça veut dire que toutes les schémas antérieurs il va les transformer et appliquer dans des nouvelles situations; il y a plus de curiosité et il existe le désir de connaître son monde c'est à dire, il est plus conscient de ce qu'il fait avec son corps et son entour et ce qu'il a l'intention de

faire. Par exemple, l'enfant s'amuse en jouant avec des objets, qu'il range dans un coffre et puis les sors pour, les lancer. On commence l'imitation, par exemple tirer la langue. Pour la permanence de l'objet, il va chercher l'objet seulement dans son lieu originel.

- **Réactions circulaires tertiaires (12-18 mois)**

“Ya se da una experimentación de acciones nuevas para ver “qué pasa”, es decir, una fase exploratoria” (Psico Fácil 2018c, 8m39s) Il ya une exploration volontaire avec des nouvelles actions, ca veut dire que, au contraire du sub-estadio antérieur il va essayer de faire des nouvelles choses mais sans savoir le resultat, il va faire des différentes actions jusqu'à obtenir le résultat souhaité il n'existe l'essai-erreur en savant le résultat comme d'avant. Par exemple, quand il frappe accidentellement la table et quelques objets tombent et il commence à la frapper de differents manières et avec une force different pour que les objets tombent encore une fois. Commence le *jeu de construction* qu'il aide pour la coordination yeux-mains, et aussi pour la motricité grossière et motricité fine ce jeu s'agit de construire, ordonner des objets mais avec plus de précision. Par exemple quand il essaie d'ordonner des pièces d'un tour. Il va être attentif à l'objet et pour ça, seulement s'il a vu le mouvement, il va le trouver.

- **Solutions mentales (18-24 mois)**

Rafael Linares (2009) nous dit que “los niños parece que piensan las cosas más, antes de actuar” (pp. 7), il n'existe plus l'essai-erreur, puisqu'il exclut quelques façons d'agir et sélectionner ce qu'il pense que va fonctionner en d'autres termes il pense au but ce qu'il peut obtenir s'il réalise tel ou tel chose. Par exemple quand il commence à sauter du lit bébé pour sortir et jouer en dehors de celle-ci. L'enfant peut déjà imaginer où se trouve l'objet disparu.

- **Pré-opérationnel (2-7 ans)**

Dans la vidéo *etapa preoperacional y operaciones concretas fácil y con ejemplos!* Jean Piaget de Psico Facil (2018a) on mentionne que cette étape “se caracteriza por la aparición de representaciones mentales y símbolos a nivel cognitivo.” (0m56s). Le schéma mentale de l'enfant est reconstruit, ça veut dire que le cerveau se prépare pour voir quelque chose que n'est pas vraiment présent; comme quand l'enfant simule l'action de “manger” mais il utilise un stylo en lieu d'un cuillère; soit fait l'action avec une *image mentale*.

Dans cette étape surge l'acquisition de deux types du langage, le langage *égocentrique* dans lequel l'enfant parle en voix haute mais sans communiquer avec son interlocuteur, juste en disant ce qu'il pense ou ce qu'il fait. Et le langage *Social* dans lequel il y a déjà une interaction avec son interlocuteur.

Le *jeu symbolique* c'est caractéristique de cette étape et on substitue des action pour des symboles. Par exemple quand on jeu à “faire la nourriture” ou “être la mère ou la tante, etc.” a lieu la capacité de dramatisation que c'est la capacité d'évoquer des personnes, objets ou rôles que ne sont pas présents. On divise cette étape en deux types de pensée:

- **La pensée préconceptuelle (2-4 ans)**

“Se caracteriza porque el niño no tiene conceptos individuales ni genéricos sobre las cosas de su entorno” (Psico Fácil, 2018a, 1m32s) voici un exemple, quand un enfant ne connaît pas la différence entre un ours en peluche et un ours vivant, et aussi il ne différencie pas entre son ours et celui des autres enfants. Dans cette période apparaît la *fonction symbolique* que c’est la capacité de représenter quelque chose au travers d’un mot, une chose ou un objet.

Surge la *irréversibilité* c'est-à-dire, “no reconocer que algo se puede dar en ambos sentidos, ni volver al estado normal, como por ejemplo una plastilina en tubo, volverla un círculo y de nuevo un tubo” (Psico Fácil, 2018a, 2m08s). L’enfant a tendance à se centrer dans un unique aspect d’un objet ou d’une situation, c'est-à-dire surge la *centration*.

Et même il n’existe pas encore la *capacité de conservation de forme*, laquelle nous aide à comprendre la quantité de "masse" qu’on peut avoir un récipient peut être la même qu’on peut contenir un autre récipient avec une taille et grosseur différentes. Par exemple, la quantité de l’eau qu’on trouve dans un récipient haute et mince est la même que dans un récipient gros et petit, puisqu’il observe seulement l’effet visuel des récipients et pas la vraie capacité d’eux. Il commence la *pensée égocentrique*, en d’autres mots l’enfant sent qu’il est le centre de tout ce qui l’entour, que tous les autres pensent et sentent comme lui; pour cette raison il croit que il existe seulement sa perspective pour voir et comprendre les choses, comme quand le petit croit que la lune lui suit. Ce sub-periodo se développe en trois domaines:

- le langage et la pensée

- le jeu symbolique
- le dessin

○ **La pensée intuitif (4-7 ans)**

On réduit un peu l'égoïsme. L'enfant peut construire des choses à partir des autres objets, mais sans pouvoir les séparer pour grouper, comme par exemple quand le petit utilise des "legos" pour faire des maisons, ou des voitures; ça nous indique que commencent les *collections figurales*. Peu après il commence à grouper les choses soit pour sa forme, sa taille ou son couleur mais sans réversibilité. En d'autres mots commencent les *collections non figurales*. On surge *l'animisme*, que c'est quand l'enfant pense qu'un objet peut sentir, penser ou désirer, comme quand le petit croit que son ours en peluche sent tout ce qu'il sent. On surge aussi les premières peurs comme par exemple les monstres sous son lit. Au même on commence la période de scolarisation, cette situation va aider à l'enfant à socialiser avec ses pairs et pas seulement avec des adultes.

● **Des opérations concrètes (7-12 ans)**

Cette étape se caractérise pour sa nature logique, flexible et organisée; puisque "se destaca la mejora en la capacidad de razonamiento lógico, aunque sigue estando vinculado con una realidad empírica, como quien dice, lo que ve es lo que es" (Psico Fácil, 2018a, 5m21s) puis il ne peut pas comprendre ce que n'a pas une représentation réel. L'enfant acquiert des

opérations logico-mathématiques et des opérations spatiales. Dans les opérations logico-mathématiques on peut noter trois habiletés:

- **Conservation**

L'enfant peut penser en différents aspects au lieu de se concentrer seulement en un seul, et aussi sa pensée est réversible. Par exemple, dans l'exemple dans lequel on utilise deux récipients de l'eau, l'enfant est déjà conscient que le volume du liquide est le même sans importe la grosseur ou la taille du récipient. Par exemple si à un enfant de 9 ans on donne deux boules de pâte à modeler et on transforme une boule en un autre; si on pose la question "où il y a plus de pâte?" Il va dire que c'est la même chose puis il comprend déjà que la forme ne change pas le volume, dans d'autres mots, "la transformación no implica adición ni sustracción" (Psico Fácil, 2018a, 6m15s).

- **Classification hiérarchisée**

"La clasificación es la capacidad de identificar las propiedades de las categorías, relacionar las categorías o las clases entre sí y utilizar información categórica para resolver problemas" (Vergara, 2020). Il consiste en catégoriser les objets de son milieu, c'est un processus cognitif. Les hiérarchies sont plus faciles à assimiler. On organise le monde en base à des similitudes et des différences.

- **Seriation**

C'est la capacité d'organiser différents objets en utilisant un critère quantitatif, dans cette notion l'enfant peut organiser d'accord aux différences des objets. C'est-à-dire, avec une *déduction transitoire* où il reconnaît la différence entre deux objets à partir d'un troisième objet.

“se destaca la noción de número, donde el niño ya sabe, por ejemplo, que en el conteo de números del uno al diez va a haber una adición de uno al número inmediatamente anterior y no una simple repetición de una orden verbal, a su vez, el niño sabe que el número siguiente es mayor al anterior” (Psico Fácil, 2018a, 7m32s).

- **Des opérations formelles (12 ans en devant)**

L'enfant développe sa pensée cognitive, et il est plus conscient de ce qui l'entoure. Mais “el pensamiento pasa a ser una conducta interiorizada y automática” (Psico Fácil, 2018b, 1m03s). On utilise une vue plus abstraite du monde ainsi comme une logique plus formel. Cette dernière étape on peut la diviser en deux:

- *La pensée opératoire émergent (12-15 ans)*

- *La fonction formel complète (15 ans et plus)*

“Para entenderlos hay que tomar en cuenta que en la etapa formal del pensamiento ya puede deliberar en términos de posibles consecuencias incluyendo el pensamiento a futuro,

la formulación de hipótesis, la creación de teorías y la resolución de problemas” (Psico Fácil, 2018b, 1m17s). Les caractéristiques principales sont:

- **Ce que c’est possible c’est réel.**

Au contraire de l’étape des opérations concrètes où ce qu’existe c’est ce qu’on voit, ici on doit avoir une vérification. Par exemple si on dit que quelqu’un “monte au ciel” un petit enfant peut comprendre cet phrase de manière littérale et penser que vraiment quelqu’un est allé au ciel; mais pour un ados, il va comprendre qu’il s’agit seulement d’une expression pour diminuer l’impact des effets et que ce qu’on essaye de dire que ce personne de qui on parle est mort.

- **Character hypothético-déductif**

“Se formula una hipótesis y la resuelve teniendo en cuenta su realidad y las consecuencias” (Psico Fácil, 2018b, 3m22s), à partir des cas spécifiques l’ados peut déduire des conclusions générales, mais sans la nécessité obligatoire de l’exprimer de manière orale. Ce qui signifie que l’ados parle constamment avec soi-même de manière mentale.

- **Character propositionnelle**

“No se interacciona con objetos de la realidad inmediata sino con enunciados verbales (Psico Fácil, 2018b, 4m07s), l’ados peut évaluer la logique des propositions verbales sans faire référence aux circonstances réelles. C’est à dire que pour parler d’une chose ou d’une situation n’est pas nécessaire de l’avoir physiquement il suffit de l’évoquer mentalement, ça fait référence au *pensée en*

*deuxième ordre.* Dans ce cas les phrases peuvent être simples comme affirmation ou négation, par exemple “j’aime de la musique” ou composées en utilisant conjonction, disjonction, conditionnel, etc. comme “tu préfères aller au cinemá *ou* aller au resto?”

- **Nature combinatoire de la pensée**

C’est la capacité de résoudre un problème en combinant et en pensant en toutes les variables et les solutions possibles. Par exemple quand l’ados tombe amoureux et il pense en toutes les possibles scénarios dans lesquels il peut être accepté ou refusé par la personne de qui est amoureux ou amoureuse.

### **2.1.2 Des étapes des enfants selon Montessori**

Née le 31 août 1970, italienne procedente de Chiaravalle dans la province d’Ancône, la maîtresse Marie Montessori n’a été pas seulement la première femme médecin en Italie, sinon la pédagogie la plus importante dans son époque en référence à ce qui concerne à la pédagogie des enfants.

Elle a été une femme très courageuse et intelligente, quoique les habitudes de cette époque-là elle a réussi devenir médecin. À la fin de sa spécialité en maladies nerveuses et mentales elle a commencé à travailler en la Clinique psychiatrique de l’Université de Rome, elle a décidé de travailler avec des enfants “mentalement handicapées”, en utilisant la méthode scientifique pour observer leur attitude elle a noté que probablement ils ne sont pas “fous” sinon juste ennuyeux, comme dit Obregón (2006), “Llegó a la conclusión de que, más que un problema médico, las deficiencias mentales eran un problema pedagógico" (p.152) elle nous mentionne aussi qu’en

cherchant un traitement pour eux, Montessori a trouvé la méthode de Édouard Séguin (1812-1880), Obregón cite à Montessori de la manière suivante:

Fue así como interesándome por los idiotas vine en conocimiento del método especial de educación, ideado para estos infelices por Eduardo Sèguin, y empecé a compenetrarme de la idea entonces naciente, de la eficacia de los “tratamientos pedagógicos” para curar varias formas morbosas como la sordera, la parálisis, la idiotez, el raquitismo, etc (Montessori, 1937, como se citó en Obregón 2006, pp.152)

Premièrement elle a formé un group des enfants avec lequel elle travaillerait, la femme qui aidait à la pedagogue italienne pensait qu'ils étaient fous ou arriérés puisque, après manger, ils juste jouaient avec les miettes restantes. Mais Montessori, en les observant attentivement, a noté qu'ils étaient juste ennuyeux, ils avaient besoin de jouets. Donc elle leur a apporté différentes choses pour les entretenir, de cette manière elle a réalisé qu'ils pouvaient trouver différentes manières de les utiliser, par exemple, une cuillère ne sert pas seulement à manger, peut être aussi une paille, ou peut aider à ramasser des petits insectes.

### **•L'embryon spirituel et l'esprit absorbant**

Ce type d'enfants apprendraient sans une cathédre imposée comme les enfants “normales”, juste en interaguant avec son environnement, en jouant de manière automatique, autonome, juste en absorbant la connaissance comme une éponge. A ce processus elle l'appellé “esprit absorbant”. Elle disait que quand on est encore dans le ventre maternel nous ne nous développons pas seulement de manière physique, sinon aussi de manière psychologique, de cette manière Montessori reconnaît à l'enfant comme un être spirituel:

Tener en mente que los niños son seres espirituales y que ellos son la máxima expresión del milagro de la vida, la llevó a definir a la etapa de la niñez como el ‘embrión espiritual’. En ese embrión se depositan las enseñanzas que más tarde germinarán en un carácter, en un estilo de vida y en una misión en la tierra.

La filosofía Montessori no olvida que los niños son mente, cuerpo y espíritu. Su objetivo es impulsar el desarrollo holístico de los niños, es decir, integral, que tome en cuenta cada una de esas partes para que la niñez y la adultez sean más conscientes, más plenos y más humanos. (Colegio Renilde Montessori Xaltepec, s. f.)

Cette "embryon spirituel" comprend la période dès la naissance jusqu'à environ deux ou trois ans, dans ce temps on développe la personnalité et la physique à travers de l'absorption de l'environnement à travers des sens, l'enfant apprend de ce qui l'entoure inconsciemment et instinctivement. Montessori mentionne que:

El recién nacido tiene un período de vida ya no es el de embrión físico y tampoco se parece al que presenta el hombre que será más tarde. Este período postnatal, que puede definirse como el «período formativo», es un período de vida embriológica constructiva que hace del niño un Embrión Espiritual (Maria Montessori, trad. en 2004, pp. 85)

Montessori nous dit que l'enfant a une capacité innée pour apprendre tout ce que lui entoure dès la naissance jusqu'à l'âge de 6 ans, puisque son cerveau c'est comme une éponge que peut absorber tout, peu importe s'il s'agit de l'eau propre ou de l'eau sale, mais avec la grande différence c'est que il n'est pas nécessaire de le presser pour continuer avec l'absorption du connaissance car la capacité de son cerveau c'est illimité. Il peut apprendre à lire, écrire et des maths d'une manière naturelle comme pour apprendre à chanter, sauter, marcher, etc. Par exemple, il peut apprendre sur la culture, la religion, les normes sociales, et une langue sans besoin d'une instruction formelle, juste avec l'expérience que nous donne le fait de vivre.

Cet "esprit absorbent" n'est pas le même dans toutes les âges, puis il y a des périodes dans lesquelles l'enfant s'intéresse en un sujet plus qu'en autre, par exemple, il aura un moment dans lequel l'enfant veut juste marcher pour le plaisir de le faire, mais puis il va marcher pour jouer, découvrir son monde, ou arriver à un but. L'enfant possède la capacité de s'approprier des connaissances à travers de des sens, son intelligence est différente à celle de l'adulte, les adultes nous pouvons apprendre d'une manière "conscient", peu importe s'il nous plaît ou nous intéresse, mais l'enfant utilise ces émotions pour établir une relation avec leur expérience, leur émotions et la nouvelle connaissance, juste en vivant. La manière de "vouloir apprendre" c'est un peu différent pendant la croissance, notre pédagogue italienne a divisé le développement de l'enfant en quatre "plans de développement"

- **Plans de développement**

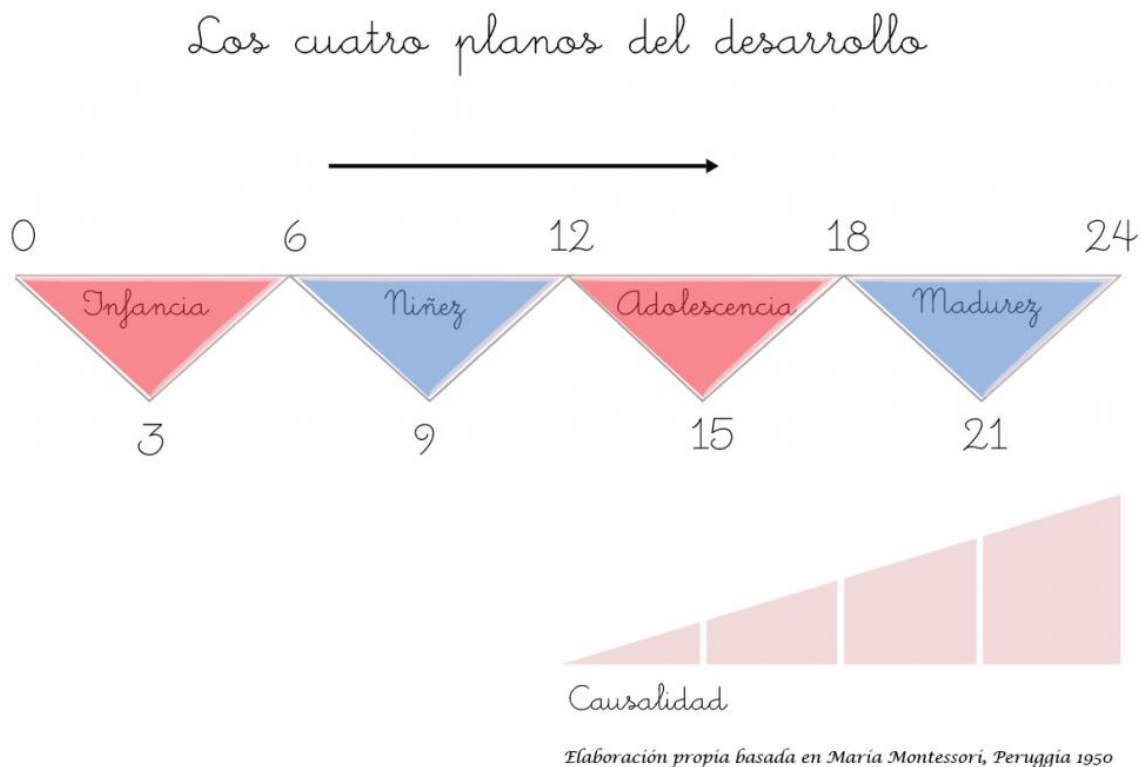
Observer les enfants a aidé Montessori à déduire que tous les humains nous nous développons de la même manière, c'est-à-dire, en passant les mêmes phases. De cette manière, elle a divisé les étapes du développement humain dès la naissance jusqu'à 24 ans; ces étapes ou plans de développement sont divisés en étapes de 6 ans chaqu'un. Le premier dès 0 à 6 ans, le deuxième dès 6 à 12 ans, le troisième dès 12 à 18 ans et le quatrième dès 18 à 24 ans.

Estos períodos son netamente distintos entre sí y es curioso constatar que coinciden con las diversas fases del desarrollo físico. Los cambios son tan importantes, síquicamente hablando, que algunos sicólogos, intentando aclararlos, han exagerado hasta expresarse de este modo: «El desarrollo es una sucesión de nacimientos». En determinado período de la vida, un individuo síquico muere y nace otro. (Maria Montessori, trad. en 2004, pp. 34)

Montessori a créé deux schémas pour expliquer ces périodes: “le rythme constructif de la vie” et “le bulbe”. Le premier (“Le rythme constructif de la vie”) c’est une schéma géométrique, dans lequel on peut observer que le premier et le troisième période (la première enfance et l’adolescence) y sont de couleur rouge car sont les périodes les plus importantes, “representa la creatividad, la construcción y los cambios físicos y psicológico” (Montessori Village, 2020). En revanche on peut y trouver en couleur bleu les périodes de “la seconde enfance” et “l’âge adulte” car ce sont “fases de asentamiento, calma, estabilidad y del desarrollo de las habilidades de la etapa anterior” (Montessori Village, 2020). Comme on peut voir dans la **Figure 1**, chaque une des pointes représente une étape de progression, (par exemple il y a une progression dès 0-3 ans, dès 6 à 9 ans, dès 12 à 15 ans et dès 18 à 21 ans) et après une étape de régression (par exemple dès 3 à 6 ans, et ainsi successivement. En dessous de ce schéma on peut trouver une représentation de la "causalité", c'est-à-dire une représentation de comme le système éducatif implémente les contenus éducatifs sans prendre en compte la naturalité de l’enfant.

## Figure 1

*Le rythme constructif de la vie*



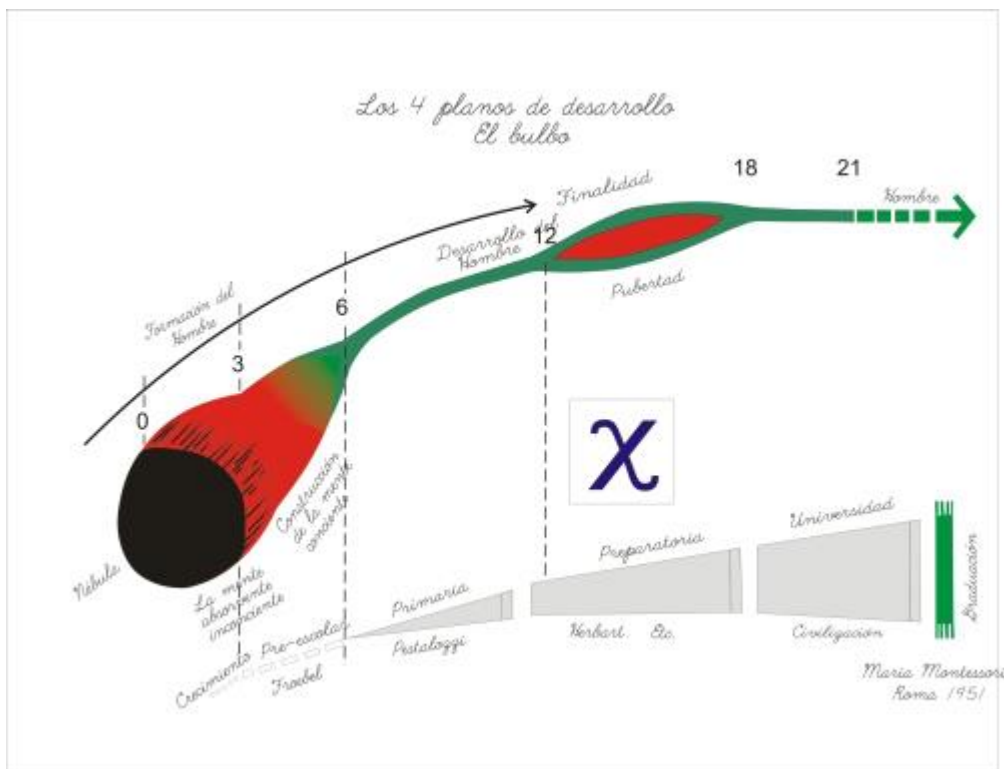
*Nota:* Adaptado de *los cuatro planos del desarrollo*, por Montessori Village, 2020, Montessori Village, <https://www.montessorivillage.es/planos-de-desarrollo-montessori/>

Le deuxième schéma (“Le bulbe”) représente également les transitions des étapes, mais d’une forme un peu plus représentative, et de la même manière on fait emphase à l’enfance et l’adolescence. Dans la **Figure 2** on peut y observer une masse noire qui change graduellement, elle représente l’inconscient qui évolue avec les connaissances des différentes étapes “por medio de la educación conseguimos fomentar la energía para desarrollar todos sus talentos” (Montessori

Village, 2020). On peut y observer aussi qu'on donne une certaine importance à l'âge dès 0-3 ans et que la transition dès 3-6 ans est graduelle.

## Figure 2

*Le bulbe*



Nota: Adaptado de los cuatro planos del desarrollo El bulbo, por Montessori Village, 2020, Montessori Village, <https://www.montessorivillage.es/planos-de-desarrollo-montessori/>

- **La première enfance (0-6 ans)**

Dans ce premier plan du développement on conçoit "l'esprit absorbent" qui aide à l'enfant à apprendre de manière innée, comme on a déjà expliqué au principe, en cet âge le cerveau de l'enfant c'est comme une éponge de capacité illimitée qui absorbe tout. Cette étape se caractérise aussi parce que c'est une étape de création, c'est-à-dire cet enfant avec l'esprit en blanc, qui n'a pas des pensements, ni de conscience, rien; petit à petit sera consciente de ce qu'il est, de ce qui lui entour et fera "la formation de l'homme" qu'il deviendra plus tard. Les deux changements les plus évidents sont celui du langage et celui du mouvement. Montessori divise cette étape en deux sous-phases:

El primero de estos períodos va desde el nacimiento hasta los seis años. En este período, que también tiene manifestaciones muy distintas, el tipo mental permanece constante. Desde los cero hasta los seis años, el período tiene dos subfases distintas: La primera, desde los cero hasta los tres años, muestra un tipo de mentalidad a la cual el adulto tiene difícil acceso, es decir sobre la cual apenas puede ejercer una influencia directa y, de hecho, no existen escuelas para estos niños. Sigue otra subfase: desde los tres hasta los seis años, en la cual el tipo mental es el mismo, pero el niño empieza a ser particularmente influenciable. Este período se caracteriza por las grandes transformaciones que se suceden en el individuo. Para convencerse de ello basta pensar en la diferencia que existe entre el recién nacido y el niño de seis años. De momento, no nos interesa cómo tiene lugar esta transformación, pero el hecho es que a los seis años el individuo, según la expresión común, ya es lo bastante inteligente para ser admitido en la escuela. (Maria Montessori, trad. en 2004, pp. pág. 34)

### ○ **L'esprit inconscient (0-3 ans)**

C'est pendant ce temps que l'apprentissage est inconscient, l'enfant commence à interagir avec le monde sans le savoir. Par exemple, il commence à faire des petits mouvements avec les mains, les bras, les pieds et les jambes sans avoir une vraie intention de les faire, juste instinctivement. On développe aussi le langage, il distingue le langage d'entre les autres sons de son entourage, il essaye d'imiter les sons qu'il écoute et de manière inconsciente, presque magique, il commence à dire des petits mots, des petites phrases, il comprend le sens du vocabulaire, bien qu'il n'en connaît la nature (qu'est-ce que c'est un verbe, un adverbe, un nom, un pronom, etc.) il comprend la structure du langage, c'est pour ça que il peut dire, "j'aime le chocolat" et non "chocolat aimer le je". De la même manière il commence, à faire des mouvements pour découvrir ce que lui entoure, prendre la main de l'adulte ce n'est plus un acte réflexe, sinon une petite pêtition à son complice pour découvrir le monde. Inconsciemment il dit "Fais avec moi".

### ○ **L'esprit conscient (3-6 ans)**

L'esprit est toujours comme une éponge absorbant tout, mais cette fois de manière consciente, l'enfant continue avec l'apprentissage et appropriation de son entourage mais avec volonté, il commence à marcher d'ici par là pour reconnaître son monde, le langage continue son développement d'une forme consciente et surgit la question "qu'est-ce que c'est?". Il débute socialement, il commence à avoir des amis, à faire conscience de son existence, son importance et celle des autres dans sa famille et son cercle social. La volonté naît et chaque fois le petit va l'utiliser selon sa convenance, parfois en essayant de s'en sortir. Il commence à "vouloir" être indépendante, c'est la phase de "aide-moi à faire par moi-même".

- **La deuxième enfance (6-12 ans)**

La calme et sérénité c'est la caractéristique de cette période, c'est une période de croisement mais il n'a pas des transformations. L'esprit de l'enfant a une raisonnement plus avancé, il est capable pas seulement de poser les questions "comment?" et "pourquoi?" sinon aussi de les répondre et faire d' autres questionnements comme "et si?" pour approfondir la connaissance de son monde. Il a la capacité de consolider ses relations sociales, développer son caractère et conçoit une conscience morale, éthique et de justice, il sait déjà ce qu'il est "bon" ou "mauvais". On développe l' indépendance, l'abstraction, l'imagination et le raisonnement. L'enfant comprend son entourage à travers de l'imagination et pas seulement des sentiments comme dans l'étape antérieure "El período sucesivo va desde los seis hasta los doce años y es un período de crecimiento, pero sin transformaciones Es un período de calma y serenidad y, síquicamente hablando es un periodo de salud, fuerza y segura estabilidad." (Maria Montessori, trad. en 2004, pp. pág. 34).

- **L'adolescence (12-18 ans)**

L'enfant laisse de l'être pour devenir adolescent, il est un peu plus proche de l'homme qu'il sera. C'est une étape de changements mentaux et physiques, assez qu'il ressemble à la première étape. L'individu c'est un être complexe, parfois il veut la liberté pour être lui- même, construire son propre chemin et être indépendant, en même temps il a toujours besoin de l'aide de l'adulte, sa guide et sa protection. L'être social continue mais cette fois surge la question "qui je suis?", inconsciemment il dit "aide-moi à devenir moi-même". Montessori divise cette étape en deux sous-phases.

El tercer período va desde los doce hasta los dieciocho años y es un período de transformaciones tales que recuerda el primero. Este último período puede subdividirse en dos subfases: una que va desde los doce hasta los quince años y otra desde los quince a los dieciocho. Este período también se caracteriza por transformaciones del cuerpo que alcanza la madurez de su desarrollo” (Maria Montessori, trad. en 2004, pp. pág. 35)

### ○ **La puberté (12-15 ans)**

On peut le considérer comme “la naissance sociale” car l’individu a un sens de développement social. Il y a une "explosion" hormonale et sentimentale, physiquement on développe les organes sexuels, change la voix, en générale, le corps change. Psychologiquement, l’individu peut se sentir un peu perdu car il cherche ce qu’il deviendra, ce qui il est, il apparaissent les peurs, les insécurités et les impulsions émotionnelles.

### ○ **L’adolescence (15-18 ans)**

C’est une étape de calme, on accentue les connaissances déjà obtenues. L’individu est un peu plus proche à devenir adulte, surgent les intérêts propres et préoccupations personnelles pour l’adulte qu’il est en train d’être. Il est un peu plus conscient de son rôle et travaille en lui-même pour acquérir des responsabilités sociales.

- **L'âge adulte (18-24 ans)**

C'est une étape de tranquillité et stabilité sociale, physique et émotionnelle, l'individu a plus de responsabilités sociales, surge la question "Que puis-je faire pour toi ?". Il y a une croissance juste de l'âge et l'apprentissage continue au-delà de l'école. Inconsciemment l'individu dit "aide-moi à m'engager dans la société" "Después de los dieciocho años, el hombre puede considerarse completamente desarrollado, y no se produce en él ninguna transformación notable. Sólo crece en edad." (Maria Montessori, trad. en 2004, 35).

Pendant le premier "plan de développement", quand l'enfant découvre son monde avec une grande curiosité, on peut trouver certaines étapes où l'enfant peut être intéressé particulièrement sur un sujet, ou il peut apprendre une chose plus facilement qu'une autre. À ces différents étapes Montessori les a appelé "périodes sensibles" et les a classifié en différents âges, mais on doit mentionner que chaque enfant c'est différent et c'est nécessaire respecter chaque période sensible des enfants, car ces périodes peuvent se présenter de différentes manières ou temps, c'est à dire, être séparés pour quelques ans ou mois ou se surmonter les uns entre les autres.

- **Les périodes sensibles.**

À travers de ses observations pendant ses études en psychiatrie, Montessori a observé que tous les enfants ont des moments passagers dans lesquels ils ont une prédisposition pour apprendre un sujet en spécifique, c'est à dire, dans un moment de son enfance un petit peut être plus attentif ou avoir plus de curiosité pour les insectes, les mouvements de son corps ou de quelque chose près de lui. En utilisant les études faites pour l'hollandais Hugo de Vries qui a découvert les périodes sensibles dans les insectes, elle a utilisé l'exemple des chenilles, la mère pousse ses oeufs dans la partie de

la feuille qui connecte avec le tige, mais les petits chenilles se nourrissent seulement des pointes de la feuille, personne les dit qu'ils doivent se promener pour la plante pour survivre, c'est leur instinct que les motive, et commencent à suivre la lumière, quand elles arrivent à leur but ils commencent à manger la partie la plus douce de la feuille et ils oublient de suivre la lumière, ce n'est pas parce que la lumière n'existe plus, ou que la chenilles est devenu aveugle sinon qu'elle a un nouvel intérêt et un nouveau besoin à satisfaire.

Un autre exemple c'est celui des abeilles, les femelles ont une période de leur vie dans laquelle elles peuvent devenir une reine justement si les autres le décident et lui donnent de la gelée royale. Mais si après quelque temps on veut choisir une autre reine elle ne pourrait pas en devenir une, même si elle mange de la gelée royale parce que son corps n'a plus la capacité puis le temps adéquat est déjà passé. Les enfants sont comme les chenilles ou les abeilles, ils ont des périodes dans leur vie dans lesquels ils peuvent apprendre quelque chose d'une manière facile, amusante, et significative pour eux, mais quand ils ne saisissent l'opportunité ça ne signifie pas qu'ils ne peuvent jamais obtenir la connaissance comme des abeilles, bien sur qu'ils peuvent l'obtenir, mais peut être que sa manière d'en apprendre soit un peu difficile, et sera, peut être, juste pour obligation, d'une forme mécanique; en revanche quand on est dans le période sensible, ils apprennent en utilisant leurs sentiments, leur expérience et l'apprentissage ce n'est juste un devoir, sinon une manière de coexister avec son entour.

Esto permite comprender enseguida el punto esencial de la cuestión, con relación a los niños: la diferencia principal consiste en un esfuerzo anímico que conduce al cumplimiento de actos maravillosos y espléndidos, y luego en una indiferencia ciega e inepta.

En estos diversos estados, el adulto nada puede del exterior.

Pero si el niño no ha podido actuar según las directivas de su período sensitivo, se habrá perdido la ocasión de una conquista natural, y se habrá perdido para siempre. (María Montessori, trad. en 2013, pp. 40)

Montessori décrit les périodes sensibles comme une lumière qui surge de l'enfant comme un phare pour éclairer les objets, de cette manière c'est l'attention qu'il donne à certains objets en laissant tout le reste dans le noir, une fois que ce lumière s'éteint une autre s'allume, c'est la différence entre l'enfant et l'adulte, Elle a classifié ces sensibilités en six différents étapes.

### ○ **Sensibilité du langage (0-6 ans)**

Le petit enfant dès la naissance jusqu'à l'âge de 6 ans débute dans le monde du langage en écoutant les sons autour de lui, c'est dans cette période (auquel on essaierai d'approfondir un peu plus que dans les autres) dans lequel il obtient l'information nécessaire pour apprendre à parler. Premièrement, il commence à distinguer les sons de la langue d'entre toutes les autres sons, comme ceux des animaux, des autos, etc. Deuxièmement il commence à "jouer" avec son bouche, on initient les "trompettes" et les sons caractéristiques des bébés, avec ce processus, qu'il paraît que c'est plutôt bruyant et désordonné, ils commencent à entraîner son appareil vocal, comme les muscles de la joue ou la langue; pendant qu'il continue en écoutant le langue, il appris les paroles, le son, la structure grammaticale. Troisièmement, quand il sera prêt, il dira son premier mot. C'est à ce moment que les petits peuvent apprendre plusieurs langues, ils ne les apprennent pas d'une forme "académique" sinon plus naturelle, en écoutant le son et en observant le mouvement de la bouche. C'est pour ca qu'il est important que l'enfant soit exposé à la langue, c'est-à-dire que l'entourage soit propre pour apprendre qu'il puisse écouter à quelqu'un parler et que quelqu'un

parle avec lui. S'il n'est exposé à ces conditions, l'acquisition du langage peut être pauvre et, peut être, que ça déclenche en quelques problèmes à l'âge adulte, comme une faible intelligence ou difficulté pour communiquer avec les autres.

### ○ **Sensibilité du mouvement (0- 6 ans)**

Pendant les premiers mois de sa vie, l'enfant n'est pas conscient des mouvements qu'il fait, il le fait juste pour instinct; mouvoir une main, un bras, c'est juste pour satisfaire un besoin, pas une volonté. Petit à petit, il découvre son corps et les mouvements qu'il peut faire, c'est quand volontairement il s'assoit pour soi-même, il marche à quatre pattes, et après il fait ses premiers pas. Il passe de la motricité épaisse à la motricité fine, il peut prendre des choses avec "la pince" qui fait ses petites mains, il peut servir de l'eau, prendre et manger avec une cuillère. Pour Montessori il y a une grande différence entre le petit et l'adulte, l'enfant peut marcher des longues distances juste pour s'amuser et découvrir son monde, à son propre rythme, bien sûr. L'adulte marche juste pour arriver à un but, sans la joie ou l'émotion de le faire, mais si l'adulte veut être une guide pour l'enfant il faut qu'il ralentit son rythme et se laisse aller/guider pour l'enfant.

### ○ **Sensibilité des sens (0- 4.5 ans, peut être jusqu'à 6 ans)**

Cette étape commence dès la naissance, le petit connaît son monde premièrement à travers des sens de la vue et l'ouïe, peu après la volonté d'utiliser le tact et goût apparaît; c'est en touchant et en goûtant tout qu'il apprend. Quand il grandit commencera à donner un sens à l'information obtenue, la couleur des choses, la taille, les caractéristiques en général.

- **Sensibilité petits objets (18 mois - 2.5 ans)**

Il y a une superposition entre cette étape, celle des sens, et celle du mouvement. L'enfant peut comprendre son monde à travers le détail, il peut voir ce que l'adulte ignore quotidiennement, on développe la motricité fine quand il peut prendre une miette, une fourmi, etc.

- **Sensibilité de l'ordre (1- 3.5 ans peut être jusqu'à 6 ans)**

Cette période au contraire de ce qu'on peut imaginer ce n'est pas exactement sur le nettoyage, sinon sur la structure de l'ambiance. Le petit l'absorbe comme un "tout" il ne voit pas les objets un par un sinon comme un ensemble, pour lui il est important que les objets restent dans le même lieu pour avoir une meilleure conscience spatiale, s'il y a un changement on peut arriver une désorientation et une commotion dans l'enfant. S'il y a toujours un ordre, par exemple un pot de fleurs sur la table et quelque jour on met le pot sur une chaise il peut obtenir (se souvenir) l'information à travers de ses sens et l'ordonner. C'est dans cette période qu'on surge la conscience spatiale, et logique-mathématique.

- **Sensibilité à la socialisation (3-6 ans)**

L'intérêt de l'enfant ne se centre plus en lui et leur entourage, sinon qu'on commence à noter des autres personnes, le tout- petit veut être parti d'un groupe, il reconnaît son importance et celle des autres dans son vie, Cette socialisation, selon Montessori, surge de manière spontanée et pour

impulse, de cette manière, l'enfant, commence à établir des connections avec les autres enfants et même les adultes, si cette étape ne se développe pas, on aura des problèmes à l'âge adulte comme la défiance sociale.

- **L'ambiance et les matériels**

Selon Montessori, pour que l'enfant puisse apprendre correctement de manière libre et significative, on doit avoir certaines conditions. Pour elle, le bon espace c'est ouvert, ordonné, nettoyé, simple et attractif, pour l'enfant de tel manière qu'on crée une ambiance de concentration mais aussi qui permet le mouvement libre et sûr de l'enfant, qui favorise l'indépendance, l'exploration et la discipline pour former des enfants autonomes. Le mobilier doit être construit d'accord à la taille et force de l'enfant, il doit être séparé selon des zones thématiques. Le matériel est scientifiquement élaboré, en bas à l'observation de Montessori des enfants, il a un seul concept qui réduit la probabilité d'erreur et favorise l'autocorrection, par exemple s'il manquait des pièces, ou il y a des espaces vides l'enfant note son erreur et il peut recommencer l'activité sans besoin de l'intervention et évaluation de l'adulte. C'est visiblement attractif, élaboré avec un code de couleur associé à différents concepts, adapté à la force et taille de l'enfant et ordonné selon une séquence de difficulté et pour les sens (tacte, vue, ouïe, etc). On cherche à développer la curiosité de l'enfant, l'expérimentation et la manipulation sensoriel et l'auto éducation., c'est-à-dire que que l'enfant utilise le matériel selon sa curiosité, et qu'il apprend à partir de sa propre expérience en utilisant ses sens. Ce type de matériel on peut l'utiliser soit seul, ou en groupe, de cette manière l'enfant peut développer la communication, échange d' idées entre les petits et favoriser la socialisation s'on travaille en groupe.

## 2.2 Le Français Langue Étrangère Précoce

On va observer une des définitions qu'on peut trouver sur le dictionnaire Larousse pour "*précoce*": "Qui se produit avant le temps normal ou habituel" (Larousse, s.f., définition 3) ainsi que la définition qu'on peut y trouver pour "*apprentissage*" nous dit que il s'agit de la "Formation professionnelle des jeunes en vue d'apprendre un métier; temps pendant lequel on est apprenti" (Larousse, s.f., définition 1).

De cette manière on peut déduire que l'apprentissage précoce d'une langue étrangère, dans ce cas-là celui du français, c'est l'apprentissage à un jeune âge. Montessori nous a dit que l'âge le plus approprié pour apprendre quelque chose c'est pendant la période absorbante de l'enfant et Piaget nous a dit que c'est dans l'estadio pré-opérationnel dans lequel on développe cognitivement la capacité du langage. On parle d'une langue étrangère quand il s'agit d'une langue qu'on apprend de manière scolaire, c'est-à-dire, n'a pas un processus autonome comme la langue maternelle et on peut l'apprendre peu importe quel âge.

- **L'âge idéale pour apprendre une langue étrangère**

Alpar (2013) nous mentionne:

Si l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère se réalise conformément au développement physique et mental du jeune enfant, nous obtiendrons de bons résultats dans ce domaine et éviterons la perte du temps de l'apprenant devenu adulte. Car l'apprenant précoce, par rapport aux apprenants adultes, apprendra plus vite la langue étrangère, aura la chance de la parler sans accent à condition que son apprentissage réponde aux besoins fondamentaux de celui-ci à travers les activités ludiques. (pp. 599).

On peut croire que l'âge idéal pour apprendre une langue étrangère est l'âge adulte puis on a déjà la capacité pour développer les compétences linguistiques (compréhension orale compréhension écrite, production orale et production écrite) si cette affirmation c'est correcte il est vrai que l'adulte n'a pas du tout la curiosité ou la capacité d'être étonné, come l'enfant quoique il n'a pas la capacité de rétention d'information d'un adulte comme par exemple la quantité de vocabulaire ou les règles grammaticales, L'adulte peut mémoriser des informations, mais c'est d'une manière mécanique, le petit apprendre les sons, les mots et les caractéristiques de l'autre langue en faisant des mémoires avec les stimules de son entour, par exemple quand on utilise une chanson pour leur apprendre de vocabulaire ou la phonétique, il va le souvenir pas juste pour être la phonétique ou le vocabulaire, sinon pour l'expérience de connaître une nouvelle chanson et l'opportunité de chanter dans un autre langue Le petit possède la capacité de s'approprier de la deuxième langue d'une manière plus facile, presque comme une deuxième langue maternelle, il n'a pas peur de faire le ridicule, de faire des sons "étranges" qui n'appartiennent pas à sa langue maternelle, c'est pour ça qu'il n'a pas des problèmes de prononciation puisque "c'est durant les premières années de vie que la plasticité et la maniabilité cérébrale a le plus d'importance quant à la capacité et à la potentialité d'acquisition des langues". (Sanchez Salgado, 2008, pp. 48)

- **Des difficultés d'apprendre une langue étrangère dans une jauen âge**

L'apprentissage précoce d'une langue étrangère, au contraire de ce qu'on peut croire, aide au développement du langage de l'enfant, par exemple les enfant avec parents de différents nationalités peuvent apprendre les deux langues des parents, peut être qu'ils aient des confusions dans quelques mots ou qu'ils commencent à parler un peu après que les enfants avec une seule

langue maternelle, mais quand ils grandissent auront la capacité de parler les deux langues de manière courante et pourquoi pas, d'apprendre plus vite une troisième langue.

Il n'est pas nécessaire que la première langue soit totalement établie pour entamer l'acquisition de la deuxième. Bien au contraire, plus une langue est introduite tôt, plus facile sera son assimilation. Les deux langues ne se disputent pas le même espace dans le cerveau. Au contraire, elles se nourrissent et s'épaulent mutuellement. (Kihlstedt, M., 2019)

On peut trouver quelques difficultés à l'heure d'apprendre une langue étrangère aux enfants, il est nécessaire d'essayer de le faire d'une manière que soit amusante, et surtout que peut avoir des bons résultats, c'est-à-dire que n'ait pas des problèmes avec l'apprentissage des élèves comme le stress pour apprendre, la motivation nulle, ou des rejets vers la langue

Pour enseigner la langue française on doit avoir pas juste la connaissance de la langue, sinon prendre compte que les enfants ont des besoins et capacités différentes de celles des adultes, on doit essayer d'utiliser des outils, matériels et méthodologiques que peuvent promouvoir le désir de communiquer dans une autre langue; de donner la confiance aux élèves pour parler et s'exprimer de manière orale, sans peur d'être réprimandé.

## 2.2.1 L'approche ludique dans l'apprentissage

Selon la définition qu'on peut trouver sur le dictionnaire Larousse en ligne pour "Ludique" c'est un adjectif qui vient du latin *ludus* c'est-à-dire jeu, lequel fait référence à ce "qui relève du jeu" (Larousse, s.f., definición 1). Morel (2021) nous dit que "Ainsi, « ludique » ne veut pas forcément dire jeu, en revanche le jeu s'insère dans la catégorie des activités ludiques." (pp, 20). Le ludique c'est plutôt une manière de vivre, une façon d'être. C'est-à-dire que le ludique peut être une autre manière d'approche dans la salle de classe, on cherche que l'enfant peut apprendre en s'amusant, sans le rigueur de la classe "normale", qu'il puisse être créatif et spontané. Dans l'article *L'importance du jeu dans le processus d'enseignement et d'apprentissage en éducation de la petite enfance*. Les auteures mentionnent:

Selon Dohme: Les activités ludiques peuvent placer l'étudiant dans diverses situations, où il fait des recherches et des expériences, lui faisant connaître ses compétences et ses limites, que l'exercice du dialogue, le leadership est demandé pour exercer des valeurs éthiques et de nombreux autres défis qui permettront des expériences capables de construire des connaissances et des attitudes. (Dohme, 2003, como se citó en Putton y Cruz, 2021)

- **Qu'est ce que c'est le jeu?**

Le jeu forme une partie essentielle de la vie de tous les enfants, c'est la manière dans laquelle ils expriment leurs sentiments, pensées et comment ils découvrent et assimilent le monde. On peut croire que c'est seulement une manière de s'amuser et de perdre le temps sans rien faire ou rien apprendre; même ce qu'on peut trouver dans le dictionnaire Larousse en ligne le jeu c'est une

“activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir” (Larousse, s.f., définition 1).

Mais le jeu c'est un peu plus que juste une activité pour entretenir les enfants. Il peut être un outil efficace pour enseigner aux enfants des nouvelles connaissances, il peut “développer la pensée logique, la résolution des problèmes, la stratégie et la coordination de l'enfant” (Logiscool, 2021)

On va faire un petit rappel de ce que signifie le jeu pour nos deux théoriciens principaux. Pour Piaget le jeu fait partie de l'intelligence de l'enfant, comme le tout-petit apprend par l'expérience en répétant les actions de manière logique qui satisfaisent sa curiosité, il divise le jeu selon les stades dans lesquels il apparaît.

Pour Montessori le jeu c'est la manière principale pour laquelle l'enfant apprend et comprend son monde, c'est une manière de travail, il n'existe pas de différence entre le travail et le jeu, c'est pour ça que les jouets sont des outils pour acquérir une connaissance. Pour elle le jeu c'est très important, puis il est présent de manière naturelle dans la vie de l'enfant, c'est plus important que le jouet (par exemple, faire des "pâtés de boue" c'est mieux qu'un petit “jeu de thé”). Cependant, les matériels sont très importants pour aider à apprendre un sujet, elle a conçu différents matériels basés sur la méthode scientifique en observant les enfants. Pour elle les matériels devaient respecter les conditions suivantes:

- promouvoir l'auto éducation, c'est-à-dire qu'il n'ait pas besoin d'un adulte pour les utiliser.
- favoriser l'expérimentation et la manipulation sensorielle.
- scientifiquement élaborées, soit, qu'on utilise un concept à la fois.
- adaptées à la force et taille de l'enfant, pour qu'il n'ait pas de problèmes pour les utiliser ni y accéder.

- avoir une grande beauté, pour attirer l'attention de l'enfant et promouvoir l'utilisation et l'entretien du matériel
- avoir une code de couleur, pour associer un couleur à un concept.
- autocorrectifs, c'est-à-dire que si l'enfant se trompe il peut réaliser la correction lui-même.

D'autre part nous avons aussi quelques autres théories pour le jeu, par exemple, Crépin Kaptchouang Mensonge Nous dit que dans une interview la didacticienne Haydée Silva disait que:

Le jeu ne doit pas être utilisé uniquement pour le divertissement, mais doit aussi être complètement inséré dans la séquence pédagogique avec des objectifs clairs et cohérents. Elle rappelle aussi que les éléments mis en relief dans l'enseignement des langues ne sont pas toujours les mêmes que ceux utilisés dans les autres disciplines (mathématiques, philosophie...) Pour cela, le jeu change en fonction de ceux qui la pratiquent. Elle propose aussi quelques règles de base de l'utilisation du jeu éducatif en salle de classe:

a. Le jeu offre une occasion d'accroître son répertoire pédagogique, bien que ce ne sera jamais une solution complète. Il ne faut pas non plus l'idéaliser ni le négliger, mais bien le comprendre pour l'exploiter pleinement.

b. L'enseignant au lieu de dire en classe « aujourd'hui, nous jouons », devrait plutôt trouver des façons de faire comprendre aux apprenants eux-mêmes qu'ils sont en train de jouer.

c. L'attitude ludique est le plus important, cependant, le matériel, les règles du jeu, le contexte... ont aussi une grande contribution, car ils favorisent l'assiette voulue et stimulent les apprenants.

d. Il existe de nombreux jeux et chacun d'entre eux doivent toujours avoir un but. Un jeu éducatif bien préparé prend en compte l'imprévu. Les apprenants doivent être des acteurs et non pas des jouets. Doivent être évités des jeux honteux, cruels, déshonorants, immoraux, obscènes, etc... L'enseignant peut participer ou pas au jeu, mais il doit avant

tout assurer le respect des règles et le respect des adversaires. (Silva, 2005, como se citó en Kaptchouang Misonge, 2017, pp. 21)

- **Classification et typologie des activités ludiques**

- **Selon Piaget**

Selon Piaget le jeu commence dans l'étape sensorio-moteur qui comprend dès 0 jusqu'à 2 ans, on développe *le jeu "fonctionnel"* consiste en la répétition des actions pour améliorer la coordination motrice grosse et fine, au principe on utilise le corps pour jouer (avec les mains pour exemple) et puis surge la permanence de l'objet, le petit va jouer en utilisant des objets et pas seulement son corps comme par exemple secouer un hochet. Dans l'estadio pré-opérationnelle que va dès 2 à 7 ans, on peut trouver le *jeu symbolique*, c'est dans lequel on développe l'imagination, et faire une représentation mentale au niveau cognitif, c'est à dire qu'on peut voir une chose que n'est pas nécessairement présent, de cette manière l'enfant peut évoquer personnes, objets et rôles que ne sont pas présents, par exemple quand il utilise un stylo pour faire l'action de manger ou quand il essaie de jouer à "l'école" en faisant le rôle de professeur. Il peut aussi avoir des amis imaginaires avec lesquels il joue. *Le jeu de construction*, bien qu'il apparaît dans l'étape sensori-moteur, évolue dans l'étape des opérations concrètes que va dès 7 à 12 ans, c'est dans cette étape qu'on surge la nature logique, et il y a une amélioration dans le raisonnement. On améliore et stimule la coordination fine et grosse, et la coordination oculaire-manual. L'enfant peut utiliser des petits objets pour construire différentes choses, par exemple un château fait des couvertures, il peut aussi résoudre des casse-têtes. Quand on est dans l'estadio des opérations formelles que va dès 12 ans

en avant, On développe la pensée cognitive, la conscience de ce qu'on entoure à l'enfant et la vue abstraite du monde. Dans cette période apparaît le *jeu de règles*, puis l'enfant apprend à respecter les règles pour participer, ainsi comme il acquies la capacité d'acceptation des échecs comme par exemple les jeux de table.

### ○ **Selon Montessori**

Pour Montessori le jeu c'est un outil pour l'apprentissage, et cet outil on peut l'utiliser de différentes manières. La classification qu'elle fait pour le jeu c'est en base à cette utilisation, par exemple, les jouets qu'on peut utiliser *en solitaire* c'est-à-dire que l'enfant peut jouer tout seul sans interagir avec d'autres personnes comme par exemple quand un tout-petit joue avec son hochet, d'autre l'enfant peut aussi *jouer de spectateur*, soit qu'il va juste observer comme jouent les autres personnes comme par exemple quand un tout-petit veut jouer football aux enfants plus âgées, peu importe s'il s'agit des autres enfants ou des adultes, mais il ne participe pas dans le jeu. Il existe aussi le *jeu parallèle* dans lequel deux enfants peuvent jouer l'un à côté de l'autre mais chacun s'intéresse en soi-même, c'est-à-dire qu'il n'y a pas une interaction entre eux ni qu'ils ne partagent pas les jouets, comme par exemple quand deux enfants colorient ou désignent ensemble mais chacun dans son cahier. Le *jeu réciproque* c'est dans lequel un adulte commence le jeu et généralement on doit attendre son tour pour participer, comme par exemple Jacques a dit ou un jeu des devinettes. On commence le *jeu associatif* quand l'enfant commence à avoir plus d'intérêt dans les autres enfants que dans les jouets, c'est pour ça qu'il peut les partager, c'est-à-dire qu'il y a une interaction, par exemple quand ils échangent les jouets. Et finalement le *jeu coopératif*, c'est quand on forme des groupes ou des équipes pour jouer de manière organisée entre plusieurs

personnes, comme par exemple quand deux ou plus d'enfants collaborent pour faire un casse-tête ou un château de pillons.

Montessori aussi fait une classification des jouets/ matériels selon l'âge et les périodes des enfants, cette classification prend compte deux périodes principales: Les jouets pour l'âge dès 0 à 3 ans et les jouets pour l'âge dès 3 à 6 ans. Dans la première catégorie le plus important et caractéristique c'est la liberté de mouvement, pour cette raison il est nécessaire d'avoir des jouets/ matériels qui favorisent cette liberté sans obliger l'enfant à faire des mouvements peu naturels. On peut trouver des "mobiles" des hochets, des matériels sensoriels comme cela qu'on peut empiler, etc. Pour la deuxième catégorie, on cherche satisfaire la curiosité de l'enfant, et développer ses capacités. On peut utiliser des jeux de société, ou aussi des autres pour améliorer la motricité fine et grosse, comme une vélo.

### ○ **Des autres opinions**

Dans son texte "La pédagogie du jeu" Maxime Duquesnoy et al. (2019) montre un cadre qu'explique la classification qu'a fait l'orthopédagogue canadienne Nicole de Grandmont (1997), lequel nous donne trois catégories pour classifier les jeux: *Le jeu Ludique* que c'est libre et gratuit, il n'est pas fait pour apprendre, sinon pour explorer et expérimenter des connaissances sans aide, il favorise le pansement divergente, soit, que l'enfant soit capable de faire multiples solutions personnelles. *Le jeu éducatif* est un déclencheur de l'apprentissage qui est axé sur les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur. Il permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques du joueur et d'évaluer les apprentissages. Il sert à cacher l'aspect éducatif de l'activité, mais aussi diminue le plaisir intrinsèque du joueur. Le dernier c'est le *jeu*

*pédagogique* c'est plutôt une manière de tester les connaissances de l'enfant, comme il est axé sur le devoir d'apprendre, il sert comme une phase de stabilisation des connaissances. il est centré à la pensée convergente, c'est-à-dire à trouver des solutions univoques; il a une structure préétablie et sans variante et l'activité est rapidement orientée vers l'objectif c'est pour cette raison que le plaisir intrinsèque est presque absent.

### **2.2.2 La didactique ludique chez les enfants pour de l'enseignement - apprentissage des langues étrangères**

Parfois nous ne pensons pas que le jeu peut être utilisé dans l'apprentissage des langues, c'est seulement un outil pour distraire aux enfants ou si l'on utilise comme ressource pédagogique c'est juste pour la classe d'éducation physique ou de maths, pas pour une classe de langue, moins une langue étrangère il peut être vu plus comme un obstacle que comme un outil. Sur le site "le café pédagogique" on pouvons lire une entretien fait à la didacticienne Haydée Silva dans laquelle elle mentionne que:

En général, les enseignants reconnaissent dans le jeu un outil intéressant, mais certains hésitent à s'en servir car ils jugent que cela ne convient pas à leur public, qu'ils n'ont pas le temps, que cela demande trop de travail de préparation, entre autres.

Il serait trop long de répondre ici à chacune de ces objections. Je me contenterai donc de dire que ces préjugés, car il s'agit bien de préjugés, tiennent à une vision réductrice du jeu. Une fois que l'on commence à explorer les différentes options ludiques, on se rend compte qu'il y a des jeux pour tous les âges, tous les niveaux, toutes les compétences. Cependant, comme toute autre ressource pédagogique, le jeu exige une utilisation raisonnée, car une exploitation optimale tient à l'adéquation entre hypothèses

méthodologiques, supports pédagogiques et pratiques de classe, et donc à un lien fort entre jeu et objectifs d'apprentissage visés. (Silva, 2018)

- **L'importance du jeu dans le processus d'apprentissage**

L'activité ludique sert comme une grande motivation pour que l'apprenant s'intéresse aux connaissances, Olivia Kandassamy (2015) nous mentionne que le jeu "Il peut être un outil pédagogique au service de la réussite éducative" (pp. 16). Dans l'enfance il peut aider à développer la motricité, la cognition linguistique, l'ingéniosité, la discipline, ainsi comme enseigner aux petits à respecter les règles et aux autres joueurs; leur aide à socialiser, et d'une certaine manière à être autonomes; dans le cas du jeu comme un outil pédagogique dans la classe, Boughalem Sanaa (2015) nous mentionne que:

Le jeu permet de:

- Proposer une grande variété de situations motivantes et familières.
- Modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des élèves.
- Améliorer les compétences langagières par une mise en situation.
- Faire participer les élèves timides ou anxieux.
- Apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action. (pp. 17))

D'autre part Haydée Silva nous mentionne qu'utiliser le jeu en classe peut:

Contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe; développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse; aider à dédramatiser l'erreur; promouvoir la prise de conscience de soi; rendre possible la mise en place d'une pédagogie différenciée. (Silva, 2012)

- **Le jeu en classe de langues**

Dans sa thèse, Sandra Mulnet (2019) nous raconte que pour la pédagogue H. Silva le matériel c'est un outil très importante dans la classe de FLE, il doit être plaisant de le voir, c'est-à-dire qu'il ait une belle esthétique, et aussi que soit agréable au tact, ainsi qu'ils peuvent laisser une "empreinte affective" de cette manière les élèves pourraient se souvenir plus facilement de la grammaire, le lexique, etc, juste pour qu'il a participé en jouant avec ce sujet.

On peut dire que les activités et le matériel ludique pourraient aider à une acquisition plus facile des apprentissages langagiers. Mais attention, Silva nous mentionne aussi que pour elle un jeu "efficace" n'est pas toujours celui qui a plus de matériel ou auquel on a investi plusieurs heures de préparation, sinon

Celui qui invite l'apprenant-utilisateur à mobiliser l'ensemble de ses compétences générales et langagières dans la réalisation d'une tâche, avec une disposition d'esprit faite à la fois de légèreté (ce qui permet une plus grande tolérance à l'erreur) et d'implication (ce qui permet un engagement intellectuel et affectif). (Silva, 2018)

En plus Habib (2017) nous dit que l'activité ludique "elle peut être utilisée tout aussi bien comme une activité de découverte, que comme une activité d'automatisation, de réinvestissement, ou encore d'évaluation" (pp. 16). Il est nécessaire de mentionner que pour que cet outil fonctionne il faut prendre compte pas seulement le matériel ludique, sinon aussi le contexte dans lequel on se trouve l'élève, par exemple la langue maternelle, le nombre des élèves, le contexte socio culturelle, l'ambiance de la salle de classe, il faut que l'enseignant (et le groupe) donnent une ambiance

adéquat pour que l'activité ludique peut être réalisé de manière efficace, selon Silva, on doit prendre compte trois conditions pour que la séance didactique fonctionne:

*La première condition* consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse, car à l'instar de tout autre outil son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait. *La deuxième condition* consiste sans doute à établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique: hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe, car c'est de l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent en général les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu. Finalement, *la troisième condition* consiste à ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais à y voir simplement, et c'est déjà largement suffisant, l'occasion d'enrichir sa boîte à outils. (Silva, 2018)

### **2.3 L'Apprentissage ludique en tant que méthodologique pour travailler la classe de FLE**

Dans l'alinéa qui appartient au sujet 2.2.1 "L'approche ludique dans l'apprentissage" on a déjà défini le jeu comme *activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir* et aussi comme *la manière dans laquelle les enfants expriment leurs sentiments, pensées et comment ils découvrent et assimilent le monde*. On a vu que c'est un outil pédagogique très intéressant et stimulant pour les élèves. Mais comme on peut l'utiliser dans la salle de classe de FLE?

Dans son article María Eugenia Ghirimoldi (2006) nous dit que "El juego presenta a l alumno la oportunidad para expresarse libremente, de manera personal y casi espontánea" (pp.94).

Dans le même article elle nous présente les "règles d'or de l'utilisation pédagogique du jeu en classe de langue étrangère" écrites pour H. Silva lesquelles sont les suivantes

1. Sin idealizarlo, cuanto mejor comprendamos el juego mejor lo explotaremos
2. Definir para cada juego objetivos claros y coherentes.
3. Toda actividad lúdica debe prepararse con cuidado y rigor
4. Un material atractivo y sólido, reglas interesantes y dinámicas, una atmósfera distendida contribuirán a favorecer la actitud lúdica, es decir, la convicción y el deseo de los alumnos para comprometerse con la tarea (pp. 94)

Mais on doit mentionner que aussi pour H. Silva (2015) peu important toutes ces règles s'il n'y a pas une bonne attitude ludique, elle nous mentionne que l'utilisation du jeu origine un apprentissage pas seulement intellectuel ou cognitif, sinon aussi affectif et sociaux, on peut trouver des avantages sociaux comme l'apprentissage (bien sûr) le plaisir, la motivation, et l'absence de peur de l'échec grâce à la possibilité de répéter l'action en cas de perte. C'est une manière pas seulement de dynamiser et "rénover" l'apprentissage sinon aussi de le faciliter et l'approcher à un nouvelle point de vue: s'oublier de la pression et le stress que peuvent surgir dans les élèves et les amener à se concentrer dans le but de "gagner le jeu" ou juste "jouer".

### **2.3.1 La dynamique de travail chez les enfants.**

En ce qui concerne l'enseignement aux enfants nous pouvons observer que parfois on utilise une méthode "traditionnelle" dans laquelle parfois on trait à l'enfant comme un adulte en petit, ou on essaye de lui apprendre les connaissances de tel manière qu'on l'oblige à être égal que les autres et suivre un rythme d'apprentissage que peut être pas le sienne propre finalisant ainsi, plusieurs fois, dans un sentiment de frustration, comme par exemple quand un enfant a des difficultés avec des matières comme mathématiques, mais tous ses copains ont moins difficultés que lui, pourtant

il peut se sentir frustré ou même bête, mais vraiment il a besoin justement de un peu plus de temps et une autre manière d'expliquer le sujet pour le comprendre.

- **Les capacités communicatives des enfants selon Montessori et Piaget**

- **L'acquisition du langage selon Piaget**

Comme on l'a déjà vu au principe de ce chapitre, pour Piaget la pensée c'est la base pour que l'enfant peut développer toutes ses habiletés et des connaissances, même le langage c'est juste une conséquence de l'intelligence qu'on possède chacun. c'est à dire que on ne peut pas le développer si n'a pas encore l'intelligence nécessaire pour le faire.

Pour lui, l'enfant va développer le langage pendant le stade sensori-moteur, spécifiquement dans la fonction symbolique, laquelle consiste en évoquer mentalement une image d'un objet que n'est pas présente, c'est-à-dire donner un signifiant au signifié.

Au fur et à mesure que l'enfant découvre son monde il va essayer de donner un sens aux choses qui l'entourent en utilisant le son et les mots, c'est-à-dire mentionner le signifiant et pas le signifié. D'autre part, l'enfant a la *facilité* d'apprendre le langage parce qu'il est déjà établi pour la société. C'est-à-dire qu'il n'a pas besoin d'inventer une autre langue, sinon qu'il doit acquérir les sons de celle avec laquelle il est né. Pour ce raison Piaget classifie le langage de cette manière:

- **Le langage égocentrique**

Il existe quand l'enfant parle avec soi-même c'est-à-dire que son objectif n'est pas capable de parler avec l'interlocuteur, sinon exprimer ses idées, et simplement bavarder.

Arconada (2012) dans sa thèse nous mentionne que “un niño que todavía no ha aprendido un lenguaje no puede expresar sus primeros pensamientos inteligentes, estos sólo existen como imágenes o acciones físicas.” (pp. 20) .

Au même, ce type de langage est divisé en trois caractéristiques:

- *La répétition*: dans laquelle l'enfant répète des syllabes et sons aléatoires.
- *Le monologue*: où il parle pour lui-même, comme en pensant à voix haute.
- *Le monologue par deux ou collectif*: dans lequel l'enfant <<parle>> avec d' autres mais sans une communication réelle, puisque n'a pas un intérêt dans ce que l'autre dit, ou dans son opinion.

### ■ **Le langage socialisé**

Dans ce type de langage l'enfant cherche une vraie communication avec les autres, c'est pourquoi il utilisera information qui puisse être utile pour l'interlocuteur.

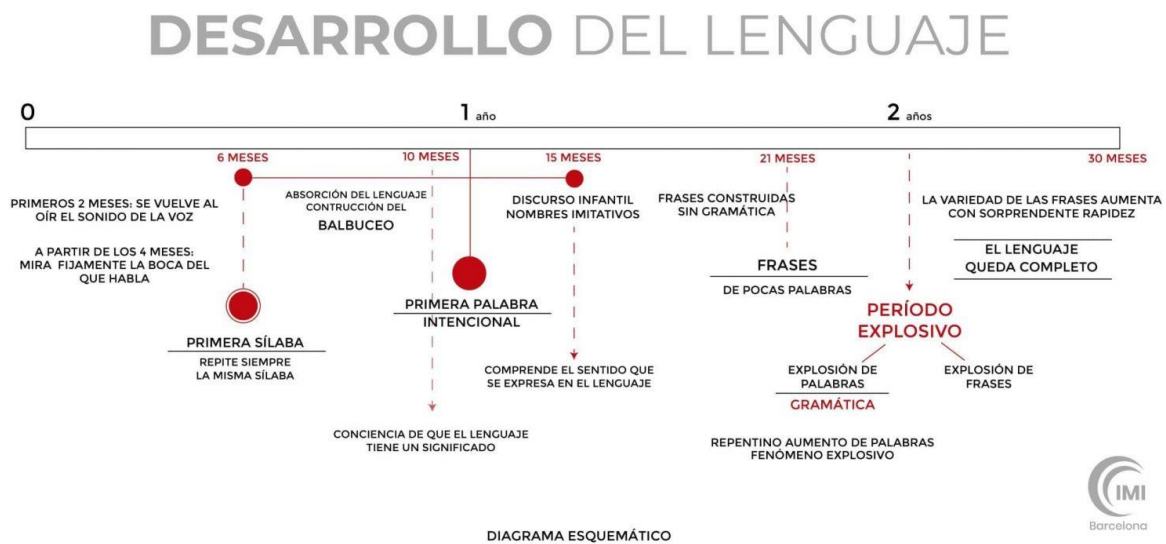
#### ● **Montessori et les langues**

Montessori a créé un schéma dans lequel elle illustre le processus d'acquisition du langage, premièrement nous pouvons observer que ce processus commence vers deux mois de vie dont l'enfant commence à tourner la tête vers les sons qu'il écoute, petit à petit ce processus va continuer, avec l'émission des premiers sons (vers les six mois), la prononciation du premier mot (vers 1 an de vie), on continue avec la constructions des petites phrases (vers les 25 mois), jusqu'à qu'il arrive un “période explosif” dans lequel le petit ait un incrémentation de l'usage des différents

et plusieurs mots et phrases grammaticalement correctes (vers les deux ans); ce période continue pendant la croissance de l'enfant et est "presque" complète vers les deux ans et demi. (Figure 3).

**Figure 3**

*développement du langage*



*Nota.* Adaptado de *diagrama esquemático del desarrollo del lenguaje*, por Internationa Montessori Institute Barcelona, 2021, Internationa Montessori Institue <https://montessorispace.com/blog/aprendizaje-simultaneo-de-idiomas/#:~:text=Montessori%20estableci%C3%B3n%20un%20m%C3%A9todo%20fonol%C3%A9gico,como%20el%20castellano%2C%20entre%20otros>

La pédagogue italienne tire partie des périodes sensibles des enfants pour leur apprendre le processus du langage, la lecture et l'écriture. Dans la vidéo "Proceso Montessori de la Lectoescritura" Liliana Martinelli (2021) nous explique ce processus, dans cette vidéo elle nous mentionne que si bien l'école traditionnelle "désigne" un âge ou un étape spécifique dans laquelle on doit apprendre à lire et écrire d'une certaine manière, dans la méthode Montessorienne ce processus on la fait de manière plus naturelle, il n'est pas du tout le professeur ce qui donne l'apprentissage, sinon les enfants plus âgés, c'est un processus collaboratif dans lequel, par exemple, l'enfant de deux ou trois ans peut écouter comme l'enfant de cinq ans parle et essaie de former des phrases grammaticalement correctes, et aussi il ( le petit de deux-trois ans) peut observer comme l'enfant de quatre ans essaye d'écrire ou utilise quelques matériels qui sont un peu plus "difficiles" à utiliser pour le petit de deux-trois ans. Martinelli nous explique comment on utilise quelques matériels montessoriens pour que l'enfant s'appuie et développe la lecto-écriture. Entre tous les matériels on peut trouver ceux qui nous servent pour acquérir la capacité de "prendre" un stylo et préparer ainsi l'écriture (comme les , ceux qui nous montrent la forme des lettres et nous aident à les tracer jusqu'à ceux qui nous aident à comprendre les parties de la phrase d'une manière "tridimensionnelle" en utilisant des figures de différents couleurs et formes; et ceux qui nous permettent de faire une analyse plus profonde de la phrase en donnant sens à ce qu'on écrit.

Il est nécessaire de mentionner que ce système et ces matériels ont été conçus en base à la langue maternelle de notre Montessori, c'est-à-dire la langue italienne. Comme nous mentionne le canal youtube "Alma Montessori" dans la vidéo "Montessori y los idiomas" (2020) dans le xxème siècle n'avait pas besoin d'apprendre aux enfants des autres langues, sinon que les sujets les plus importantes étaient ceux qui concernent à la culture, la vie quotidienne, les mathématiques, et la

langue maternelle, dans ce cas-là il s'agit de la langue italienne, mais ca ne signifie pas que ce méthode soit inutile pour les autres langues, sinon il faut prendre compte que pour l'appliquer aux autres langues il est nécessaire d'adapter les matériels, et prendre compte que on doit enseigner premièrement des mots, des sons et des concepts et plus après la grammaire, autrement dit, suivre les besoins et le rythme de l'enfant.

### **2.3.2 Les activités ludiques développées dans la classe de FLE**

Seghier mentionne:

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs où l'apprenant peut prendre plaisir en apprenant et manifestant sa créativité, comme le signal Nicole de Grandmont: « aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie » (Grandmont como se cité en Seghier, 2016, pp. 3)

On a vu que Piaget classifie les jeux selon l'âge de l'enfant et l'estadio dans lequel il se trouve. Montessori les classifie selon l'utilisation qu'on peut en donner et les habiletés que l'enfant veut développer pour soi-même, On peut dire que Grandmont les classifie selon le but pour lequel ils ont été créés.

Pour que l'apprentissage par le jeu soit "efficace" Arias Toca et Castiblanco López (2015) nous mentionnent que:

Los juegos pueden conectarse a una variedad de inteligencias, por ejemplo:

- a. Los juegos llevados a cabo con otros implican inteligencia interpersonal.
- b. Los juegos que implican dibujo se conectan con inteligencia visual / espacial.
- c. Los juegos a menudo requieren manipulación de objetos, como tarjetas, fichas o piezas, se conectan con inteligencia corporal / kinestésica. (pp. 49)

Prenant en compte cette information on va essayer de lister quelques activités et matériels qu'on peut utiliser pour travailler avec des enfants, il faut prendre compte que parfois on doit les modifier et adapter à l'âge et connaissances de enfants.

- Les devinettes: on peut essayer de demander aux enfants de deviner un personnage, un lieu, un animal, tout en utilisant quelque vocabulaire, on peut développer la description, la mémorisation du vocabulaire, améliorer la prononciation et un peu la production orale
- Les contes de fées: ils peuvent aider à améliorer l'écoute de la langue française, connaître les histoires des auteurs françaises, connaître un nouveau vocabulaire et s'habituer au langue.
- Les dessins: c'est un outil qui peut aider à l'enfant à assimiler le significat du nouveau vocabulaire avec l'image de l'objet qu'il connaît avec sa langue maternelle. aussi comme pour exemplifier les nouveaux concepts ou objets qui appartiennent uniquement à la langue et cultures nouvelles.
- Le jeu de rôle (participation des élèves/ approche communicative/ répétition en voix haute): ne doit pas être uniquement développé avec des élèves avec un meilleur domaine de la langue, on peut essayer de l'utiliser avec les enfants pour travailler

l'utilisation du vocabulaire, l'amélioration de la prononciation, et la reconnaissance des termes.

- La pâte à modeler: ainsi comme les dessins, elle peut aider les élèves à assimiler mieux un nouveau concept, nouveau vocabulaire et réaffirmer la connaissance.
- La salle de classe: ce n'est pas un secret que la salle de classe, surtout quand elle est ambiante de manière Montessori, c'est un facteur très important pour que l'enfant puisse se concentrer dans les activités, et l'acquisition des connaissances. Ce n'est pas le même si on essaye d'enseigner un sujet à l'enfant dans un lieu tranquille, destiné à l'enseignement que dans un lieu plus bruyant dans lequel l'enfant ne peut pas être concentré.
- Simon dit: peut nous aider à travailler pas seulement l'impératif sinon peut aussi nous aider à repasser des sujets comme les parties du corps, et vocabulaire en général, les élèves pourront aussi apprendre à suivre des indications en français et améliorer la concentration et faire un lien entre la parole et le signifiant.

### **2.3.3 Les avantages de l'utilisation des activités ludiques dans le processus d'apprentissages**

Nous pouvons dire que le jeu offre un plus grand nombre d'avantages, comme on a déjà mentionné dans le point 2.2.2 dans l'alinéa *L'importance du jeu dans le processus d'apprentissage* le jeu permet d'améliorer et développer le mouvement, la cognition, et les compétences linguistiques, ainsi comme l'habileté d'observation; le jeu permet à l'enfant de socialiser, lui donne la motivation nécessaire aux élèves timides et leur permet de participer en dédramatisant l'erreur; donne l'opportunité de modifier le rythme du cours et facilite le travail en équipe.

Comme on l'a déjà vu, H. Silva mentionne que cet utile pédagogique a plusieurs points de vue, celles qui sont pour et celles qui sont contre. En outre Arias Toca et Castiblanco López (2015) nous mentionnent que:

El juego aparece en el discurso docente, como un método en la educación infantil promoviendo el estado de ensueño que se necesita para el desarrollo de la creatividad. Enseñar jugando es una estrategia que motiva no solo el aprendizaje creativo sino también el aprendizaje significativo. (pp.44).

Dans le même document elles mentionnent que l'expérience du langage doit être contextualisée, compréhensible; les étudiantes doivent être motivés, doivent rester tranquilles, positifs, et engagés; La langue doit être relevant, significative et on doit le trouver suivant de tel manière que aie une transformation profonde et multidimensionnelle du langage. (pp. 47-48)

C'est chaque professeur qui décide d'utiliser le jeu comme un outil d'apprentissage, la manière dans laquelle il est appliqué et les sujets pour l'utiliser c'est la décision de chaque enseignant. C'est une méthode et un utile qui peut être très utile, justement on doit créer l'ambiance de jeu et les élèves seront heureux de sortir un peu de la classe de routine et essayer une nouvelle activité ludique.

**CHAPITRE III**

**CADRE**

**MÉTHODOLOGIQUE**

### 3.1 Type d'étude

Pour Sampieri (2014)

El enfoque cualitativo busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información, (...) Mientras que un estudio cuantitativo se basa en investigaciones previas, el estudio cualitativo se fundamenta primordialmente en sí mismo. (...) para que el investigador se forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado (pp. 10)

Dans le même livre on peut noter que pour les études de type qualitatif en ce qui concerne à la littérature et les étapes de la recherche ne doivent pas nécessairement les finir et “fermer” pour ne pas les voir une autre fois, au contraire c'est une processus dans lequel on peut y retourner soit pour vérifier, corriger, augmenter ou juste modifier l'information. Il n'est pas nécessairement commencé avec une théorie ou une hypothèse spécifiques qu'on doit prouver n'importe quoi, sinon que celles peuvent surgir conformément on observe et interagit avec l'ambiance et les sujets avec lesquels on effectuera l'investigation, de cette manière les dattes à utiliser sont des aspects subjectifs comme des émotions, des vivaces, des points de vue, entre autres, lesquelles sont collectés à travers de l'observation et interaction avec les personnes et l'ambiance, ou aussi à travers des questionnaires avec des questions ouvertes, le langage écrit, verbale ou non verbale.

L'objectif c'est de "reconstruire" la réalité comme on l'ont vue celles qu'ont participé à la recherche (les sujets d'investigation et le chercheur)

### **3.2 Sujet d'étude**

Pour déterminer les deux types de participants pour cette étude. Nous avons observé des classes effectués dans la période de printemps 2019 dans l'espace déterminé pour la bibliothèque infantile de l'université de la BUAP, Le premier il s'agit d'un groupe d'environ douze enfants de diverses âgés de 5 à 8 ans et que selon Piaget correspondent aux périodes de l'enfance. Le deuxième, il s'agit des professeurs qui ont donné le cours de langue étrangère aux enfants de la bibliothèque. En autre, durant l'étape d'observation on a trouvé que la salle de classe est décorée comme une salle montessorienne; c'est-à-dire que les enfants peuvent trouver tous les matériels, les livres et activités au niveau d'eux- mêmes.

### **3.3 Instrument d'étude**

Avant de décrire cet instrument et son utilisation, on doit mentionner qu'on a créé juste un instrument pour analyser les deux sujets d'étude. La première partie laquelle est composé de cinq sous alinéas est destinée à l'observation du professeur de langue étrangère en prendre compte le sujet de la classe, le type du group et la manière dans laquelle il interagit avec les élèves, (sauf pour la premier alinéa qu'est destiné aussi aux élèves) . La deuxième partie de cet instrument est destinée à l'observation des élèves pour déterminer comment ils sont comportés durant la séance, s'ils ont bien compris le sujet, s'ils ont participé et écouté attentivement, etc.

### 3.4 Les étapes de la recherche

- **Première étape**

Avant de commencer avec l'application des activités ludiques il est nécessaire d'observer les enfants pour savoir quel est leur comportement, leurs intérêts et leur attitude ainsi qu' aux enseignants pour observer et apprendre comment ils donnent la classe de langue étrangère aux enfants. Pour cette raison il est nécessaire prendre compte que selon ce qu'est dans les propositions générales et les propositions dans les années scolaires 1°, 2° et 3° d'éducation préscolaire et 1° et 2° d'éducation primaire de la SEP on peut trouver que:

#### Propósitos generales

El propósito general de la asignatura Lengua Extranjera. Inglés es que los estudiantes desarrollen habilidades, conocimientos, actitudes y estrategias de aprendizaje para participar e interactuar en prácticas sociales del lenguaje, orales y escritas, propias de diferentes contextos comunicativos y culturales rutinarios, habituales y conocidos, con hablantes nativos y no nativos del inglés. Ello implica:

1. Usar la lengua extranjera como medio para expresar ideas y pensamientos con confianza y eficacia hacia personas de otras culturas.
2. Utilizar la lengua extranjera para organizar el pensamiento y el discurso; analizar de modo crítico y resolver problemas, así como participar en diversos intercambios y expresiones culturales propias y de otros países.
3. Emplear la lengua extranjera para interactuar de modo creativo y ético con conciencia y empatía hacia perspectivas y sentimientos distintos a los propios.
4. Reconocer el papel del lenguaje y la cultura en la construcción del conocimiento, la conformación de la identidad, así como en la regulación de la conducta, la experiencia y los valores.

5. Reflexionar sobre la lengua y la cultura para interpretar y producir significado en intercambios lingüísticos y culturales.

#### Propósitos por ciclo

##### Ciclo 1. 3° de preescolar, 1° y 2° de primaria

El propósito del ciclo 1 es que los estudiantes se sensibilicen y familiaricen con una lengua distinta a la materna, y puedan reaccionar y responder a necesidades de comunicación básicas y personales en contextos rutinarios definidos. Por tanto, se espera que los estudiantes puedan:

1. Reconocer la existencia de otras culturas y lenguas.
2. Adquirir motivación para aprender la lengua inglesa y una actitud positiva hacia esta.
3. Establecer vínculos elementales entre la información recibida en diversas situaciones de aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Emplear habilidades básicas de comunicación, sobre todo de tipo receptivo.
5. Participar en la exploración de textos de diferentes tipos, sobre todo de carácter imaginativo.
6. Utilizar algunos recursos lingüísticos y no lingüísticos para dar información sobre sí mismos y su entorno en situaciones rutinarias.  
(Secretaría de Educación Pública [SEP], s.f.)

L'instrument que suivre a été désigné pour faciliter le processus d'observation de l'enfant pendant une classe régulière.

En base à ce que nous dit un document apporté dans la classe de "expériences docents chez les enfants" il nous indique que pour observer une séance de langue il est nécessaire que la rubrique qualifie les points suivants:

- préciser les indications, soient à l'orale (qu'on écoute bien, qu'on parle de manière claire et précise avec un langage clair et facile à comprendre) ou à l'écrit (avec une bonne lettre, avec concordance et bonne taille et couleur), il doit être clair et concis
- s'assurer qu'enfant comprend bien les indications du prof et qu'il n'a pas aucune doute sur l'activité
- Le matériel doit être visible, clair et frappant pour les élèves.
- Vérifier constamment si le message est clair et bien compris
- Gérer bien le temps: "Au début: faire le point sur la séance précédente. A la fin: il faut finir sur quelque chose, faire le point sur ce que l'on a vu". ( Zamora Hernández, M. comunicación personal, 2019)
- Donner des "descanses" pour les enfants entre chaque thème "fort" ou nouveau.
- Renforcer chaque thème pour bien le comprendre.
- Vérifier que l'espace soit adéquat pour les activités réalisées

En prenant en compte cette information, on a essayé de désigner un instrument qui peut mesurer les activités réalisées par l'enseignant et les élèves. Cet instrument est divisé en deux parties principales.

Dans la première partie on va essayer de régler avec des paramètres comment l'enseignant implémente les apprentissages espérés donnés par la SEP dans la salle de classe, comment c'est le rythme et l'ordre de la séance d'apprentissage, pour pouvoir utiliser l'information obtenue à l'heure de désigner et appliquer les activités ludiques.

On peut voir que cette partie de l' instrument se divise en cinq alinéas, dans la première alinéa (qu'est aussi destiné à l'observation des enfants) on cherche présenter le groupe et la classe, s'il s'agit d'un groupe débutant ou avec des connaissances préalables de la langue, quel est le sujet de la classe, le nombre des élèves, etc.

Dans la deuxième alinéa on peut noter les objectifs de la classe, s'il s'agit d' un sujet grammatical, culturel, etc, ainsi que les sous thèmes à enseigner.

Dans la troisième alinéa on peut observer les compétences langagières à utiliser dans la classe, les quatre basiques (C.O, C.E, E.O, E.E) ainsi que des autres comme l'interprétation du sujet.

Dans la quatrième alinéa on peut examiner la relation qu'il y a entre le professeur et l'élève dans la classe, s'il y a de l'attention des deux, s'il y a de la participation, etc.

Dans la cinquième alinéa on peut noter le mode de transmission du savoir, si le professeur utilise des matériaux pour l'enseignement et lesquels il en utilise. s'il doit utiliser d' autres ressources (comme une autre langue) pour y arriver.

- **Deuxième étape**

Dans l'alinéa *approche pédagogique* du document antérieur on mentionne que:

El proceso de construcción de la propuesta educativa para cada lengua busca siempre coordinar los propósitos sociales de cada práctica con los propósitos didácticos o necesidades de aprendizaje de los alumnos, con el fin de no transgredir el sentido y los valores que tienen estas prácticas en el seno de la vida social, al ser convertidas en objetos de enseñanza [...]. El Modelo Educativo es muy simple: se aprende participando y produciendo; usando el lenguaje para luego reflexionar sobre distintos aspectos de las prácticas y la lengua en tanto sistema de signos; pero también sobre los contenidos culturales, a partir de un análisis intra e intercultural (SEP, s.f.)

Dans la deuxième moitié de la rubrique on a créé on peut mesurer les résultats obtenus pour les enfants pendant la classe de langue étrangère, s'ils ont été capables de suivre les indications, d'écouter attentivement les instructions et explications, etc.

**Document 1: grille d'observation propre à partir de la grille de la classe d'experiences chez des enfants**

**GRILLE D'OBSERVATION D'UNE CLASSE CHEZ LES ENFANTS**

|                            |                |   |  |
|----------------------------|----------------|---|--|
| <b>Nom de l'enseignant</b> |                | <b>Nom de l'observateur</b>                 |  |
| <b>Seance :</b>            | <b>Sujet :</b> | <b>Date :</b>                               | <b>Horaire :</b>                             |
| <b>No. des étudiants :</b> |                | <b>Premier langue</b> <input type="radio"/> | <b>Deuxième langue</b> <input type="radio"/> |

**Type de groupe et niveau de langue**

| <b>Type de groupe</b>  | <b>Niveau</b>   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Débutant      __</li> <li>• Faux-débutant __</li> <li>• Intermédiaire __</li> <li>• Avancé        __</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Débutant A1 __</li> <li>• Initié A2     __</li> <li>• Intermédiaire B1 __</li> <li>• Avancé B2 __</li> </ul> |

**Les objectifs pédagogiques et le contenu du cours**

| <u>Contenu du cours :</u>    | <u>Les sujets du cours :</u> |
|------------------------------|------------------------------|
| Conversation discussion ____ | 1.                           |
| Grammaire ____               | 2.                           |
| Civilisation ____            | 3.                           |
| Culture ____                 | 4.                           |

**Compétences langagières à développer :**

|                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| Compréhension orale ____  | Interaction orale ____  |
| Compréhension écrite ____ | Interaction écrite ____ |
| Production orale ____     | Traduction ____         |
| Production écrite ____    | Interprétation ____     |

1 : très insuffisant    2 : insuffisant    3 : moyen    4 : bien    5 : très bien

| <b>RELATIONNEL</b>   |   |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|--|--|
| Le professeur  | Présence<br><br>(Occupation de l'espace,<br>autorité, voix, gestuelle...)         |  |  |  |  |  |
| Le groupe classe   | Attention<br><br>Participation  |  |  |  |  |  |
| Liaison<br><br>Prof / Elèves   | Sollicitation   |  |  |  |  |  |
|  | Ecoute  |  |  |  |  |  |
|  | Exigences (Traces écrites, matériel,<br>respect des règles, état de la salle ...) |  |  |  |  |  |
| <b>MODE TRANSMISSION DU SAVOIR</b>   |   |  |  |  |  |  |
| Pertinence de l'outil utilisé<br><br>(Document élève, rétroprojecteur, ordinateur ...) |   |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| Gestion du tableau *                         |  |  |  |  |  |
| Langage adapté*                              |  |  |  |  |  |
| Gestion du temps ( début et fin de séance) * |  |  |  |  |  |
| Rythme (ruptures de rythme) *                |  |  |  |  |  |

### Résultats Obtenus

| A la fin de la session l'enfant :  | Très<br>insuffisant<br>(1) | Insuffisant<br>(2) | Moyen<br>(3) | Bien<br>(4) | Très bien<br>(5) |
|--|----------------------------|--------------------|--------------|-------------|------------------|
| est capable de comprendre et suivre les indications de la tâche au but de la classe  |                            |                    |              |             |                  |
| est capable de réaliser les activités de manière ordonné en interagissant avec ses copains                                     |                            |                    |              |             |                  |
| est capable d'écouter de manière attentif la classe en français et de comprendre la plupart de ce qu'on explique l'enseignante |                            |                    |              |             |                  |
| est capable de répéter de manière orale le vocabulaire de la classe  |                            |                    |              |             |                  |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| est capable de comprendre en français<br>les indications donnés  |  |  |  |  |  |
| est capable de donner des exemples de la<br>vie quotidienne dans la classe selon le<br>sujet                         |  |  |  |  |  |
| est capable de soutenir à la fin de la<br>classe du sujet d'étude  |  |  |  |  |  |
| ne se confonde pas avec une autre<br>langue étrangère ou maternelle  |  |  |  |  |  |
| est capable de faire un résumé ou de<br>donner exemple de la classe antérieure<br>au principe de la nouvelle session |  |  |  |  |  |

# **CHAPITRE IV**

## **ANALYSE DE**

### **RÉSULTATS**

## 4.1 Analyse des résultats obtenus après l'observation du groupe

On doit mentionner que dans la bibliothèque de l'université de la BUAP il n'y a pas des classes "régulières" c'est-à-dire qu'il s'agit des petits cours effectués pour les étudiantes de l'université, pour cette raison, avant qu'on eût effectué le cours de FLE, les petits ont eu des classes d'anglais. Dans le premier cours de français qu'on a eu avec le groupe on a noté qu'ils connaissaient un peu de la culture française, surtout pour des films comme Ratatouille, mais ils ne connaissaient presque rien de la langue française. De cette manière on peut y constater qu'il n'existe pas un contact direct avec le français comme langue étrangère chez les enfants à l'école préscolaire, mais si un contact dehors de l'institution, par la même on peut déduire que les parents de famille et/ ou les enfants ont un intérêt à l'apprentissage de cette langue par conséquent on ne peut pas appliquer une évaluation diagnostique puisque on n'existe pas une connaissance antérieure.

En observant les professeurs de langue étrangère on a noté que pour attirer l'attention des enfants ils ont utilisé des matériels d'une grande taille. Les activités ont été faciles et rapides à faire ainsi que la consigne a été claire et concise, par exemple pour le sujet des couleurs on a lu un livre sur l'arc-en-ciel et après la lecture les enfants devaient "reconstruire" un arc-en-ciel que le prof a fait avec des morceaux de tissu. Ainsi que pour une autre activité, pour le même sujet, on a utilisé des images grandes et colorées. Les enseignants ont été tranquilles et patientes à l'heure d'expliquer aux enfants, aussi ils ont utilisé des "cadeaux" ou "prix" à la fin de la classe pour les enfants qui ont bien participé. À notre avis c'est une stratégie très utile pour encourager les enfants à participer et être attentifs au sujet de la classe, mais on doit le faire aussi avec modération puisque les enfants sont très sensibles et peuvent se sentir comparés ou frustrés s'ils n'obtiennent aucun prix.

## **4.2 Présentation des résultats obtenus à travers l'application des méthodologies ludiques chez les enfants: description des résultats de chaque session**

En prenant compte les résultats obtenus à travers l'observation des sujets d'étude ainsi que la théorie décrite dans le deuxième chapitre de cette recherche on a créé et appliqué des activités qui puissent encourager les enfants à s'approcher de la culture française lorsqu'ils apprennent un peu de la langue, c'est-à-dire, essayer de créer des activités qui peuvent aider aux enfants à apprendre le sujet de manière facile en utilisant des ressources que peuvent être stimulantes, et que peuvent aider à l'enfant à s'y concentrer pas seulement d'une manière "éducative" sinon aussi ludique/récréative.

De cette manière on a proposé quelques activités en promouvant des sujets peu difficiles et avec une approche du vocabulaire et la culture françaises en utilisant chaque classe un livre, puisqu'on doit "promouvoir" et "encourager" la lecture et le livre dans la bibliothèque. On doit faire un emphase en que le nombre des enfants est varié en dépendant du jour et aussi l'horaire, parfois il y a plus d'enfants et parfois le nombre diminue. Pour cette raison les enfants n'ont pas été les mêmes dans toutes les classes.

En rappelant ce qui mentionnent Piaget et Montessori dans ses propres théories sur l'apprentissage du langage chez les enfants (tandis que pour Piaget l'acquisition des connaissances et bien sur du langage c'est à travers du développement de l'intelligence et aussi à travers de la répétition des expériences avec un résultat agréable pour l'enfants, pour Montessori cette acquisition c'est un processus inné qu'on développe de manière naturelle pendant les périodes sensibles et en observant aux autres.). ainsi que l'ambiance dans laquelle on a donné des classes de français langue

étrangère aux enfants ( la bibliothèque infantile de l'université de la BUAP) et prendre compte qu'elle est décorée et ordonné de manière montessorienne, c'est-à-dire que les enfants peuvent atteindre les meubles, livres et matériels puis ils sont à sa taille; on peut aborder le processus d'enseignement-apprentissage chez des enfants avec la méthode ludique, laquelle se centre en l'utilisation du jeu comme un outil pour l'apprentissage et pas seulement pour amuser aux enfants; et un approche montessori, c'est à dire en respectant leur propre rythme d'apprentissage et en promouvant les jeux comme un outil pour qu'ils peuvent apprendre d'une manière plus facile et amusante pendant qu'ils travaillent en observant aux enfants plus âgés qu'eux-mêmes.

Dans un point de vue général on peut dire que les enfants ont acquis des connaissances de la culture et de la langue française pendant chaque classe, mais à cause de qu'ils n'ont pas des classes régulières pour qu'ils assistaient juste parfois c'est difficile de noter ou montrer une amélioration et un avance significatif dans l'apprentissage obtenu, pour cette raison il n'y a eu pas une évaluation des apprentissages. Mais dans chaque session les enfants essayaient de faire de leur mieux pour apprendre et retenir l'information malgré des interférences avec d' autres langues comme l'espagnol et l'anglais.

- **Description des résultats de chaque session**

- **Sujet: Les couleurs**

Dans la première classe on a utilisé le livre “una flor para Monet” avec lequel on a travaillé un peu de la culture française en connaissant les peintures de Monet et en travaillant un peu de vocabulaire des couleurs. Ils ont montré un certain intérêt dans le sujet du livre mais pas pour l’activité de trouver les images pendant qu’ils écoutaient l’histoire. Quand ils devaient dessiner leur propre paysage, ils ont eu un grand intérêt et enthousiasme. Ils ont réussi à faire l’activité de dire quelques couleurs mais il y a eu une petite fille qui avait des interférences avec la langue anglaise, par exemple elle disait “pink” en lieu de dire “rose” malgré que j’essayais de le corriger et dire que le nom correct en français c’était “rose”.

- **Sujet: des nombres**

Pour la deuxième classe on a lu le livre “números animales” dans lequel on peut voir différents animaux et l’histoire nous montre des différentes quantités de pattes, ailes et yeux. Les enfants devaient créer leurs propres animaux en utilisant des boules de polystyrène, des cure-pipes et d’autres matériels. Ils ont créé de beaux animaux, et quand ils devaient dire quantité de pattes, ailes, ou yeux, parfois ils le disaient en espagnol, mais quand je faisais la correction ils réussissent à le répéter de manière presque correcte, puis il y a eu confusion entre “one” de l’anglais et “un” du français.

### ○ **Sujet: des formes**

Pour cette troisième classe on a utilisé le livre “estampados con vegetales” dans lequel on présente aux enfants des différentes formes basiques comme le cercle, le triangle, le cadre et de autres. Pour la première activité on a dû utiliser des sceaux faites de pomme de terre pour colorer des figures plus grandes des formes géométriques mentionnées dans le livre, en ce qui concerne le vocabulaire ils essayaient de le dire en français mais parfois on a eu des interférences avec l’espagnol. Ils ont été motivés à l’heure de designer et créer leur propre dessin en utilisant des sceaux de pomme de terre, mais ils ont utilisé aussi des pinceaux pour faire le dessin.

### ○ **Sujet: le corps et le visage**

On a utilisé le livre “de nada tenemos tres” qui nous donne une explication des parties du corps on a donné du vocabulaire du corps aux enfants pendant qu’on racontait l’histoire. Quand je leur ai dit que nous allions dessiner dans le patio, ils étaient ravis; Ils ont dessiné son corps dans une pièce de pantin et après qu’on est retourné à la salle de classes on a créé un visage en utilisant des bonbons. Les enfants ont été très curieux sur ce qu’on allait faire. Puis on a mentionné un par un les parties du visage et les enfants devaient manger celle qui était nommée. à la fin de la classe on a demandé de dire les parties du corps dessinés, on a dû les aider à se souvenir des noms mais pour le visage a été un peu mieux, je pense que pour les bonbons, ils les associent avec la partie du visage nécessaire. Personnellement, cette a été l’une des classes préférées parce que les élèves ont participé un peu plus que les autres jours et se sont souvenus plus rapidement du vocabulaire.

### ○ **Sujet: les sens**

Pour travailler dans cette classe on a bandé les yeux des enfants avec papier “crêpé” pour commencer à lire “el libro negro de los colores” puis c’est une histoire que nous montre le point de vue d’un enfant aveugle et la manière dans laquelle il peut percevoir les couleurs, pendant la lecture on a essayé que les enfants touchaient les textures du livre. Puis on a donné des différents objets aux enfants pour qu’ils puissent les toucher, et des différents bonbons sucrés et salés pour qu’ils puissent les sentir et goûter, puis on leur a demandé de dire quel type de sons ou bruits ils écoutaient. On leur a expliqué le nom de chaque sens (la vue, l’ouïe, le toucher, le goût, l’odorat) et on leur a demandé de dire quels sens on a utilisé, en leur rappelant les noms des cinq sens et leur signification en espagnol.

### ○ **Sujet: la nourriture**

Pour cette classe on a travaillé avec le livre “cocinando con arte” et quand on leur a demandé de dessiner comment ils imaginaient la nourriture française, ils ont dessiné surtout des images de fruites et légumes, puis on a montré aux enfants quelques images de différents types de nourriture française et mexicaine et on leur a demandé de faire une distinction entre les deux, ils ont confondu le *Kebab* avec un *Burrito*. Quand on leur a demandé de faire un macaron avec de la pâte à modeler, on voit qu’ils aiment l’utiliser; ils ont bien travaillé, et presque tous ont fait un macaron français, juste une fille a fait un macaron américain, à la fin ils ont réussi à reconnaître le vocabulaire utilisé.

### ○ **Sujet: des animaux**

On a lu “arrullo” pour leur donner du vocabulaire des animaux en montrant les images de l’histoire. Ils ont bien travaillé à l’heure de lier chaque animal avec son habitat aussi quand ils ont dû les dessiner, mais ils continuaient en disant quelques noms en espagnol. Pour l’activité de faire un animal de l’histoire en pâte à modeler ils ont fait différents animaux en s’amusant avec le matériel; et au moment de dire le nom des animaux choisis on a dû le répéter tous ensemble puis ils ne se souviennent pas du tout des noms.

### ○ **Sujet: des monuments**

Pendant qu’on lisait quelques pages du livre “arquitectura para niños” on a montré quelques images de monuments et de l’architecture du Mexique et de la France pour en donner du vocabulaire et un peu d’information. Puis on a demandé aux enfants de choisir un monument et de le "construire" en utilisant de la pâte crue. Les enfants ont bien travaillé et ils ont rappelé le nom des monuments sans aide.

### ○ **Sujet: des personnages**

On a présenté aux enfants les images de différents personnages français et ils ont essayé de les classer en fictifs et non fictifs, ils ont réussi à les classer, mais il y a eu un peu de distraction puis ils ont commencé à parler des films et des dessins animés. Puis on a présenté aux enfants l’histoire du “el gato con botas” et on leur a demandé de dessiner les personnages du livre pendant qu’ils écoutaient l’histoire. Quand ils ont terminé leurs dessins, on a commencé à faire des marionnettes des différents personnages en utilisant des chaussettes et d’autres matériels. Ils se sont amusés et ils ont reconnu les personnages, surtout du chat botté.

○ **Sujet: des prépositions de lieu**

Pour la dernière classe n'a pas utilisé un livre de la bibliothèque, sinon qu'on a essayé de raconter une histoire. On a utilisé comme personnage principal un chat très coquin, on a demandé aux élèves de dessiner au chat selon les positions qu'on a dit dans l'histoire. Ils ont bien dessiné mais parfois le chat n'était pas sur la table ou dans un caisse, sinon c'était juste le dessin d'un chat. Pour la deuxième activité ils ont mieux compris les indications et après avoir créé les maisons en biscuits on a joué en mettant le petit gélatine devant la maison, derrière la maison, dans la maison, etc. mais la table dans laquelle on a travaillé et même les mains des petits ont terminé collantes pour la sucre des bonbons. Ils ont bien suivi les indications pour jouer "Simon dit" et on les a corrigé juste une fois. (Voir annexe 1)

**CHAPITRE V**  
**DES ACTIVITÉS**  
**BASÉS DANS**  
**L'APPRENTISSAGE**  
**LUDIQUE**

## 5.1 Propositions: Activités d'apprentissage

Pour formuler et appliquer les activités dans la salle de classe d'un manière que soient le plus effectives possibles on doit prendre compte ce que qu'on trouve dans l'accord 592 de l'éducation basique dans lequel on établit l'articulation de l'éducation basique:

La planificación es un elemento sustantivo de la práctica docente para potenciar el aprendizaje de los estudiantes hacia el desarrollo de competencias. Implica organizar actividades de aprendizaje a partir de diferentes formas de trabajo, como situaciones y secuencias didácticas y proyectos, entre otras. Las actividades deben representar desafíos intelectuales para los estudiantes con el fin de que formulen alternativas de solución.

Para diseñar una planificación se requiere:

- Reconocer que los estudiantes aprenden a lo largo de la vida y se involucran en su proceso de aprendizaje.
- Seleccionar estrategias didácticas que propicien la movilización de saberes y de evaluación del aprendizaje congruente con los aprendizajes esperados.
- Reconocer que los referentes para su diseño son los aprendizajes esperados.
- Generar ambientes de aprendizaje colaborativo que favorezcan experiencias significativas.
- Considerar evidencias de desempeño que brinden información al docente para la toma de decisiones y continuar impulsando el aprendizaje de los estudiantes. (SEP, 2011, pp. 20)

Au même temps dans l'alinéa de "Domaines de formation pour l'éducation basique" le même document nous mentionne que pour la matière d'anglais:

El Programa Nacional de Inglés en Educación Básica (PNIEB) se organiza a partir de situaciones de comunicación habituales y concretas que promueven oportunidades para el uso del inglés en tres ambientes que buscan preservar las funciones sociales del lenguaje: a) Familiar y comunitario; b) Literario y lúdico, y c) Académico y de formación.

Los estándares del tercer grado de preescolar están enfocados a que los niños logren distinguir y enunciar saludos o nociones de primer contacto; identificar nombres de objetos,

animales, personas; completar palabras de forma oral, así como responder a preguntas con lenguaje no verbal, principalmente (SEP, 2011, pp. 39)

De cette manière et en tenant compte de ce qu'on a vu pendant la classe *d'expériences docentes chez les enfants* on va essayer de créer des activités que peuvent être intéressants pour les petits ainsi comme utiles pour qu'ils puissent connaître et apprendre des connaissances basiques de la langue et culture françaises.

## **5.2 Présentation des activités utilisées pour l'acquisition de l'apprentissage de la langue française**

Les activités proposées dans cette recherche pour l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère chez des enfants sont surtout des activités qui promeuvent le reconnaissance du vocabulaire et de la culture françaises à travers la créativité des élèves. Ces activités sont ordonnés en syllabus composes pour une table qui se divise en quatre parties principales:

La première partie nous montre les dates générales du document, on explique le type du document, le nom de l'université, et de ce qui va donner les classes.

La deuxième partie nous montre quelques dates générales du groupe entre lesquelles on peut trouver le niveau de langue des élèves, le nombre et le sujet de la session, le nombre des élèves qu'ont assisté à la classe, etc.

La troisième partie nous montre l'objectif de la classe qui est basé sur le sujet et le produit final de la classe.

La quatrième partie est sous-divisé entre les quatre moments de la classe (sensibilisation, développement, évaluation et clôture) dans chaque une on mentionne la compétence à développer dans les élèves (soit oral, écrite, sociale, etc. ), la stratégie à suivre ( si l'activité va être réalisé

juste pour la professeure, juste pour l'élève individuellement, l'élève en groupe ou ou pour tous ensemble), l'activité qu'on va réaliser, le matériel à utiliser et le temps qu'on va durer chaque moment de la classe. On doit mentionner que parfois ces activités on devait les dire en français et espagnol pour que les enfants puissent comprendre mieux la consigne ou l'activité qu'on faisait:

# SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA



FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN

| <b>Nom de l'enseignant:</b>   | <b>Institution:</b>     | <b>Niveau de Langue:</b> |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
|---|-------------------------|--------------------------|--|----------|-------|-------|------------|-----------|----------|----------|-------|-----------------|--|--|--|--|--|---------------|--|--|--|--|--|------------|--|--|--|--|--|---------|--|--|--|--|--|
| <b>Public visé:</b>   | <b>Date:</b>            | <b>Durée:</b>            |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| <b>Sujet:</b>   | <b>Nombre d'élèves:</b> | <b>Session:</b>          |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| <b>Objectif d'apprentissage:</b>  |                         |                          |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Étape</th> <th style="width: 15%;">Compétence</th> <th style="width: 15%;">Stratégie</th> <th style="width: 45%;">Activité</th> <th style="width: 15%;">Matériel</th> <th style="width: 10%;">Durée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sensibilisation</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Développement</td> <td></td> <td></td> <td> <b>Activité 1:</b><br/><br/> <b>Activité 2:</b> </td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Évaluation</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Clôture</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |                         |                          |  |          |       | Étape | Compétence | Stratégie | Activité | Matériel | Durée | Sensibilisation |  |  |  |  |  | Développement |  |  | <b>Activité 1:</b><br><br><b>Activité 2:</b> |  |  | Évaluation |  |  |  |  |  | Clôture |  |  |  |  |  |
| Étape   | Compétence              | Stratégie                | Activité                                     | Matériel | Durée |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| Sensibilisation   |                         |                          |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| Développement   |                         |                          | <b>Activité 1:</b><br><br><b>Activité 2:</b> |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| Évaluation  |                         |                          |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |
| Clôture   |                         |                          |  |          |       |       |            |           |          |          |       |                 |  |  |  |  |  |               |  |  |  |  |  |            |  |  |  |  |  |         |  |  |  |  |  |

Ensuite on va présenter les syllabus dans lesquels on peut trouver les activités proposées pour cette recherche. On commencera en donnant une explication des activités pour chaque session et après on montrera les syllabus qui correspondent à chaque sujet.

## **1. Sujet: Les couleurs.**

- On commencera avec une conversation sur ce qu'ils connaissent de la France et on va parler un peu de Monet pour introduire le livre sélectionné pour la classe.
- Pendant qu'on lit l'histoire on mentionne le vocabulaire des couleurs en français, on va donner quelques images aux enfants avec quelques éléments de l'histoire et il devront les ordonner selon le parcours de l'histoire.
- On présentera aux enfants deux quandles de Monet, ensuite leur questionnera quelles couleurs apparaissent dans les peintures, puis on donnera quelques matériels artistiques aux enfants et on leur demandera de créer son propre paysage en utilisant le matériel nécessaire.
- En voyant et présentant ses paysages on demandera aux enfants de dire quelles couleurs ils ont utilisé
- On fera un résumé du vocabulaire acquis.

## **2. Sujet: Des nombres**

- On conversera sur le nombre d'animaux de compagnie qu'a chaque enfant ainsi que les animaux qu'ils préfèrent, pour introduire le sujet du livre pour la classe.
- On lira le livre et dans chaque partie on va "conter" les pattes, ailes et yeux qu'ont chaque animal de l'histoire
- Après avoir vu le livre, on donnera aux enfants quelques matériels d'arts et papeterie et leur demandera de faire l'animal qu'ils ont aimé le plus.
- On demandera aux enfants de dire combien de pattes, ailes ou yeux ont les animaux qu'ils ont créés.
- On fera un résumé du vocabulaire acquis.

## **3. Sujet: Des formes**

- On demandera aux enfants de dire quelles formes ils voient autour d'eux pour introduire le sujet du livre.
- Lors de la lecture, la professeure dira les noms des formes qu'on peut trouver dans le livre aux enfants.
- On donnera aux enfants des sceaux faits de pommes de terre lesquels ont des formes géométriques et aussi des formes plus grandes faits en carton, pendant qu'on raconte l'histoire on mentionnera aux élèves les noms des formes en français et leur demandera de remplir les figures en carton avec des sceaux et peinture. en dépendant de la partie du livre.
- On demandera aux élèves d'utiliser les sceaux de pomme de terre pour dessiner en identifiant les figures déjà vues.

- On demandera aux enfants de dire quelles figures ils ont utilisé et on fera un résumé du vocabulaire.

#### **4. Sujet: Le corps et le visage**

- On commencera une conversation en disant combien de parties du corps nous avons et on demandera aux enfants d'imaginer comment ils se verraient avec trois mains, quatre yeux ou deux têtes tout en lisant le livre. La professeure donnera du vocabulaire aux enfants pendant la lecture.
- On coupera de la tissu de pantin et on donnera à chaque enfant un morceau de sa propre taille et aussi des crayons, puis on sortira au patio et on demandera aux enfants qu'avec l'aide d'un accompagnant, tracent sa propre silhouette et dessinent sur elle comment ils se voient avec des parties du corps extra, comme trois bras, quatre yeux, cinq jambes, etc.
- En retournant à la salle de classe on demandera aux enfants de dire quelles parties du corps ils ont dessiné en utilisant le vocabulaire déjà vu. Puis on leur donnera différents types de bonbons (des obleas, des guimauves en forme de cœur et "larmes" ainsi que des "vers de gomme") et leur demandera de faire un visage en utilisant des bonbons spécifiques.
- On mentionnera différentes parties du visage et ce qu'on peut faire avec elles, par exemple: je peux voir avec mes yeux; en faisant une mimique pour qu'il soit un peu plus facile de les deviner et leur demander de manger la partie du visage mentionnée. Ils devront la manger s'ils en devinent.

- On demandera aux enfants de signaler en eux-mêmes quels parties du corps ils ont dessiné que quelles parties du visage ils ont mangé. À la fin on fera un résumé du vocabulaire acquis.

## **5. Sujet: Les sens**

- On réfléchira avec les enfants sur les sens qu'on occupe jour à jour et ce qu'on peut faire avec eux, puis on bandera les yeux des enfants avec de papier "crêpé" et on commencera avec la lecture du livre, pendant qu'on lis le livre en leur donnant le vocabulaire en français, on demandera aux enfants de toucher les textures qu'on peut y trouver et leur demandera de dire comment ils imaginent les couleurs y mentionnés.
- Sans retirer le papier des yeux des enfants on leur donnera différents objets pour qu'ils les touchent, des différents bonbons et aliments pour qu'ils les goûtent, des différentes odeurs pour qu'ils les sentent et leur demandera de dire des différents sons qu'ils écoutent autour de la classe. En leur disant le nom de chaque sens en français et en leur demandant chaque fois. que sans quitter le papier ils dessinent ce qu'ils ont perçu.
- On demandera aux enfants d'enlever le papier de leurs yeux et de regarder les dessins qu'ils ont fait, en comparant le dessin avec l'objet réel. Puis on leur demandera de dire quel sens ils ont utilisé et on fera un résumé du sujet de la classe.

## **6. Sujet: La nourriture**

- On posera la question aux enfants “quelle est votre nourriture préférée?” et on parlera sur les différents types de nourriture qu’ils connaissent et s’on peut en trouver dans un autre état ou pays. Puis on commencera avec la lecture du jour.
- On leur donnera des images de différents plats mexicains et français et leur demandera de les ordonner selon son pays d’origine.
- On donnera de la pâte à modeler aux enfants et leur demandera de faire un macaron français, puis on donnera des vrais macarons pour qu’ils le connaissent et le goûtent.
- À la fin de la classe on questionnera les enfants quels aliments ils ont dessiné dans l’activité antérieure et on fera un résumé du vocabulaire.

## **7. Sujet: Des animaux**

- On parlera sur quels sont les animaux préférés de chaque enfant et on lira le livre aux enfants, et on donnera le vocabulaire des animaux en leur montrant les images de l’histoire.
- On leur montrera des images de différents habitats et leur demandera de dire où “habite” chaque animal de l’histoire. On leur demandera de dessiner leur propre animal préféré dans son habitat.
- On leur demandera de faire un animal du livre en utilisant pâte à modeler en mentionnant de quel animal il s’agit. À la fin de la classe on fera un résumé du vocabulaire.

## **8. Sujet: Des monuments**

- On demandera aux enfants de dire comment ils croient qu'il est l'architecture en France, comment sont les bâtiments et s'il est très différent de celle du Mexique, Puis on lira le livre du jour en montrant aux élèves des images des monuments/ bâtiments et en leur demandant de dire quels sont au Mexique et quels sont en France.
- Après avoir lu le livre et avoir vu les images, on demandera aux enfants de faire deux équipes et de choisir une des images et le faire en pâte crue.
- On demandera aux enfants quel monument ils ont fait et on fera un résumé de la classe.

## **9. Sujet: Des personnages**

- On questionnera aux enfants quels personnages françaises connaissent et on leur montrera quelques images de personnages françaises (trois réels: Monet, Marie Curie et Napoléon; et trois fictifs: Rémi de ratatouille, Pepe Le Pew et Le chat botté) et leur demandera de les classer en dépendant s'ils sont réels ou fictifs. Puis on commencera avec la lecture du jour.
- Lors de la lecture, on demandera aux enfants de dessiner ce qu'ils écoutent de l'histoire et puis on leur donnera des matériels pour faire une marionnette comme des chaussettes, des paillettes, des boutons, des morceaux de tissu colorie, etc. Et leur demandera de créer le personnage de l'histoire qui leur plaisait le plus.

- On leur demandera de dire quel personnage ils ont choisi et on fera un résumé de la classe

## **10. Sujet: Les prépositions de lieu**

- On racontera aux enfants l’histoire d’un chat très coquin qui grimpe et se cache partout en leur donnant le vocabulaire des prépositions de lieu. Et leur demandera de lui dessiner selon ce qu’ils ont écouté.
- On donnera aux enfants des biscuits et du caramel pour construire une petite maison pour le chat, lequel va être représenté pour un ours en gomme. Puis on jouera en mettant le chat devant la maison, dans la maison, sur la maison, etc. et on laissera les enfants le manger tout à la fin.
- On mettra une table et une chaise dans l’espace et on jouera aux enfants “Simon dit” en leur donnant des indications pour qu’ils se placent sur la table, sous la table, devant la chaise, etc.
- On questionnera aux enfants quels prépositions ils ont utilisé et on fera un résumé de la classe



## SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN



|  |   |                                 |
|--|---|---------------------------------|
| <b>Nom de l'enseignante:</b> Maricruz Miguel Garzón            | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/<br>Multiniveau | <b>Date:</b> 19/01/09                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les couleurs                                     | <b>Nombre d'élèves:</b> 6                       | <b>Session:</b> 1               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale les couleurs dans ses propres dessins avec un maximum de quatre erreurs

| Étape                  | Compétence                          | Stratégie             | Activité   | Matériel                                       | Durée   |
|------------------------|-------------------------------------|-----------------------|--|--|---------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale | Professeur<br>-élève  | On questionnera aux enfants qu'est-ce qu'ils connaissent de la France, si ils ont déjà vu le film de ratatouille, on leur demandera de signaler dans une carte mondiale où se trouve la France, en introduisant le livre "una flor para monet" | Carte<br>Feutres de<br>couleur<br>Tableau      | 15 min. |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale         | Professeur<br>- élève | <b>Activité 1:</b> On va lire le livre en donnant le vocabulaire des couleurs aux enfants et on leur demandera de classer quelques images selon qu'on  | Livre<br>Empreintes<br>Peintures<br>acryliques | 30 min  |

|                   |   |                       |   |  |        |
|-------------------|---|-----------------------|---|--|--------|
|                   | Artistique<br>Imagination<br>/ créativité | Professeur<br>- élève | apparaissent dans l'histoire.<br><br><b>Activité 2:</b> On montrera aux élèves deux peintures de Monet et leur demandera de dessiner un paysage en utilisant le matériel nécessaire | “Manta”<br>Pinceaux<br>Feutres de<br>couleur<br>Carton |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.                                      | élève<br>professeur   | Les enfants devront dire quelles couleurs ils ont utilisé pour faire son paysage avec un maximum de 4 erreurs.  | Dessins des<br>enfants                                 | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse                                  | Professeur<br>- élève | On fera un résumé du vocabulaire.   | Tableau<br>Feutres                                     | 5 min  |

|  |   |                                 |
|--|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón               | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/<br>Multiniveau | <b>Date:</b> 26/01/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les nombres                                      | <b>Nombre d'élèves:</b> 5                       | <b>Session:</b> 2               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale les nombres dans les animaux créés avec maximum quatre erreurs.

| Étape                  | Compétence  | Stratégie                                | Activité   | Matériel   | Durée  |
|------------------------|---|--|--|--|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale                                       | Professeur-élève                         | On commencera pour demander aux enfants s'ils ont des animaux domestiques et en combien. Puis on introduira le livre du jour "números animales"  | Livre<br>Feutres<br>Tableau  | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale<br><br>Artistique<br>Imagination / créativité | Professeur-élève<br><br>Professeur-élève | <b>Activité 1:</b> On lira l'histoire et dans chaque partie on comptera en français les pattes, ailes, et yeux de chaque animal<br><br><b>Activité 2:</b> Après avoir lu le livre, on demandera aux enfants de créer leurs | Livre<br>Boules de polystyrène<br>Papier de couleurs<br>Pâte à modeler<br>Yeux mobiles | 30 min |

|                   |          |                     |  |                                |        |
|-------------------|----------|---------------------|--|--------------------------------|--------|
|                   |          |                     | propres animaux en utilisant des matériaux nécessaires.  | Cure-pipes<br>Colle<br>Ciseaux |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.     | élève<br>professeur | On demandera aux enfants de dire combien de pattes, ailes et yeux ont les animaux qu'ils viennent de créer, avec un maximum de quatre erreurs. | Animaux créés                  | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse | Professeur-élève    | On fera un résumé du vocabulaire acquis.   | Tableau<br>Feutres             | 5 min  |



## SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN



|   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón            | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/ Multiniveau | <b>Date:</b> 02/02/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les formes                                    | <b>Nombre d'élèves:</b> 4                       | <b>Session:</b> 3               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale les formes dans leur propres dessins avec un maximum de deux erreurs.

| Étape                  | Compétence   | Stratégie   | Activité  | Matériel   | Durée  |
|------------------------|--|---|---|--|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale  | Professeur<br>r- élève                                | On observera avec les enfants quel type de formes on peut trouver autour et on commencera à lire le livre "estampados con vegetales"  | Matériels,<br>meubles de la<br>salle de classe                             | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale<br><br>Artistique<br>Imagination<br>/ créativité | Professeur<br>r - élève<br><br>Professeur<br>r- élève | <b>Activité 1:</b> On lira le livre et en chaque partie les enfants devront dire quels types de formes ils peuvent observer, la professeure donnera les noms des formes en français.<br><br><b>Activité 2:</b> Pendant qu'on lis le texte, la | Livre<br>Sceaux de<br>pomme de<br>terre<br>Formes en<br>carton<br>Pinceaux | 30 min |

|                   |          |                        |   |                    |        |
|-------------------|----------|------------------------|---|--------------------|--------|
|                   | E.O.     |                        | <p>professeure donnera aux enfants des sceaux faits en pomme de terre avec des formes mentionnés dans le livre, peinture et des figures en carton lesquelles correspondent à celles du livre mais avec une taille plus grande, et leur demandera de les sceller avec la figure que corresponde.</p> <p><b>Activité 3:</b> On demandera aux élèves d'utiliser des sceaux de pomme de terre et les peintures pour créer son propre paysage en identifiant quelles formes ils ont utilisé.</p> | Feuilles blanches  |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.     | élève<br>professeur    | On demandera aux enfants de dire quels figures ils ont utilisé dans leur dessins  | Dessins            | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse | Professeur<br>r- élève | Résumé du vocabulaire   | Tableau<br>Feutres | 5 min  |



## SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN



|  |   |                                 |
|--|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón               | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/<br>Multiniveau | <b>Date:</b> 09/02/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Le corps et le visage                            | <b>Nombre d'élèves:</b> 5                       | <b>Session:</b> 4               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale les parties du corps dans ses propres dessins et les parties du visage dans sa propre maquette de bonbons avec un maximum de quatre erreurs.

| Étape                  | Compétence                                | Stratégie                  | Activité   | Matériel  | Durée  |
|------------------------|---|----------------------------|--|---|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale       | Professeur-élève           | On commencera une conversation avec les enfants pour qu'ils disent combien de bras, mains, pied, etc, nous avons, et on présentera le livre "de nada tenemos tres".                      | Livre   | 5 min  |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale<br>Artistique | Professeur-élève<br>Élève- | <b>Activité 1:</b> On lira le livre et la professeure donnera le vocabulaire aux enfants en demandant aux enfants d'imaginer comment ils se verraient avec trois bras, trois têtes, etc. | Livre<br>Pantin<br>Ciseaux<br>Crayons de couleurs | 40 min |

|                   |                                  |                        |   |                       |        |
|-------------------|----------------------------------|------------------------|---|-----------------------|--------|
|                   | Imagination / créativité<br>E.O. | Professeur             | <p><b>Activité 2:</b> On va donner à chaque enfant une pièce de pantin de sa taille et des crayons. On sortira au jardin et leur demandera de se coucher sur le pantin et avec l'aide de son accompagnant (père ou mère), et de dessiner sa silhouette, puis ils devront en ajouter d'autres bras, pieds, têtes ou ce qu'ils veulent. En retournant à la salle de classe ils devront présenter leurs dessins et dire quelles parties du corps ils ont dessiné de plus en utilisant le vocabulaire correspondant.</p> <p><b>Activité 3:</b> On donnera aux enfants différents bonbons (des obles, des guimauves en forme de cœur et "larmes" ainsi que des "vers de gomme") et leur demandera de faire un visage en les utilisant. Puis la professeure décrira les parties du visage et ce qu'on peut faire avec elles, par exemple "je peux voir des choses merveilleuses, je peux goûter ma nourriture préférée" puis ils devront deviner la partie du corps et la manger.</p> | Bonbons               |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.                             | élève<br>professeur    | On demandera aux enfants de dire et signaler les parties du corps qu'ils ont dessiné et celles du visage qu'ils ont aimé manger; avec un maximum de quatre erreurs.   | Narration des enfants | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse                         | Professeur<br>r- élève | On fera un résumé du vocabulaire.   | Tableau<br>Feutres    | 5 min  |



**SYLLABUS**  
**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA**  
**FACULTAD DE LENGUAS**  
**LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS**  
**MARICRUZ MIGUEL GARZÓN**



|  |   |                                 |
|--|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón               | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/<br>Multiniveau | <b>Date:</b> 16/02/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les sens   | <b>Nombre d'élèves:</b> 4                       | <b>Session:</b> 5               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale les cinq sens dans l'activité avec un maximum de deux erreurs.

| Étape                  | Compétence                          | Stratégie         | Activité   | Matériel              | Durée  |
|------------------------|-------------------------------------|-------------------|--|-----------------------|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale | Professeur- élève | On commencera à questionner les enfants "quels sont les sens que on utilise toujours, après on leur bandera les yeux avec de papier "crêpé" et on commencera à lire "el libro negro de los colores" en demandant aux enfants de toucher les textures du livre. La professeure donnera le vocabulaire des sens en commentant avec les enfants les sens que "Tomas" utilise dans l'histoire. | Livre<br>Papier crêpé | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.                                | Professeur        | <b>Activité 1:</b> Sans retirer le papier des  | Papier crêpé          | 30 min |

|                   |  |   |   |   |        |
|-------------------|--|---|---|---|--------|
| t                 | Sociale<br>Lexicale<br><br>Artistique<br>Imagination<br>/ créativité<br>E.O. | r - élève<br><br>Professeur<br>r- élève | <p>yeux des élèves on leur donnera différentes choses pour qu'ils les touchent, ainsi comme des feuilles blanches et des couleurs, et leur demandera de dessiner avec les yeux bandés, ce qu'ils viennent de toucher.</p> <p><b>Activité 2:</b> On donnera aux enfants quelques bonbons sucrés et salés et aussi quelques essences (comme la vanille) pour qu'ils puissent les sentir et goûter. Puis on leur demandera de les dessiner (avec les yeux bandés).</p> | Feuilles blanches<br>Crayons de couleurs<br>Orange<br>Décor de vanille<br>Cacahuètes<br>Petit ours en peluche<br>Fleurs synthétiques<br>Bonbons |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.   | élève<br>professeur<br>r                | On demandera aux enfants de retirer le papier des ses yeux et de regarder ses dessins, puis ils devront dire quels sens ils ont utilisé pendant l'activité et quels sens ils n'ont pas utilisé.   | Dessins   | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse   | Professeur<br>r- élève                  | On fera un résumé du vocabulaire.   | Tableau<br>Feutres  | 5 min  |



## SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN



|   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón            | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/ Multiniveau | <b>Date:</b> 23/02/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> La nourriture                                 | <b>Nombre d'élèves:</b> 6                       | <b>session:</b> 6               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale les différences entre la nourriture française et mexicaine dans ses propres dessins avec un maximum de deux erreurs.

| Étape                  | Compétence                          | Stratégie         | Activité  | Matériel                   | Durée  |
|------------------------|-------------------------------------|-------------------|---|----------------------------|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale | Professeur- élève | On questionnera aux enfants quelle est leur nourriture préférée et s'ils connaissent la nourriture des autres états ou pays et s'ils l'ont déjà mangé, puis on demandera aux élèves de dessiner comment ils imaginent la nourriture française, s'il y a des grands différences avec la mexicaine en introduisant le livre "cocinando con arte". | Livre                      | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale         | Professeur- élève | <b>Activité 1:</b> On montrera aux enfants des images de différents plats français et mexicains et leur demandera de les classifier   | Livre<br>Feuilles blanches | 30 min |

|                   |  |                          |   |   |        |
|-------------------|--|--------------------------|---|---|--------|
|                   | Artistique<br>Imagination/<br>créativité<br>E.O. | Professeur<br>r- élève   | selon ceux qu'ils croisent sont mexicains et ceux qui sont français.<br><b>Activité 2:</b> On donnera aux enfants de la pâte à modeler et leur demandera de créer un macaron en imaginant son saveur. Puis on en leur donnera un. | Crayons de couleurs<br>Images à<br>Pâte à modeler<br>Macarons |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.   | élève<br>professeur<br>r | On demandera aux élèves de dire quelle nourriture ils ont dessinée.   | Dessins   | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse   | Professeur<br>r- élève   | On fera un résumé du vocabulaire.   | Tableau<br>Feutres  | 5 min  |



## SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN



|   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón            | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/ Multiniveau | <b>Date:</b> 02/03/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les animaux                                   | <b>Nombre d'élèves:</b> 6                       | <b>Session:</b> 7               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale différents animaux et leur habitat en utilisant leurs propres sculptures avec un maximum de quatre erreurs.

| Étape                  | Compétence   | Stratégie                                | Activité  | Matériel   | Durée  |
|------------------------|--|--|---|--|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale                                      | Professeur-élève                         | On questionnera aux élèves s'ils ont des animaux domestiques, s'ils ont déjà allé au zoo, et quel est leur propre animal préféré, en introduisant le livre "arrullo"  | Livre  | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale<br><br>Artistique<br>Imagination/ créativité | Professeur-élève<br><br>Professeur-élève | <b>Activité 1:</b> On lira le livre aux enfants en leur montrant les images de l'histoire et les animaux qui y apparaissent.<br><br><b>Activité 2:</b> On leur montrera des images des différents habitats en leur demandant de classer les animaux de l'histoire selon | Livre<br>Images<br>Papier Kraft<br>Crayons de couleur. | 30 min |

|                   |          |                     |  |                    |        |
|-------------------|----------|---------------------|--|--------------------|--------|
|                   | E.O.     |                     | l'habitat qu'ils croient que c'est le correct.<br><br><b>Activité 3:</b> En utilisant du papier kraft, on demandera aux enfants de dessiner leur propre animal préféré dans son habitat. |                    |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.     | élève<br>professeur | On demandera aux enfants de faire un animal du livre en pâte à modeler et de dire quel animal ils ont fait.  | Pâte à modeler     | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse | Professeur- élève   | On fera un résumé du vocabulaire.  | Tableau<br>Feutres | 5 min  |



## SYLLABUS

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

MARICRUZ MIGUEL GARZÓN



|   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón            | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/ Multiniveau | <b>Date:</b> 09/03/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les monuments                                 | <b>Nombre d'élèves:</b> 5                       | <b>Session:</b> 8               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale des monuments importants de la France en utilisant leurs propres sculptures / maquettes avec un maximum de deux erreurs.

| Étape                  | Compétence                          | Stratégie        | Activité  | Matériel                              | Durée  |
|------------------------|-------------------------------------|------------------|---|---------------------------------------|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale | Professeur-élève | On demandera aux enfants de dire s'ils connaissent des monuments de la France ou si, selon eux, il existe des différences entre l'architecture française et la mexicaine. Puis on commencera la lecture du livre: "arquitectura para niños" | Livre                                 | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale         | Professeur-élève | <b>Activité 1:</b> On lira le livre et on demandera aux élèves d'identifier dans un groupe d'images de monuments/ bâtiments qui appartiennent au Mexique et à la France.  | Livre<br>Images<br>Colle<br>Pâte crue | 30 min |

|                   |   |                          |  |                          |        |
|-------------------|---|--------------------------|--|--------------------------|--------|
|                   | Artistique<br>Imagination<br>/ créativité<br>E.O. | Professeur<br>r- élève   | <b>Activité 2:</b> Après avoir lu le livre et avoir observé les images on demandera aux élèves de faire deux équipes, à chaque équipe on donnera une feuille de papier “amérique”, de la colle et un paquet de pâte crue, Puis on leur demandera de créer l’image du monument qu’ils ont aimé le plus. | Papier<br>amérique       |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.  | élève<br>professeur<br>r | On demandera aux élèves de dire quels monuments ils ont fait et quels monuments ils ont vu dans le livre.  | sculptures/<br>maquettes | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse  | Professeur<br>r- élève   | On fera un résumé du vocabulaire.  | Tableau<br>Feutres       | 5 min  |

|  |   |                                 |
|--|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón               | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/<br>Multiniveau | <b>Date:</b> 16/03/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les personnages                                  | <b>Nombre d'élèves:</b> 4                       | <b>Session:</b> 9               |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables de reconnaître de manière orale quelques personnages fictifs ou réels de la France en utilisant ses propres marionnettes

| Étape                  | Compétence                                    | Stratégie                               | Activité   | Matériel  | Durée  |
|------------------------|---|---|--|---|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale           | Professeur<br>- élève                   | On demandera aux enfants de dire quels personnages français ils connaissent et leur donnera quelques images des personnages de la France en leur demandant de les classer en fictifs et réels. Puis on commencera avec la lecture du livre "el gato con botas" | Livre<br>Images                                   | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale<br><br>Artistique | Professeur<br>- élève<br><br>Professeur | <b>Activité 1:</b> Pendant qu'on lit le livre, on demandera aux enfants de dessiner les passages de l'histoire.<br><br><b>Activité 2:</b> Après avoir lu l'histoire, on  | Livre<br>Feuilles blanches<br>Crayons de couleurs | 30 min |

|                   |                                    |                       |   |  |        |
|-------------------|------------------------------------|-----------------------|---|--|--------|
|                   | Imagination/<br>créativité<br>E.O. | - élève               | donnera aux enfants des chaussettes, des morceaux de tissu de couleurs, des yeux mobiles, etc et leur demandera de faire une marionnette du personnage qu'ils ont aimé le plus de l'histoire. | Chaussettes<br>Laine<br>peignée<br>Tissu de<br>couleurs<br>Des paillettes<br>Colle<br>Ciseaux<br>Yeux<br>mobiles |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.                               | élève<br>professeur   | On demandera aux enfants de dire quel personnage ils ont fait   | Marionnettes   | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse                           | Professeur<br>- élève | On fera un résumé du vocabulaire.   | Tableau<br>Feutres   | 5 min  |

|   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <b>Nom du pratiquant:</b> Maricruz Miguel Garzón            | <b>Institution:</b> Bibliothèque infantile BUAP | <b>Niveau de Langue:</b> Pre-A1 |
| <b>Public visé:</b> Enfants de la bibliothèque/ Multiniveau | <b>Date:</b> 23/03/19                           | <b>Durée:</b> 60 minutes        |
| <b>Sujet:</b> Les prépositions de lieu                      | <b>Nombre d'élèves:</b> 6                       | <b>Session:</b> 10              |

**Objectif d'apprentissage:** À la fin de la classe les élèves seront capables d'identifier de manière orale quelques prépositions de lieu dans ses propres maquettes avec un maximum de trois erreurs.

| Étape                  | Compétence  | Stratégie                                  | Activité  | Matériel  | Durée  |
|------------------------|---|--|---|---|--------|
| <b>Sensibilisation</b> | E.O.<br>C.O.<br>Sociale<br>Lexicale                           | Professeur- élève                          | On racontera aux enfants l'histoire d'un chat très coquin qui grimpe et se cache partout en leur donnant le vocabulaire des prépositions de lieu. Puis on leur demandera de lui dessiner selon ce qu'ils viennent d'écouter                                   | Histoire<br>Feuilles blanches<br>Crayons de couleurs      | 15 min |
| <b>Développement</b>   | C.O.<br>Sociale<br>Lexicale<br><br>Artistique<br>Imagination/ | Professeur- élève<br><br>Professeur- élève | <b>Activité 1:</b> On donnera aux élèves des biscuits, du caramel, et un ours en gomme qui représentera le chat de l'histoire. Puis on leur demandera de construire une maison pour le chat en utilisant les biscuits et le caramel. Puis on leur donnera des | Biscuits<br>cadres<br>Caramel ou lait condensé<br>Ours en | 30 min |

|                   |                            |                                |   |                                   |        |
|-------------------|----------------------------|--------------------------------|---|-----------------------------------|--------|
|                   | <p>créativité<br/>E.O.</p> |                                | <p>instructions pour qu'ils placent le chat dans la maison, à côté de la maison, du la maison, etc.</p> <p><b>Activité 2:</b> On va placer une chaise et une table dans le centre de la "salle de classe" et on jouera "Simon dice" en utilisant les prépositions de lieu pour qu'ils se placent à côté de la chaise, sous la table, etc.</p> | <p>gomme<br/>Table<br/>Chaise</p> |        |
| <b>Évaluation</b> | E.O.                       | <p>élève<br/>professeur</p>    | <p>On demandera aux élèves de dire quels prépositions ils ont utilisé</p>   | Maquettes                         | 10 min |
| <b>Clôture</b>    | Synthèse                   | <p>Professeur<br/>r- élève</p> | <p>On fera un résumé du vocabulaire.</p>  | <p>Tableau<br/>Feutres</p>        | 5 min  |

# **CHAPITRE VI**

# **CONCLUSION**

## 6.1 Conclusions

À partir de cette étude nous allons répondre aux questions de recherche

- De quelle manière on aborde le processus enseignement-apprentissage chez les enfants?

Selon ce qu'on a pu trouver sur la partie théorique, on peut dire que la manière la plus efficace et naturelle pour aborder ce processus est celle qu' implique le jeu comme un moyen/outil pour acquérir et/ou s'approcher à l'apprentissage. Bien que pour Piaget c'est une question d'expériences et pour Montessori une question de désir, à vrai dire, on trouve le jeu dans la nature de l'enfant. C'est en jouant qu'il apprend et reconnaît son monde et à lui-même, cette manière c'est la mieux et la moins "stressant" pour apprendre un nouveau sujet.

- Quelles méthodologies existent pour l'enseignement des langues étrangères chez les enfants?

Il existe différentes méthodologies pour travailler les langues étrangères chez les enfants, elles peuvent être déjà conçues, comme par exemple les jeux de l'oie pour travailler du vocabulaire, ou peuvent surgir au moment de la classe, être inventées pour l'enseignant en fonction des besoins des élèves et de la séance. ca ne signifie pas qu'on reste de l'importance à la planification des activités, sinon que, comme les élèves marquent le rythme de la séance et bien sûr de leur propre apprentissage, parfois on doit les concevoir dès notre propre imagination, soit pour compléter la séance ou pour essayer d'expliquer ou exemplifier le sujet d'une autre manière que soit plus facile à comprendre pour l'élève. Dans cette recherche on a peut travailler, par exemple, avec des activités qui encouragent la créativité de l'enfant, surtout en utilisant des matériels

artistiques, activités tels que créer des animaux, créer des maquettes, dessiner, créer des marionnettes, etc.

- Sur quelle théorie se déroule l'apprentissage ludique?

On peut trouver dans cette recherche que c'est la théorie piagétienne et surtout la théorie montessorienne qui précèdent la théorie de la ludique. Bien que pour la ludique il existent des différentes manières de l'aborder, dans ce cas-là on a fait un emphase sur la théorie montessorienne puis elle ne seulement se consacre au jeu comme un utile pédagogique et un moyene pour que l'enfant soit capable d'acquérir nouveau connaissances, sinon aussi comme un manière de respecter leur propre rythme d'apprentissage.

- Est-ce que l'apprentissage du français langue étrangère est-il possible à travers de la ludique en tant que ressource méthodologique chez les enfants?

Pendant l'application des activités ludiques conçues on a noté que les enfants sentent une grande attraction pour les activités que développent leur créativité et promouvant l'utilisation des matériels artistiques (tels comme la pâte à modeler, les dessins, les peintures entre autres) ainsi comme l'utilisation des bonbons pour attirer leur attention pour acquérir et renforcer les connaissances d'une manière significative.

Bien que dans cette recherche on a travaillé avec des différents enfants de différents âges à cause des circonstances dans lesquelles on a donné le cours, dans la présentation des résultats on a mentionné que les enfants ont acquis des connaissances de la culture et la langue françaises pendant chaque classe, mais comme ils n'avaient pas des classes

régulières, puisqu'ils assistaient juste parfois, c'était difficile de noter ou de montrer une vraie amélioration dans l'acquisition de la langue étrangère. Mais dans chaque session on a pu voir que les enfants étaient attentifs, ravis et ils montraient de l'intérêt pour apprendre le sujet de la classe, malgré des interférences avec d'autres langues comme l'anglais et l'espagnol.

En résumé, dans un point de vue personnel, je peux dire que l'utilisation des activités ludiques chez des enfants pour l'apprentissage du français comme langue étrangère dans la bibliothèque infantile de l'université de la BUAP c'est une bonne méthode pour que les enfants soient intéressés dans l'apprentissage d'une autre langue mais il doit être réalisé en prenant compte certaines conditions, comme des classes et élèves régulières, pour avoir une surveillance de l'acquisition des apprentissages. Mais quand même ce n'est pas un empêchement pour qu'ils réussissent à connaître le sujet de la classe et acquièrent du vocabulaire basique de la langue. Dans ce cas, les enfants ont eu un rapprochement avec la langue française, avec lequel ils ont appris du vocabulaire, la prononciation et la culture, de cette manière ils ont pu réaliser qu'on peut apprendre plusieurs langues en dehors de l'anglais, mais on n'a pas pu avoir une surveillance dans les connaissances.

Par conséquent on peut dire que l'application des activités ludiques comme une ressource méthodologique pour promouvoir l'apprentissage de la langue étrangère chez les enfants est une manière efficace d'attirer l'attention des enfants sur la langue.

# **ANNEXE**





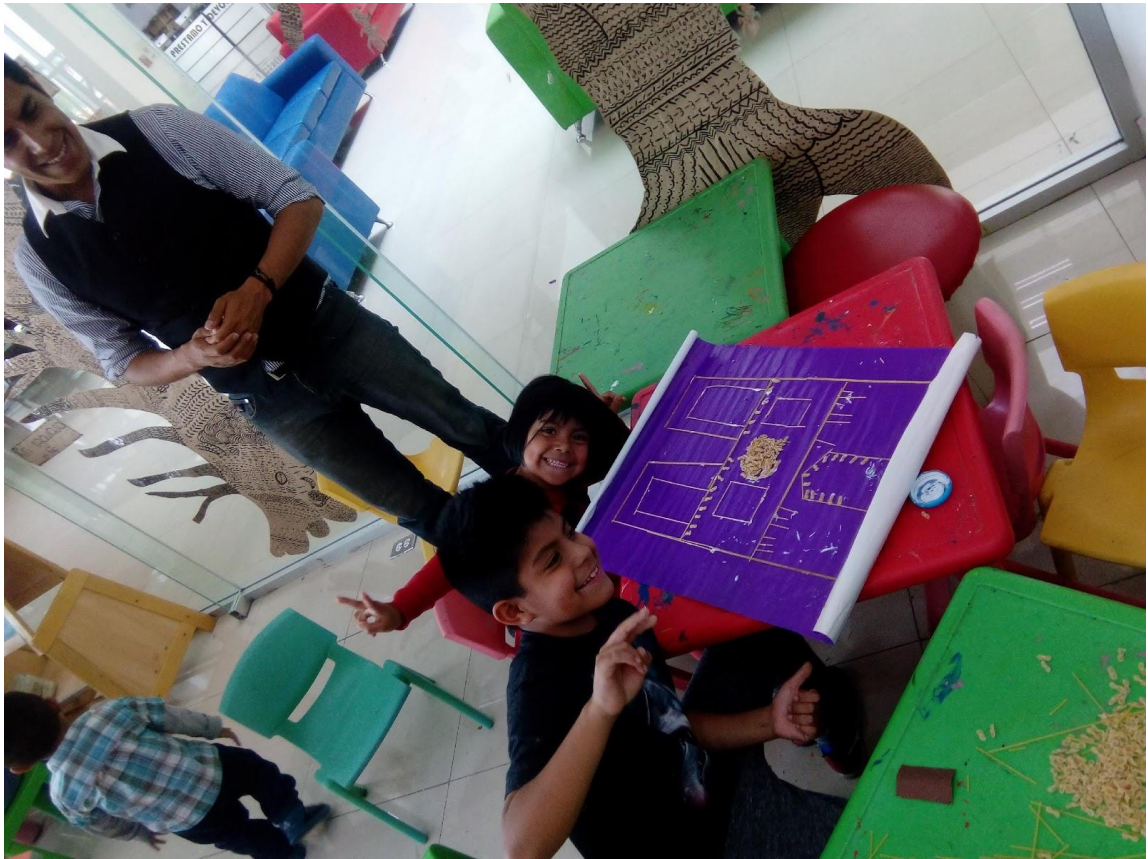


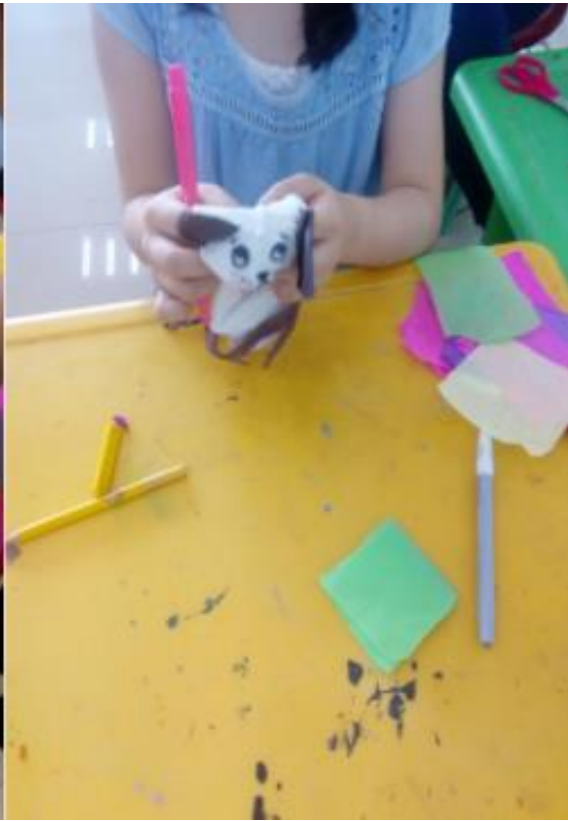












# RÉFÉRENCES

- Alpar, M., (2013). L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère aux jeunes enfants. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 8/9, 595-601.  
<https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.5180>
- Arconada Martínez, C. (2012). La adquisición del lenguaje en la etapa de 0 a 3 años [tesis de grado, Universidad de Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1813/TFG-L49.pdf;jsessionid=B4C99F6EE45B01C12E42DD45C0F7423A?sequence=1>
- Arias Toca, M. F., Castiblanco López D. I. (2015). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia].  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%3%93GICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGL%3%89S.pdf?sequence=1>
- Boughalem, S. (2015). La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la troisième année primaire. [Tésis de maestria, Université Aboubekr Belkaid- –Tlemcen]. <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/8004/1/boughalem-sanna.pdf>
- Castillo, N., Gonzalez, A. (2015). Aprender Jugando, Juego y aprendizaje pueden combinarse para lograr una apropiación de conocimiento más profunda y significativa.

[http://www.unamiradaalaciencia.unam.mx/la\\_prensa/consulta\\_prensa\\_pdf.cfm?vArchiivoPrensa=530](http://www.unamiradaalaciencia.unam.mx/la_prensa/consulta_prensa_pdf.cfm?vArchiivoPrensa=530)

- Colegio Renilde Montessori. (s.f.).el embrión espiritual.  
<https://www.montessorixaltepec.com/noticia/34.html>
- Duquesnoy, M., Gilson, G., Lambert, J. y Preat, C. (2019). La pédagogie du jeu Dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu réalisé par l'équipe de l'Atelier-EDU et de l'asbl PortailEduc. <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf>
- Figura 1 y 2 Nota: Adaptado de los cuatro planos del desarrollo, por Montessori Village, 2020, Montessori Village. <https://www.montessorivillage.es/planos-de-desarrollo-montessori/>
- Figura 3 Nota. Adaptado de diagrama esquemático del desarrollo del lenguaje, por International Montessori Institute Barcelona, 2021, International Montessori Institute. <https://montessorispace.com/blog/aprendizaje-simultaneo-de-idiomas/#:~:text=Montessori%20estableci%C3%B3n%20un%20m%C3%A9todo%20fonol%C3%B3gico,como%20el%20castellano%2C%20entre%20otros>
- García Delgado, A. I. [Alma Montessori] ( 29 abr 2020). Montessori y los idiomas|Alma Montessori [video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1SWEu44nLZ8>
- Ghirimoldi, M.E. (2006). El juego en clase de lengua extranjera. Puertas abiertas, diciembre 2006, 94-98.  
<http://www.puertasabiertas.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero-2/17.%20Juegos%20en%20la%20clase%20de%20lenguas%20extranjeras.pdf>
- Habib, Y. (2017). Pour une approche ludique dans l'enseignement-apprentissage de la lecture en FLE Cas des apprenants de 5ème année primaire de l'école Ramadhane Hassouni à Bou Saâda - M'sila. [Tesis de maestría, Université Mohamed BOUDIAF

de M'Sila]. [http://dspace.univ-  
msila.dz:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2944/fr09-  
2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.univ-msila.dz:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2944/fr09-2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Hernández Sampieri, R., (2014). Metodología de la investigación. McGraw Hill Education.  
[https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Isaacs, N. (1982 ). El desarrollo de la comprensión en el niño pequeño según Piaget. Editorial Paidós.
- Jarraud, F. (15 de noviembre de 2018). Le jeu en classe de langues : Cinq questions à Haydée Silva. Le café pédagogique.  
<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2018/11/15112018Article636778627035074426.aspx>
- Kandassamy, O. (2015). Apprendre par le jeu au cycle 3 Le jeu au service des apprentissages fondamentaux ? [Tesis de maestría, Université des Antilles et de la Guyane ESPE de Guadeloupe]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01192935/document>
- Kaptchouang Misonge, C. (2017). L'utilisation de la didactique ludique dans l'enseignement et apprentissage de la langue italienne aux immigrants du Vénétie : Cas de la coopérative sociale S.AR.HA. [Tesis de maestría, Università Ca' Foscari Venezia]. <http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/9643/964412-1197486.pdf>
- Kihlstedt, M., (20 de enero de 2019). Apprentissage d'une Langue étrangère chez l'enfant. Mômji Garde d'enfants. <https://www.momji.fr/dossiers/pedagogie-et-bilinguisme/apprentissage-d-une-langue-etrangere-chez-l-enfant>
- Larousse. (s.f). Apprentissage. En Larousse dictionnaire de français. en 31 de marzo de 2022, de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/apprentissage/4748>

- Larousse. (s.f). Jeu. En Larousse dictionnaire de français. en 05 de abril de 2022, de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>
- Larousse. (s.f). Ludique. En Larousse dictionnaire de français. en 05 de abril de 2022, de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ludique/48008>
- Larousse. (s.f). Précoce. En Larousse dictionnaire de français. en 31 de marzo de 2022, de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pr%C3%A9coce/63360>
- Logiscool. (27 de enero de 2021). Pourquoi l'éducation ludique est-elle efficace? <https://www.logiscool.com/be/blog/2021-01/why-is-gamified-education-effective>
- Mariotti Putton, G., Santos da Cruz, P. (2021). L'importance du jeu dans le processus d'enseignement et d'apprentissage en éducation de la petite enfance. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. 11(05), 114 - 125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/denseignement-et-dapprentissage#3-LE-LUDIQUE-ORIGINE-ET-HYPOTHESES>
- Martinelli, L. (19 de febrero de 2021). Proceso Montessori de la Lectoescritura [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tPwWGVmCSW8&t=640s>
- Montessori Village. (2020). Toda la información sobre los planos de desarrollo Montessori. <https://www.montessorivillage.es/planos-de-desarrollo-montessori/>
- Montessori, M. (2004). La mente absorbente del niño (Trad.). Editorial Diana. (trabajo original publicado en 1949) <https://cristinamatusmendez.files.wordpress.com/2014/07/la-mente-absorbente-del-nino-montessori-pdf.pdf>
- Montessori, M. (2013). El niño el secreto de la infancia (Trad.). Editorial Diana. (trabajo original publicado en 1937) <https://bioconstruyendomx.files.wordpress.com/2018/10/montessori-el-nic3b1o-el-secreto-de-la-infancia1.pdf>

- Morel, B. (2021) L'approche ludique, pour faciliter l'apprentissage de l'anglais. [Tésis de maestria, Université de la Réunion]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03332041/document>
- Mulnet, S. (2019) Jouer pour communiquer : l'utilisation du jeu en classe de FLE au Brésil pour favoriser l'expression orale [Tesis de maestria, Université Grenoble Alpes]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02391314/document>
- Obregón, N. (2006). Quién fue María Montessori. Contribuciones desde Coatepec, (10), 149-171. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28101007>
- Psico Facil (7 jul 2018). etapa preoperacional y operaciones concretas fácil y con ejemplos! Jean Piaget [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YXdUILYgEJo&list=PL5WQMdfK30eJ3PTzq7mtfIXwj9L0f3app&index=2&t=1s>
- Psico Facil (22 jul 2018) Operaciones Formales facil y con ejemplos! Jean Piaget [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0s6FRfF0rGo>
- Psico Facil. (30 jun 2018). PERIODO SENSORIOMOTOR FACIL Y CON EJEMPLOS! Jean Piaget [archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bl2gtFquC4Y>
- Rafael Linares, A. (2019) Master en Paidopsiquiatria, Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vigotski. Universidad Autónoma de Barcelona. [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf)
- Saldarriaga-Zambrano, P.J., Bravo-Cedeño, G. del R., Llor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Revista científica Dominio de las ciencias. (núm. esp., dic.), 127-137. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>
- Sanchez Salgado, J. A., (2008). L'acquisition!apprentissage d'une langue étrangère par de jeunes enfants en milieu scolaire: fondements et avantages d'une approche

pédagogique ludique et artistique Réflexions à partir du cas de l'enseignement du français en Colombie [Tesis de maestria, Université de Sherbrooke].

[https://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/10394/Sanchez\\_Salgado\\_Jenny\\_MEd\\_2008.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/10394/Sanchez_Salgado_Jenny_MEd_2008.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Secretaría de Educación Pública (2011). Acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica. Secretaría de Educación Pública.

[http://edu.jalisco.gob.mx/dgen/sites/edu.jalisco.gob.mx.dgen/files/acuerdo\\_592.pdf](http://edu.jalisco.gob.mx/dgen/sites/edu.jalisco.gob.mx.dgen/files/acuerdo_592.pdf)

- Secretaría de Educación Pública. (s.f.). Lengua Extranjera. Inglés. Preescolar. /propósitos. Gobierno de México.

<https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/presco-intro-Lengua-Ext-Ingles.html>

- Seghier, I (2016). Le jeu dans l'apprentissage du FLE : Cas de la 4<sup>ème</sup> Année Primaire [Tesis de maestria, Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem].

<http://e-biblio.univ-mosta.dz/bitstream/handle/123456789/7011/m%C3%A9moire%20de%20fin%20de%207%C3%A9tude.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Silva, H. (30 de enero de 2012). Le jeu comme outil pédagogique. Le français à l'université, 14<sup>e</sup> année, (numéro 01), 2-3.

<http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>

- Vergara, C. (4 de Junio de 2020). Etapa de las Operaciones Concretas. Actualidad en Psicología. <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapa-de-las-operaciones-concretas/>