

Manual de usuario y usuaria



Béatrice Florence Blin
María Antonieta Rodríguez Rivera

INTRODUCCIÓN

GraFon es un recurso didáctico dirigido principalmente a la comunidad universitaria, pero que también puede resultar de utilidad para estudiantes y profesores de francés desde el nivel secundaria. Su propósito es ayudar a entender la relación entre las letras y los sonidos del francés, ya que para su correcta pronunciación se puede observar que algunas veces una letra transcribe un sonido, otras ninguno; en ocasiones, un grupo de letras puede transcribir un sonido, aunque en otras, pueden ser varios.

La aplicación GraFon, por si sola, va llevando de la mano al usuario o usuaria a reconocer estas correspondencias entre letras y sonidos del francés, sin embargo, se presenta este manual para proporcionar una guía práctica que facilite su uso y aplicación didáctica.

En primer lugar, se brindan instrucciones para su descarga, así como la descripción general del acceso y funcionamiento.

En segundo lugar, se proporciona una serie de propuestas de corte didáctico que pueden ser consideradas para el uso de GraFon con la guía de un profesor o profesora.

Finalmente se ofrecen una serie de referencias que permiten conocer los fundamentos teóricos que sustentan la aplicación, así como profundizar en ellos a quienes se interesen.

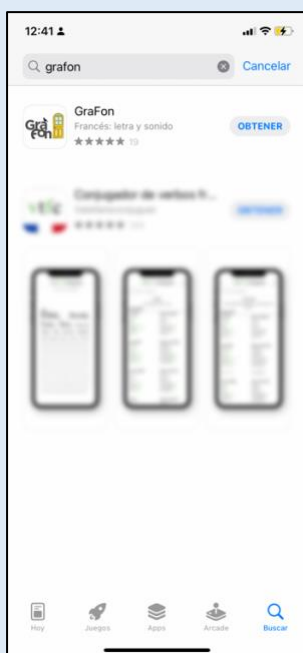
DESCARGA DE LA APP GRAFÓN

GraFon puede descargarse en el sistema iOS y en Android.

Para su descarga en iOS

1

En App Store, selecciona “Buscar” y teclea la palabra “grafon” para que puedas visualizar el ícono de la aplicación y descargarla.



Para su descarga en Android

En Play Store, selecciona “Buscar” y teclea la palabra “grafon” para que puedas visualizar el ícono de la aplicación y descargarla.



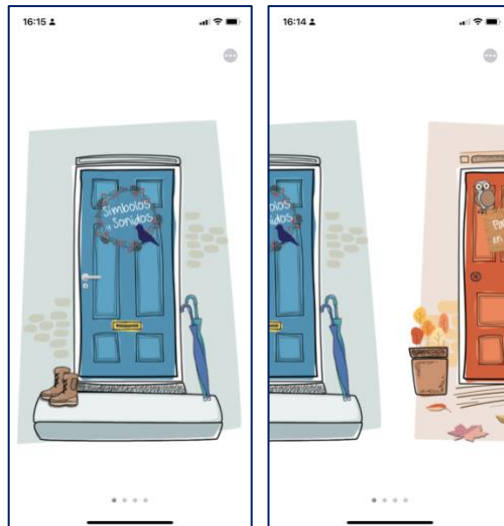
2

Una vez cargada en el dispositivo móvil (para ambos sistemas) la aplicación se identifica y se abre pulsando el siguiente icono.



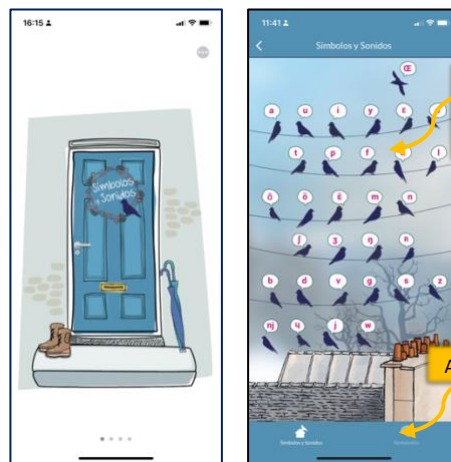
ACCESO AL CONTENIDO Y FUNCIONAMIENTO

Para entrar a cada uno de los cuatro apartados, que conforman la aplicación, se debe deslizar de izquierda a derecha y pulsar sobre cada uno.



Para ver la descripción introductoria y los créditos pulsar en el acceso que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla principal.

Los contenidos presentes en la sección *Símbolos y sonidos*, permiten que el usuario o la usuaria conozca los símbolos utilizados en la aplicación para representar los sonidos del francés.



Acceso a los distintos símbolos y sonidos

Acceso a los juegos

Puede escuchar cada sonido y ver los símbolos en contexto.



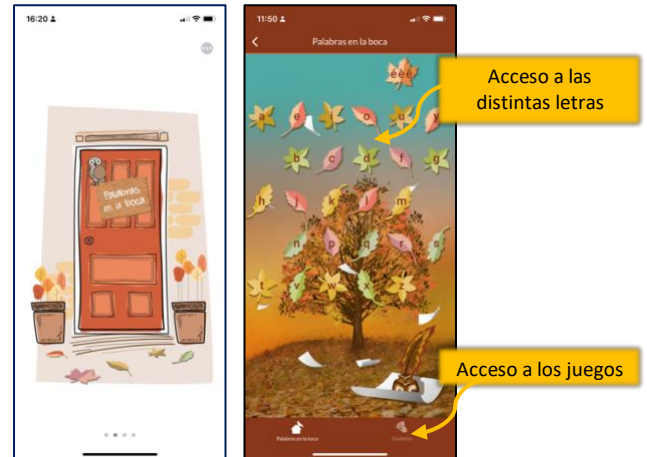
La sección de juego llamada *Simbolofón* ubicada en el extremo inferior derecho, da acceso a cinco juegos que permiten memorizar los símbolos.



Antes de cada juego, se abre un tutorial para explicar las reglas del juego y siempre se encuentra un acceso al mismo por si el usuario o usuaria tiene alguna duda de su funcionalidad. Esta funcionalidad se repite a lo largo de la aplicación.

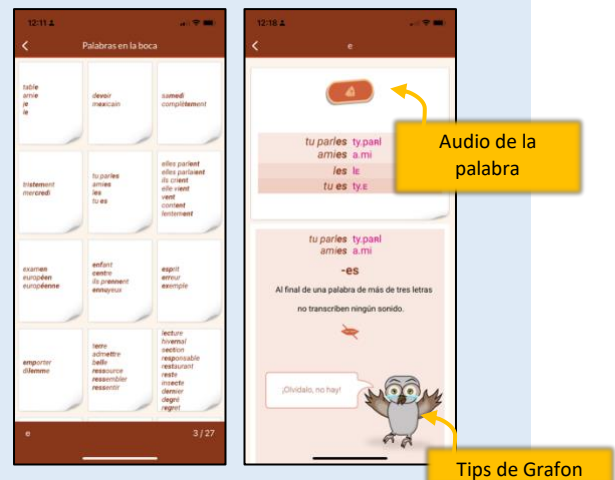


Los contenidos presentes en la sección *Palabras en la boca*, permiten que el usuario o la usuaria descubra las diferentes combinaciones posibles de las letras en francés y las correspondencias entre dichas combinaciones de letras y los sonidos del francés.



Al interior de cada letra se encuentran agrupadas las distintas combinaciones que se muestran de manera lógica y estructurada.

Cada grupo cuenta con una concisa explicación en español.



La sección de juegos llamada *Grafefón* permite practicar dichas combinaciones.

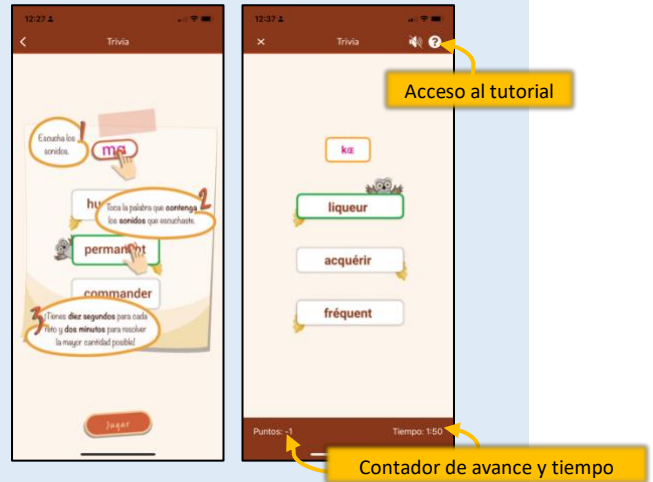
La integran 2 «memoramas», uno de palabras y otro de frases.

«Encuentra al intruso», en el que se deben identificar las palabras que no tienen el fonema indicado.

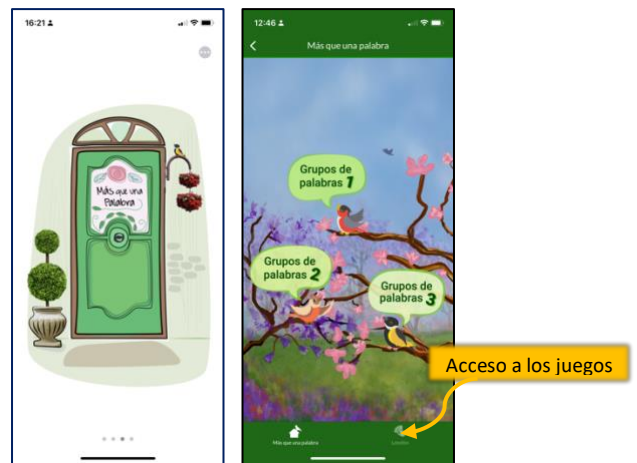
«Trivia» en la que el reto es encontrar la palabra que contenga el sonido que se escucha.



Antes de cada juego, se abre un tutorial para explicar las reglas del juego y siempre se encuentra un acceso al mismo por si el usuario o usuaria tiene alguna duda de su funcionalidad.



Los contenidos presentes en la sección *Más que una palabra*, permiten que el usuario o la usuaria entienda cómo varían los sonidos que transcriben las letras ubicadas al inicio o al final de una palabra según las palabras que preceden o siguen.



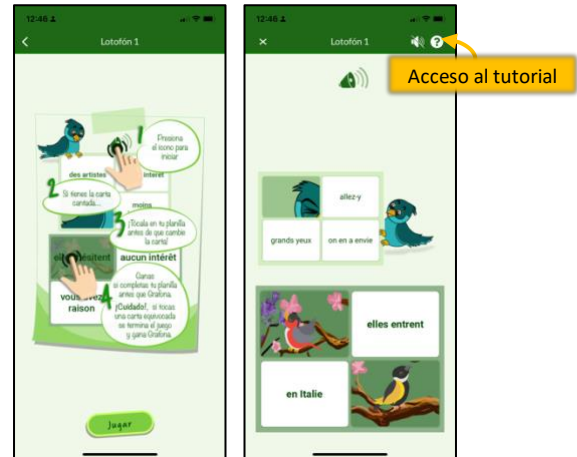
Al interior de cada grupo de palabras se encuentran agrupadas las distintas variaciones de las letras ubicadas al inicio o al final de una palabra

Cada grupo cuenta con una concisa explicación en español.

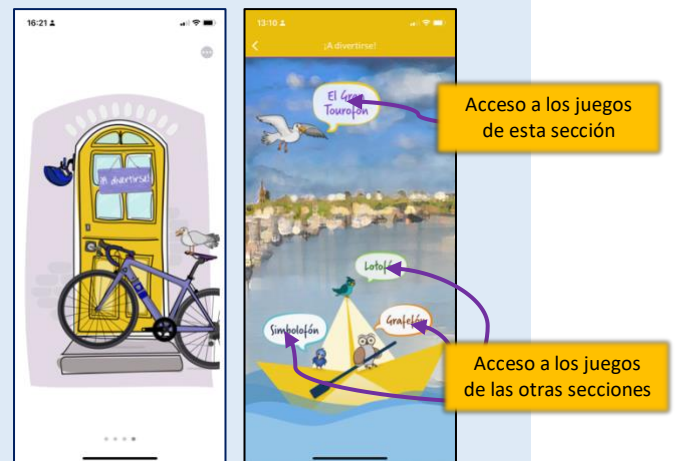


La sección de juegos llamada *Lotofón* permite practicar dicho fenómeno.

Antes de cada juego, se abre un tutorial para explicar las reglas del juego y siempre se encuentra un acceso al mismo por si el usuario o usuaria tiene alguna duda de su funcionalidad.



En la sección *¡A divertirse!*, el usuario o la usuaria puede acceder directamente a todos los juegos de la aplicación.

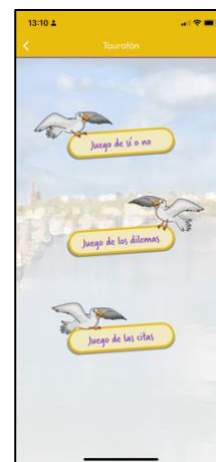


Además se incluyen otros tres juegos agrupados en el «Gran tourofón» que permiten practicar lo aprendido a lo largo de la aplicación.

«Juego de sí o no», que pide identificar si en una palabra la o las letras se pronuncian.

«Juego de los dilemas», que pide diferenciar entre dos posibles frases a cuál se refiere la pronunciación en audio.

«Juego de las citas», que pide identificar el número de veces que se presenta el fonema indicado.



Antes de cada juego, se abre un tutorial para explicar las reglas del juego y siempre se encuentra un acceso al mismo por si el usuario o usuaria tiene alguna duda de su funcionalidad.



USO DIDÁCTICO DE LA APLICACIÓN

Esta aplicación propone que el usuario o la usuaria use la aplicación en función de sus necesidades, por eso no presenta una secuencia didáctica preestablecida. El usuario o la usuaria puede revisar las explicaciones propuestas o practicar la relación entre las letras y los sonidos con las actividades lúdicas, y eso el número de veces que quiera y en el orden que lo desee.

Si tiene dudas en relación con algunos símbolos que se usan en la aplicación puede ir a la sección *Símbolos y sonidos*, ver el símbolo y escuchar el sonido que representa. Cabe señalar que los símbolos utilizados en esta aplicación no son los del Alfabeto Fonético Internacional (AFI), se utilizan símbolos creados y adaptados para aprendientes de francés hispanófonos.

Esta aplicación es una herramienta de apoyo para el aprendizaje del francés, se enfoca en explicar y sistematizar la relación que existe entre las formas escritas y las formas orales de dicha lengua. Existe muy poco material didáctico enfocado en este objetivo y en México es el único.

REFERENCIAS

Para conocer más sobre este aspecto del aprendizaje del francés, recomendamos:

Blin, B., Jandette Torres, J., & Quezada Salazar, M. E. (2023). *Desafíos de la correspondencia grafema-fonema del francés: percepciones de los aprendientes durante sus primeras horas de aprendizaje*. *Semas*, 4(7), 107–124.

<https://semas.uaq.mx/index.php/ojs/article/view/124>

Catach, N. (1973). "Que faut-il entendre par système graphique du français?". *Langue française*, 20, pp. 30-44. https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_1973_num_20_1_5652

Pérez, M. (2014). "Proposition de hiérarchisation des 45 graphèmes de base de l'orthographe du français". *SHS Web of Conferences*, 8, pp. 1125-1140. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20140801178>

Eventos ENALLT. (2021, 3 de diciembre) *La App Grafon: una herramienta innovadora para facilitar el aprendizaje grafema-fonema en francés*. [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3xNkNOe>



Responsable del proyecto
Béatrice Florence Blin

Corresponsable del proyecto
María Antonieta Rodríguez Rivera

Contenido

Departamento de Lingüística aplicada de la ENALLT-UNAM
Béatrice Florence Blin

Departamento de francés de la ENALLT-UNAM
Jessou Denise Jandette Torres
María Eugenia Quezada Salazar
Mónica Rizo Marechal

Universidad de Jyväskylä (Finlandia)
Jean-Michel Kalmbach

Alumnos de la Licenciatura en Lingüística aplicada de la ENALLT-UNAM
Celestino Velázquez Martínez
Edwin Monreal Alemán
Braulio Nieto Cercano (oct. - dic. 21)
Missaeel Aladar Portilla Martínez (nov. - dic. 21)

Alumnas de la Licenciatura en Traducción de la ENALLT-UNAM

**Ilse Ameyalli Sánchez Pacheco
Nadia Ketzalli Sánchez Pacheco**

Audios creados por

**Béatrice Florence Blin
Jessou Denise Jandette Torres
María Eugenia Quezada Salazar
Mónica Rizo Marechal**

Elaborados en [© Acapela Group 2020](#)

Desarrollo

Coordinación de Educación a Distancia de la ENALLT-UNAM

Diseño de interfaz gráfica e ilustraciones

**María Teresa Cesáreo Castillo
María Antonieta Rodríguez Rivera**

Desarrollo en Android

**Alejandro Ortiz Berrocal
Alejandro Rodríguez Allende**

Desarrollo en iOS

Samuel Arturo Garrido Sánchez

Imágenes creadas por

**María Teresa Cesáreo Castillo
María Antonieta Rodríguez Rivera**
Elaboradas en [Copyright © 2023 Adobe](#)

Trabajo realizado con el apoyo del Programa UNAM-DGAPA-PAPIME PE401220