

*GraFon***Cristian Mosqueda González**

Universidad Nacional Autónoma de México

cristian.mosqueda@enallt.unam.mx

<https://orcid.org/0009-0004-4449-8303>***GraFon***ENALLT-UNAM. (2022). *GraFon* (1.1) [Aplicación móvil]. Google Play.[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.enallt.enalltfrances&hl=es\\_MX](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.enallt.enalltfrances&hl=es_MX).App Store. <https://apps.apple.com/mx/app/grafon/id1573603107/?platform=iphone>

Cette application s'adresse aux apprenants de français hispanophones. Elle a pour but de faciliter leur maîtrise de la correspondance entre les lettres et les phonèmes de cette langue, de les inciter à réfléchir sur ces correspondances, tout en leur offrant une expérience interactive et ludique. Grâce à l'aide du hibou *Grafon* et de ses amis, les oiseaux qui accompagnent les apprenants, ces derniers découvriront les symboles phonétiques représentant chaque son, ainsi que les sons transcrits par chaque lettre ou combinaisons de lettres. Cet outil numérique est composé d'une interface intuitive. Quatre portes colorées qui évoquent les quatre saisons nous souhaitent la bienvenue. Elles contiennent une section de fiches explicatives et une autre de jeux pour travailler la systématisation.

La porte bleue (l'hiver), baptisée « Símbolos y sonidos » présente 31 silhouettes d'oiseaux, chacune étant associée à un symbole. En appuyant sur l'une d'elles, on découvre une série d'images et de symboles accompagnés des sons qu'ils représentent.

Grâce au jeu « Simbolofón » on peut évaluer sa perception auditive en reliant 5 séries de 20 syllabes orales avec les symboles correspondant.

La porte orange (l'automne), nommée « Palabras en la boca », nous dévoile un arbre qui perd ses feuilles. Chacune d'entre elles porte une lettre

de l'alphabet français. Ces feuilles servent de point de départ pour accéder à des fiches explicatives, où sont détaillées les correspondances entre les lettres et les sons.

La section « Grafefón » offre quatre défis pour associer l'écriture et l'oralité. Le « Memorama de palabras » consiste à trouver autant de paires d'homophones que possible en une minute. Dans le « Memorama de frases » le joueur a deux minutes pour repérer, toutes les conjugaisons ayant la même prononciation. Pour tester notre mémoire, « Encuentra al intruso » nous donne un symbole pour faire disparaître toutes les feuilles mortes où les mots qui ne correspondent pas au son spécifié. Enfin, le « Trivia » nous demande de sélectionner parmi trois mots celui qui contient la syllabe indiquée.

La porte verte (le printemps), intitulée « Más que una palabra », est consacrée au phénomène de la liaison. Le hibou Grafon et l'oiseau Grafona nous invitent à jouer au « Lotofón » afin de repérer le phénomène de la liaison, soit avec les déterminants et les pronoms, soit avec les nombres.

Finalement, dans la porte jaune (l'été) qui a pour titre « A divertirse », on retrouve les jeux de chaque porte et trois nouveaux jeux. Le premier, intitulé « Juego de sí o no », consiste à identifier si une lettre ou un groupe de lettres transcrit un son ou pas. Dans « Juego de los dilemas », il faut écouter un mot ou une phrase pour choisir entre deux écritures possibles. Enfin, dans le « Juego de las citas », il faut compter le nombre de fois qu'un son est répété dans un court extrait de roman, de chanson ou de citation.

Il est important de souligner que cette ressource numérique n'a pas pour objectif de standardiser la prononciation du français. Elle vise uniquement à aider les apprenants hispanophones à améliorer leurs compétences orthoépique et orthographique.



© *Synergies Mexique*, n° 14, Année 2024.  
Revue du GERFLINT  
<https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb42702526h>  
Bibliothèque nationale de France.  
- Décembre 2024 -

Éléments sous droits d'auteur. Politique éditoriale consultable sur le site :  
<https://gerflint.fr/>  
<https://gerflint.fr/synergies-mexique>

