

## 2. Medidas para fomentar y estimular el interés y el hábito de la lectura

Dentro del "**Plan Lector**" que desarrolla el centro para el presente curso escolar, se hace necesario implantar una serie de medidas dirigidas al fomento de la lectura y a la mejora de la capacidad de expresión de los alumnos.

Por ello el Departamento de Dibujo se plantea conseguir los siguientes objetivos:

1. Fomentar el uso adecuado y correcto del vocabulario específico de la asignatura.
2. Utilizar textos en los que aparezcan contenidos relacionados con la asignatura, para realizar una aproximación a la lectura comprensiva en el campo plástico y geométrico.
3. Analizar cada propuesta de actividad profundizando en los conceptos verbales.
4. Desarrollar en los alumnos sus habilidades de lectura, escritura y expresión oral.
5. Incorporar la lectura y la escritura como formas de enriquecimiento personal y como medio de enriquecimiento artístico.
6. Lograr que los alumnos aprendan a analizar con cierto sentido crítico la información publicitaria que transmiten los diferentes medios de comunicación.
7. Aprender a leer imágenes de cualquier tipo, apreciando y analizando los diferentes elementos visuales que pudieran intervenir en las mismas.
8. Promover entre el alumnado el hábito de lectura de publicaciones periódicas de calidad, ya sean diarios o revistas, generalizando su uso como un recurso didáctico que proporciona un contexto de actualidad a la tarea educativa.
9. Promover entre el alumnado el hábito por la lectura de cómics, publicaciones que reúnen diferentes tipos de lenguajes entre los que se encuentra el visual, eje fundamental de la materia que estudiamos aquí.

A lo largo de todo el curso, se propondrá a los alumnos actividades que precisen la lectura de algún texto, o en las que sea necesario realizar una lectura previa a la realización del ejercicio.

De todo este grupo de actividades podemos destacar las siguientes:

### **Ex libris**

Realizar el diseño para un ex libris personal en el que aparezcan las iniciales del autor y propietario de los libros, y algún motivo o dibujo alusivo a algún tema que le guste personalmente al propio autor del ex libris, bien sea literario o de cualquier otro tipo.

### **Scrabble artístico**

Basado en el juego de palabras Scrabble.

Utilizando una serie de letras se deberán formar palabras relacionadas con la asignatura como materiales o técnicas artísticas, nombres de artistas o de sus obras, conceptos básicos estudiados en los temas de la asignatura, etc. De esta forma y mediante un juego, los conceptos básicos de cada tema podrán ser aprendidos, memorizados, de una forma más rápida y profunda.

### **Palabras ilustradas**

Ejercicio que consiste en la sustitución dentro de un texto de algunas palabras por imágenes, ilustraciones o dibujos de tal forma que la lectura no deje de ser fluida, permitiendo leer la palabra sustituida mediante la visualización de la imagen.

### **Marcapáginas**

Realizar el diseño de un marcapáginas o punto de lectura, para ser utilizado durante el curso en las lecturas trimestrales que organicen los diferentes departamentos.

### **Caligrama**

Ejercicio que consiste en transformar una poesía o un texto corto en una imagen-ilustración, formada por las palabras y las frases que componen el texto. La realización de un caligrama permite a los alumnos introducirse en el lenguaje visual mediante un ejercicio que mezcla éste con el lenguaje verbal, haciendo que éste último se muestre como una imagen propia del visual.

### **Búsqueda del texto perdido**

Se propondrán diferentes textos extraídos de un mismo libro o de varios, que deberán ser ilustrados por alumnos. Una vez estén concluidas las ilustraciones se encuadernarán junto con los textos a los que se refieran pero sin estar ordenados. De esta forma los alumnos deberán buscar la ilustración que se corresponde con el texto que estén leyendo.

### **Ilustración de cuentos infantiles**

A partir de la lectura de cuentos infantiles, que podrán ser clásicos o actuales, se les propondrá a los alumnos la realización de diferentes trabajos que sirvan como ilustración y acompañamiento al texto del cuento.

### **Siluetas literarias**

Se les propondrá a los alumnos la realización de diferentes siluetas que sirvan como introducción al texto que acompañen, intentando que todas puedan ser sobre personajes literarios fácilmente reconocibles.

### **Teatro de siluetas**

A partir de un texto se crearán una serie de siluetas tanto de los personajes que aparezcan en el mismo, como de los lugares o espacios sobre los que se hable en él, que puedan servir para realizar una representación teatral siguiendo la estructura literaria que presente el texto elegido.

### **Pasatiempos**

Se diseñarán diferentes tipos de pasatiempos relacionados con contenidos de la materia.

### **Logotipo y mascota para la biblioteca**

Organización de un concurso en el que los alumnos deberán elaborar el diseño del logotipo y la mascota para emplear en la promoción de la biblioteca como eje central de cualquier actividad llevada a cabo en el centro que esté relacionada con la lectura.

Así mismo y con el fin de alcanzar los objetivos propuestos dentro de este apartado, se podrán recomendar lecturas de libros, cómics, revistas y artículos periodísticos relacionados con los contenidos de las diferentes unidades, que podrán encontrarse en la **biblioteca** del centro, potenciando de este modo el uso de este espacio.

Del mismo modo se podrá proponer a los alumnos la lectura de artículos, blogs, comentarios, etc. aparecidos en diferentes espacios alojados en **internet**, potenciando de esta forma el uso de las nuevas tecnologías.