



HEZKUNTZA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

2020ko EPEa. BIGARREN HEZKUNTZA
OPE 2020. ENSEÑANZA SECUNDARIA

ESPEZIALITATEA / ESPECIALIDAD:
MARRAZKETA / DIBUJO



1.ZATIA: MARRAZKETA TEKNIKO (DIEDRIKOA) (2 PUNTU)
(AURREIKUSITAKO DENBORA 30')

Emandako ABCD planoaren goiko aldean prisma zuzen bat marraztu, jakinda prisma horren oinarri triangeluarra plano horretan kokatuta dagoela. Triangeluaren zentroa ABCD-ren zentroa da eta triangeluaren alde bat CD-ren paraleloa da.

Ariketaren bistako eta ezkutuko lerroak bistaratu.

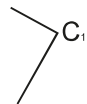
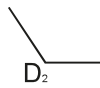
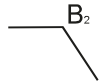
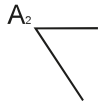
Triangeluaren aldea: 50mm
Prismaren altuera: 55mm

1ª PARTE: DIBUJO TÉCNICO (DIÉDRICO) (2 PUNTOS)
(TIEMPO ESTIMADO 30')

Dado el plano ABCD, dibujar sobre su cara superior un prisma recto cuya base triangular está contenida en dicho plano. La base triangular tiene como centro el centro de ABCD y uno de sus lados es paralelo a CD.

Visualizar las partes vistas y ocultas del ejercicio.

*Lado del triángulo: 50mm
Altura del prisma: 55mm.*





2.ZATIA: MARRAZKETA ARTISTIKOA (3 PUNTU)

(AURREIKUSITAKO DENBORA 60´)

Marraztu grafitoa erabiliz, DIN A4 batean, ahalik eta tamaina handiengan eta proportzioak mantenduz, emandako eredua. Ariketa bere osotasunean esku altxatuan egin behar da.

Kontutan hartuko dira: enkajea, proportzioak, norabideak, erlazioak, argi-ilunen eta bolumenaren azterketa.

*Oharra: marrazkia banatu zaizun aparteko DIN A4 orrian egin.

2ª PARTE: DIBUJO ARTÍSTICO (3 PUNTOS)

(TIEMPO ESTIMADO 60´)

Dibuja el modelo dado, sobre un formato DIN A4 con grafito y al mayor tamaño posible conservando la proporción. Realizar el ejercicio al completo a mano alzada.

Se tendrán en cuenta: el encaje, las proporciones, direcciones, relaciones; clarooscuro y análisis del volumen.

**Nota: realiza el dibujo en la hoja DIN A4 que se te ha entregado aparte.*





3.ZATIA: DISEINUA (3 PUNTU)
(AURREIKUSITAKO DENBORA 60´)

Zure institutuak STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Maths) programan sartzea erabaki du. Ikasleen artean proiektua jakitera emateko, STEAM batzordeak Marrazketa mintegiari maskota bat sortzea eskatu dio.

Bonbillan oinarrituz, sortu zure maskota.

Proiektuaren atalak:

- Gutxienez hiru ideia, bozetu komentatuen bidez.
- Aukeratutako ideia erabakia, STEAM proiektuarekin erlazionatuz.
- Memoria: Testu labur bat emaitzaren justifikazioarekin. (50 hitz gehienez)

*Oharra: lana egiteko bi DIN A3 gehienez, orri bakoitzeko alde bakarra erabiliko delarik.

3ª PARTE: DISEÑO (3 PUNTOS)
(TIEMPO ESTIMADO 60´)

Tu instituto ha decidido participar en el programa STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Maths). Para dar a conocer el proyecto entre el alumnado, la comisión STEAM le ha pedido al Departamento de Dibujo la creación de una mascota.

Basándote en una bombilla, crea tu mascota.

Fases del proyecto:

- *Como mínimo tres ideas, con bocetos comentados.*
- *Desarrollo de la idea elegida, relacionándola con el proyecto STEAM.*
- *Memoria: breve texto que justifique el resultado. (50 palabras máximo)*

**Nota: para realizar el trabajo se utilizarán como máximo dos DIN A3 a una sola cara por hoja.*



4.ZATIA: PROPOSAMEN DIDAKTIKOA (2 PUNTU)
(AURREIKUSITAKO DENBORA 30´)

15 ikaslez osatutako DBH4ko Plastika talde baten irakaslea zara eta horietako bat ZIG gelako ikaslea da irakasle laguntzaile batekin batera. STEAM batzordeak, bere filosofia eta maskotaren irudia erabiliz, horma-irudi bat egitea eskatu dizu.

Azaldu horma-irudia aurrera eramateko **jardueren sekuentzia**.

4ª PARTE: PROPUESTA DIDÁCTICA (2 PUNTOS)
(TIEMPO ESTIMADO 30´)

Eres profesor/a de Plástica de un grupo de 15 alumnos/as de 4º de la ESO y uno/a de ellos/as es un/a alumno/a de AAT con un/a profesor/a de apoyo. La comisión STEAM te ha pedido la realización de un mural, que refleje su filosofía y utilice la imagen de la mascota.

*Explica la **secuencia de actividades** para realizar el mural.*