

3º ESO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CONTENIDOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES	CURSO
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	Composición puntillista Composición lineal. Grafismos.	Competencia de aprender a aprender	3
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, utilizando lápices de grafito y de color de diferentes durezas, en distintas posiciones y ejerciendo diferentes presiones, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	Ritmos lineales. Gradaciones tonales.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	3
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Recorrido y peso visual en composiciones. Equilibrio y esquemas compositivos.	Competencia en comunicación lingüística Competencia de conciencia y expresiones culturales	3
	4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	Representación del entorno. Relación fondo-figura.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	3
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustrativa.	Mezclas aditivas y sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Uso de programas informáticos tratamiento imagen.	Competencia digital Competencia de conciencia y expresiones culturales	3
	6.2. Representa con claro-oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	Incidencia de la luz en las figuras. Cualidades expresivas del clarooscuro. Zonas de luz, sombra y penumbra.	Competencia digital Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
	6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Simbología del color.	Competencia digital Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	El diseño. Campos de aplicación. Diseño gráfico y diseño industrial.	Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.-CCEC	3
1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.	Proceso creativo. Fases.	Competencia de aprender a aprender	3

1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.	Representación de imágenes. Nivel de iconicidad.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	2,3
1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.	Procedimientos gráfico plásticos. Técnicas húmedas, técnicas secas.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	
	11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	Técnicas aditivas. El collage.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	3
	11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.		Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	Leyes de la Gestalt.	CMCT	3
	2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	Ilusiones ópticas.	CCEC	3
2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).	El diseño gráfico. Imagen publicitaria. Logotipo, marca.	CCEC	3
2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	Análisis y comprensión de una obra artística. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.	CCL-CCEC	3
	6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.		CCL-CAA	3
2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	La imagen en movimiento: stop-motion.	CD-CCEC	3

2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela.	CAA-CSC-CIEE	3
2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.	Recursos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, hipérbole, analogía, metáfora visual o personificación.	CSC-CCEC	3
2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	La imagen en movimiento. El cine.	CCEC-CSC	3
3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos. (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos)	Lugares geométricos básicos.	CCL-CMCT	3
3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	Resolución problemas triángulos.	CMCT-CAA	3
3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.		CMCT-CCEC	3
3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	Tangencias y enlaces.	CMCT-CCEC	3
	22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.		CMCT-CCEC	3
3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente óvalos regulares, conociendo el diámetro mayor.	Curvas técnicas.	CMCT	3
3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye óvalos y ovoides según los diámetros conocidos.		CMCT-CCEC	3
3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.		CMCT	3

<p>3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.</p>	<p>Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.</p>	<p>CMCT</p>	<p>3</p>
<p>3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p>	<p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>		<p>CMCT-CCEC</p>	<p>3</p>
<p>3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>		<p>CMCT-CCEC</p>	<p>3</p>

2º ESO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CONTENIDOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES	CURSO
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	Elementos configurativos de los lenguajes visuales.	Competencia de aprender a aprender	
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	Sintaxis del alfabeto visual. El punto, la línea, el plano, cualidades.	Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia de conciencia y expresiones culturales	2
1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).			
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	Simetría y asimetría. Esquemas compositivos. Análisis obras artísticas.	Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Repetición y ritmo.	Competencia de conciencia y expresiones culturales Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	2
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y los colores complementarios.	El color como fenómeno físico El color como medio de expresión y representación. Valores subjetivos del color en mensajes. Interrelaciones entre colores.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	1,2
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	6.2. Representa con claro-oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	Incidencia de la luz en las figuras. Cualidades expresivas del claroscuro. Zonas de luz, sombra y penumbra.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
	6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.			1,2,3
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	Las texturas. Clasificación. Expresividad y funciones.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2

1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.	Proceso creativo. Fases.	Competencia de aprender a aprender Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2
1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas y degradadas.	Técnicas grafico plásticas. Técnicas húmedas. Técnicas secas.		2
	11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	La forma plana. Composiciones, ritmos y movimientos en el plano.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	2
	11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.		Competencia sociales y cívicas CCEC	1,2
	11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.		Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	Percepción visual.	CMCT	2
2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	La abstracción. Niveles de iconicidad de la imagen.	CCEC	2
	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.		CCEC	2
	4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.		CCEC	2
2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.).	CCEC	2
	7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.		CD-CCEC	2

2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.	Recursos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, hipérbole, analogía, metáfora visual o personificación.	CCL-CCEC	2
3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen plano o no, y explicando cual es, en caso afirmativo.	Formas geométricas naturaleza y en el entorno.	CMCT-CAA	2
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	Teorema de Thales. Aplicaciones.	CMCT	2
	11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.		CMCT	2
3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro, o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	Triángulos, puntos y rectas notables.	CMCT	2
3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	Cuadriláteros. Clasificación y trazados	CMCT-CCEC	2
3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.		CMCT-CAA	2
3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados conociendo el lado.	Polígonos regulares a partir de el lado.	CMCT	2
3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	Movimientos en el plano. Aplicación en diseños geométricos. Ritmos y frisos.	CMCT-CCEC	2

1º ESO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CONTENIDOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES	CURS1.0
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Sintaxis de la imagen.	Competencia de aprender a aprender	
1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.	Valores expresivos del punto, la línea y el plano.	Competencia de aprender a aprender	
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	Simetría y asimetría.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y los colores complementarios.	El color como fenómeno físico y visual Experimentación con grupos de colores. El color como medio de expresión y representación.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	1,2
1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	6.2. Representa con claro-oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	Incidencia de la luz en las figuras. Zonas de luz, sombra y penumbra.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
	6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.			1,2,3
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	Las texturas. Clasificación.	Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.	Técnicas y procedimientos gráfico-plásticos.	Competencia de aprender a aprender	1,2
1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.		Competencia de aprender a aprender Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2
	11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.		Competencia sociales y cívicas CCEC	1,2

	11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.		Competencia de conciencia y expresiones culturales	1,2,3
2.3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.	Símbolos y signos convencionales (significantes y significados).	CCL	1
2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.		CCL	1
2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	Imagen secuencial fija. Proceso de realización.	CCEC-CCL	1
2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	La comunicación visual . Elementos constitutivos.	CCL	1
2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.		CCL-CD	1
	11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.	CCL-CD	1
2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.).	CMCT-CD	1
3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.	CMCT	1
3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	Destrezas para el uso de las herramientas: compás, regla, escuadra y cartabón. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos	CMCT	1

3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	La circunferencia. Elementos. Hexágono inscrito.	CMCT	1
3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita		CMCT-CCEC	1
3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	Destrezas para el uso de las herramientas: compás, regla, escuadra y cartabón.	CMCT	1
3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	Operaciones básicas con ángulos. Bisectriz.	CMCT	1
3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.		CMCT	1
3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.	Operaciones básicas con segmentos. Mediatriz.	CMCT	1
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.		CMCT	1
3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	Triángulos.	CMCT-CCEC	1
3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de tres a cinco lados diferenciando claramente si es regular o irregular.	Polígonos regulares e irregulares. División de la circunferencia en partes iguales	CMCT	1
3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.		CMCT	1