

Departamento de Artes Plásticas

Educación Plástica y Visual y Audiovisual

1º de ESO

Se realizará una prueba en la que se podrán plantear preguntas teóricas y ejercicios prácticos basados en los contenidos relacionados a continuación.

El alumnado deberá traer bolígrafo, lápiz, afilador, goma, reglas, compás y lápices de colores.

Curso 1.º Educación Secundaria Obligatoria

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.</p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de identificar y valorar, en imágenes, el punto, la línea, el plano, el color y la textura. Para ello deberá analizar, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales (disposición, orientación espacial, tamaño, forma, etc.), así como experimentar con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y utilizarlos como medio para expresar y transmitir emociones como calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc., en composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas, usando diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.). Además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas. Todo ello para expresar emociones e ideas.</p>		COMPETENCIAS: CL, CD, CSC	BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>1, 4, 5.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocimiento y análisis de los elementos visuales que configuran la imagen: punto, línea, plano, color y textura. 2. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas. 3. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas. 		

Criterio de evaluación

2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

Se pretende conocer con este criterio si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, tanto gráficamente como de forma oral y por escrito, el esquema compositivo básico de producciones artísticas propias y ajenas y del entorno, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.); así como, aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas usando distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos (biblioteca, TIC, programas informáticos de diseño sencillos, etc.), siguiendo propuestas establecidas por escrito y ajustándose a los objetivos finales. Además de reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias. Todo ello para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas.

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>6, 7, 2, 15, 17.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas. 3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas. 4. Aplicación de procesos creativos en composiciones artísticas; reflexión y evaluación de los mismos. 5. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias. 		
---	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas. Para ello deberá analizar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas (mezclas, tono, valor, saturación, contrastes, gamas, texturas naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas, etc.); experimentar con las síntesis aditiva, sustractiva y los colores complementarios; representar con claroscuro la sensación espacial; así como transcribir texturas táctiles a texturas visuales; y utilizar el color, la textura, distintas técnicas gráficas (frottage, collage, etc.) y las TIC en composiciones abstractas o figurativas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
---	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>10, 12, 13, 14.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación. 2. Experimentación con la síntesis aditiva y sustractiva: colores primarios, secundarios, complementarios, afines, armonías, gamas, contrastes, policromía, monocromía. 3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas. 4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas. 5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas. 		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la utilización del lápiz de grafito y de color (de manera uniforme o degradada), aplicando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas; y el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales o táctiles, composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales, con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando materiales reciclados, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>COMPETENCIAS: AA, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
--	--	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>19, 20, 22, 23, 24, 25.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de distintos soportes y materiales. 2. Realización de experiencias con lápices de grafito y de color, rotuladores, ceras, pastel, etc. 3. Experimentación con témperas, acuarelas, óleos y acrílicos. 4. Empleo del claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. 5. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines. 6. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 7. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 		
--	---	--	--

Criterio de evaluación

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante-significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.

Se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual. Para ello deberá analizar e identificar los factores que intervienen en el mismo (emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal, etc.); diferenciar imágenes figurativas de abstractas; distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación de significante y significado (signos visuales, símbolos, iconos...), usando variadas fuentes y recursos (revistas, carteles, prensa, televisión, vídeos, anuncios publicitarios, etc.); reconocer las diferentes funciones de la comunicación en mensajes visuales y audiovisuales (comunicativa, exhortativa, estética, etc.) para interpretar mensajes visuales y audiovisuales del entorno comunicativo, y con el fin de valorar la importancia del lenguaje visual y audiovisual como transmisor de mensajes en las expresiones artísticas, las redes sociales, Internet, etc., apoyándose, cuando sea necesario, en el uso de las TIC y adoptando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

**BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>29, 30, 33, 34, 41, 42, 43.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y análisis de los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual y audiovisual: emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal. 2. Distinción de las funciones en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 3. Reconocimiento de los grados de iconicidad en imágenes del entorno comunicativo. 4. Creación de símbolos e iconos, relacionando significante y significado. 		
--	---	--	--

Criterio de evaluación

6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.

Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales. Para ello deberá diferenciar los recursos presentes en distintos lenguajes visuales y audiovisuales (mensajes publicitarios, cómics, cine, televisión, vídeo, etc.), así como sus características, usando variados documentos gráficos (fotografías, vídeos, revistas, películas, publicidad, etc.); reflexionar sobre diferentes tratamientos de un mismo tema o producto en los distintos medios (prensa, vallas, televisión, carteles, revistas, folletos, flayers, etc.), reconociendo y valorando los distintos estilos y tendencias; analizar y diseñar cómics utilizando, de manera adecuada, los elementos específicos de este lenguaje (viñetas, cartelas, globos o bocadillos, líneas cinéticas, onomatopeyas, metáforas visuales, etc.), haciendo uso, cuando sea necesario, de las TIC, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, con especial atención al de Canarias, y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.

**BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>39, 45.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales. 2. Reconocimiento de distintos estilos y tendencias en los lenguajes. 3. Análisis de los recursos visuales utilizados en el diseño de cómics. 4. Identificación de los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios. 5. Valoración del patrimonio histórico y cultural. 		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana. Para ello deberá analizar los conceptos de la geometría plana (punto, recta, semirrecta, segmento, plano, ángulo, circunferencia, círculo, arco, mediatriz y bisectriz), aplicando estos conceptos en el trazado de segmentos, rectas que pasan por cada par de puntos, rectas paralelas, transversales, perpendiculares, mediatrices, bisectrices, circunferencias, arcos, etc., tras analizar cómo se puede definir una recta (con dos puntos), y un plano (con tres puntos no alineados, con un punto y una recta, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas); identificar los ángulos de la escuadra y el cartabón (30°, 45°, 60° y 90°); sumar, restar, construir y clasificar ángulos; dividir circunferencias en seis partes iguales, resaltando el hexágono y el triángulo inscritos; dividir segmentos en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales; y explicar, verbalmente o por escrito los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.), utilizando los instrumentos tradicionales de dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo), para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico, reconociendo la influencia de este en el campo del arte, la arquitectura y el diseño.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO</p>
---	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de instrumentos y materiales de dibujo técnico. 2. Reconocimiento de los elementos de la geometría plana: puntos, líneas rectas, semirrectas, segmentos, líneas curvas, planos, ángulos, circunferencias, círculos y arcos. 3. Trazados fundamentales en el plano: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo y perpendicularidad. 4. Aplicación del teorema de Thales en la división de segmentos. 5. Determinación de lugares geométricos: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas. 6. Construcción y división de circunferencias y círculos. 		
--	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares. Para ello deberá identificar formas geométricas en el entorno y en obras plásticas, mediante uso de la geometría y los instrumentos tradicionales (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo); la clasificación correcta de triángulos, cuadriláteros y pentágonos (regulares o irregulares), observando sus lados y ángulos; el dibujo de triángulos rectángulos conociendo la hipotenusa y un cateto; la construcción de triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados), de cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y de polígonos regulares, de hasta cinco lados, inscritos o conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.</p>		COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC	BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Clasificación y construcción de triángulos. 2. Aplicación de las propiedades matemáticas de los triángulos rectángulos en el trazado de los mismos. 3. Clasificación y construcción de cuadriláteros. 4. Clasificación y construcción de polígonos de tres a cinco lados, inscritos y conocido el lado. 		

Estándares de aprendizaje evaluables

Primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria

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.
2. 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.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
5. 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...)
6. 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
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de

producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. 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 o degradadas.
21. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
29. Distingue significante y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
33. Distingue símbolos de iconos.
34. Diseña símbolos e iconos.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
44. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
50. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. 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.
54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.