



IES JAROSO

SCRATCH

**PROGRAMACIÓN DE FICHAS Y
ACTIVIDADES**



PRÁCTICA Nº

ESO

SCRATCH

1. Introducción al entorno gráfico de Scratch.
2. Nuestro primer programa Scratch.
3. Programación de gráficos.
4. Estructuras repetitivas.
5. Operadores y estructuras selectivas.
6. Objetos y escenarios.
7. Animaciones.
8. Efectos de sonido.
9. Variables.
10. Juegos.
11. Proyectos.