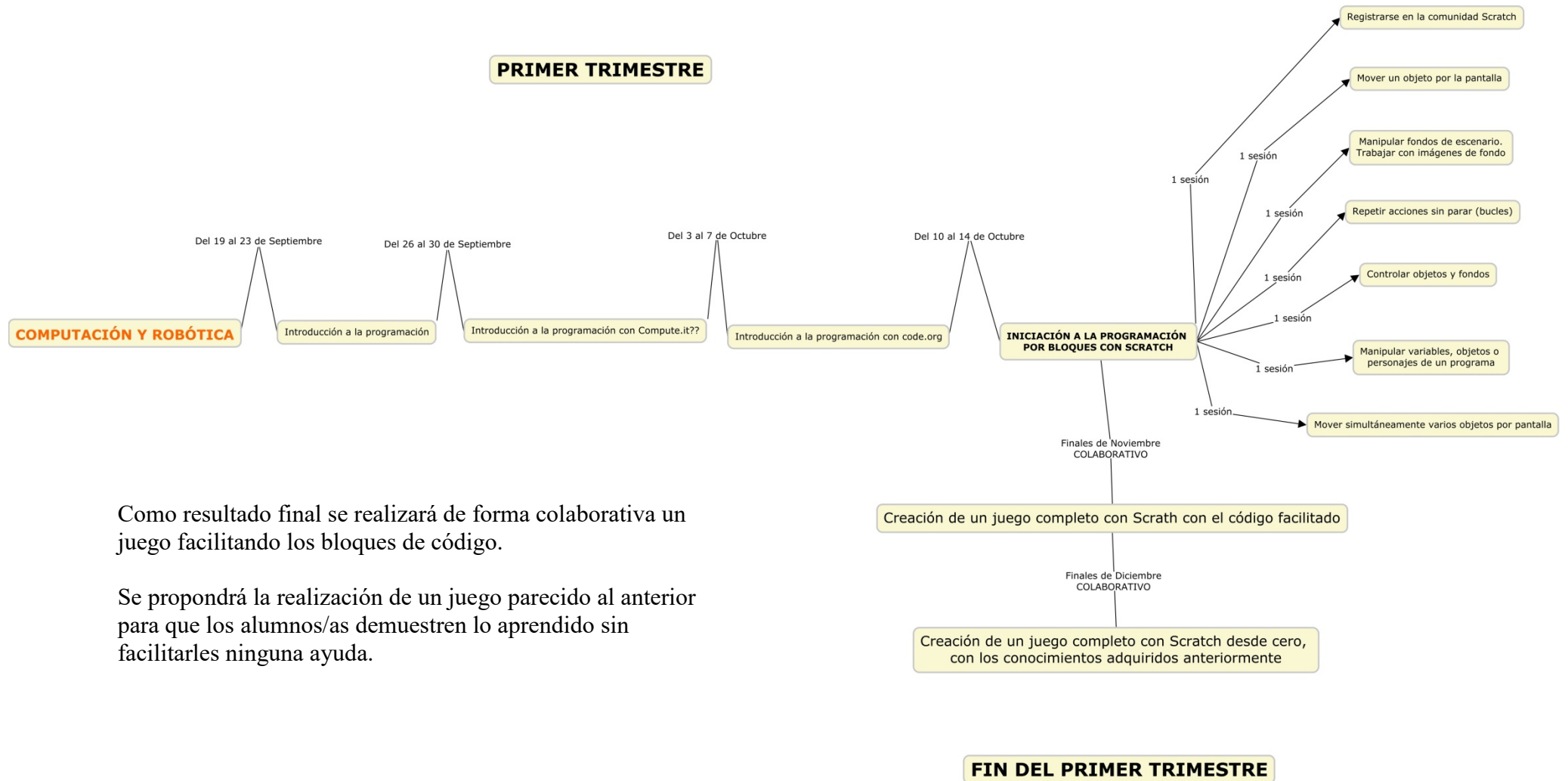


# TEMPORALIZACIÓN DEL PRIMER TRIMESTRE

Línea de tiempo y número de sesiones que se utilizarán en la explicación

Al final de cada sesión relativa a Scratch se practicará en el aula lo aprendido en dicha sesión.



Como resultado final se realizará de forma colaborativa un juego facilitando los bloques de código.

Se propondrá la realización de un juego parecido al anterior para que los alumnos/as demuestren lo aprendido sin facilitarles ninguna ayuda.