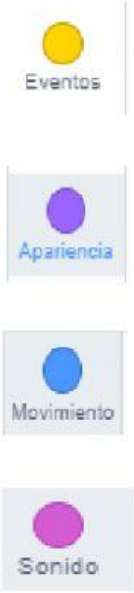
Introducción a la programación por bloque

1) Une con una línea la columna de izquierda a derecha el elemento correspondiente



2) Escribe (F O V) según corresponda

- La programación por bloque motiva al estudiante y hace que las clases sean más divertidas ( )
- El juego como sistema de aprendizaje pretende estimular los procesos de enseñanza ( )
- SCRATCH es un lenguaje de programación en dados para la enseñanza del aprendizaje ( )

3) Selecciona con una x el animalito que se encuentra en el logo de SCRATCH

LIVEWORKSHEETS

4) Observa la imagen

A)	1) Clic en icono para stop
B)	2) Icono para colores
C)	3) Icono para herramientas

Seleccione la correcta

- A y 1 y B
- C y 1
- B y 2 ,3

5) Desarrolla la siguiente sopa de letras

P	R	O	G	R	A	M	A	C	I	O	N	Q	E	R
Q	A	S	D	Z	F	G	R	T	N	T	Y	U	I	A
C	V	B	Q	F	G	H	C	T	I	E	H	H	J	P
W	E	R	I	N	N	O	V	A	C	I	O	N	Ñ	R
S	T	Y	U	T	Y	U	I	I	O	V	B	H	L	E
L	E	N	G	U	A	J	E	C	O	D	I	G	O	N
X	R	F	G	H	X	C	D	N	M	Q	F	B	N	D
H	E	R	R	A	M	I	E	N	T	A	E	B	P	I
C	G	H	J	B	J	H	Q	W	J	N	K	Ñ	T	Z
V	V	X	V	B	C	O	N	T	R	O	L	U	I	A
X	C	V	B	T	N	M	E	P	J	K	K	L	Y	J
Q	W	E	A	T	Y	U	I	O	P	L	K	H	F	E
B	N	R	V	C	D	I	S	E	Ñ	O	B	N	M	K
Q	C	E	R	C	V	B	H	J	K	L	J	N	M	V
S	Q	W	E	R	V	B	L	O	Q	U	E	P	Q	A

Programación **Lenguaje** **Control**
Código **Inicio** **Bloque**
Scratch **Herramienta** **Diseño**
Aprendizaje **Innovación**

LIVEWORKSHEETS