

Guía didáctica Liceo Patria
grado Transición

Ejercicio 1: Arrastra los nombres de las partes que componen la interfaz de scratch jr.



Ejercicio 2: Según la descripción de bloques de movimiento, trazo una línea según corresponda.



Subir

Girar a la derecha

Mover a la derecha

Mover a la izquierda

Bajar

Ir al inicio

Girar a la izquierda

Saltar

Ejercicio 3: Se necesita que una ranita salte infinitas veces por el escenario, arrastre y arma el código de programación según corresponda.



--	--	--	--	--

