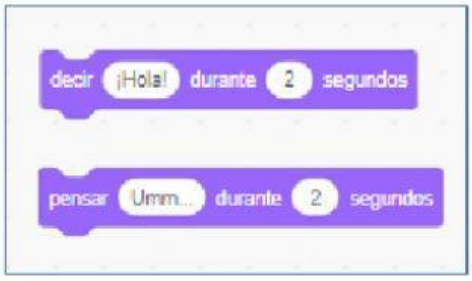
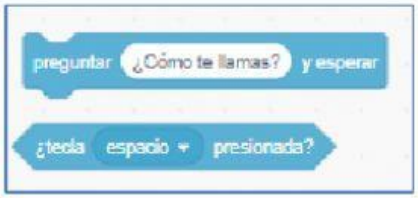
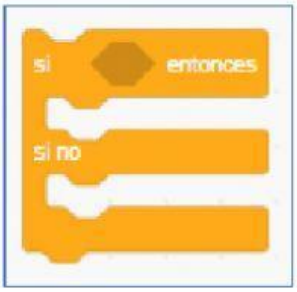
Reconocimiento de instrucciones en SCRATCH

Une cada uno de los segmentos de código con su definición correspondiente arrastrando el bloque naranja sobre el elemento de código correspondiente

Decisión simple	Repetición condicionada	Lectura de datos	Manejo de Operadores
Uso de Sensores	Repetición infinita	Decisión compuesta	Salida de resultados
Repetición incondicional	Manejo de Variables	Control de Eventos	Manejo de apariencia

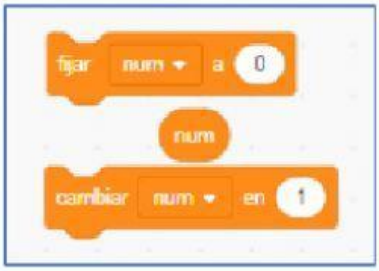










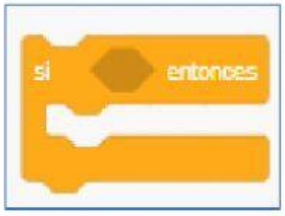














LIVEWORKSHEETS