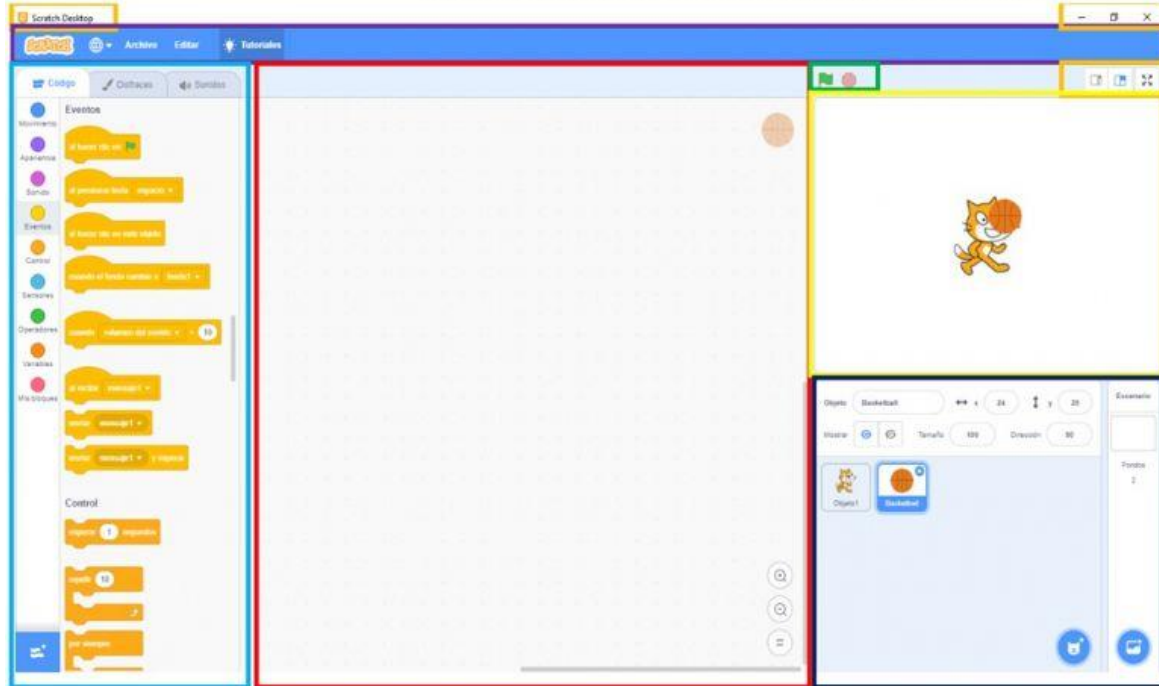


Identificamos el entorno de Scratch Une con flechas en el lugar que corresponda



Cambia el idioma

Inserta un objeto

Inserta un escenario

Sirve para detener la programación

Espacio de Previsualización

Bloques de Programación

Sirve para ejecutar la programación

Espacio de Programación

Cambia el tamaño de la previsualización