

CENTRO ESCOLAR URBANIZACIÓN LOS ANGELES
MATERIA: INFORMATICA
GRADO: OCTAVO

UNIDAD :	3. PROGRAMACIÓN CREATIVA CON SCRATCH: ANIMACIONES Y JUEGOS INTERACTIVOS
CONTENIDO:	Introducción a Scratch y su Interfaz
OBJETIVO:	Familiarizarse con la interfaz de Scratch y sus principales características, permitiendo a los estudiantes explorar el entorno de programación visual y comprender cómo acceder a las herramientas necesarias para crear sus propios proyectos interactivos.

1. Escribe el número que corresponde a las partes de la interfaz de Scratch



1. BOTONES DE CODIGO
2. AREA DE PROGRAMACION
3. ESCENARIO
4. BOTONES DE ACCION
5. NOMBRE DEL PROYECTO
6. BOTON IR Y DETENER