

Actividad en Scratch JR

Señala el bloque de programación correcto

Bandera verde



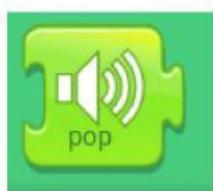
Mover a la derecha



Finalizar



Mover hacia arriba



Mover hacia abajo



Unir con lineas el bloque que haga el movimiento correcto



Unir con lineas la categoria de bloque con la paleta de bloques correctos

