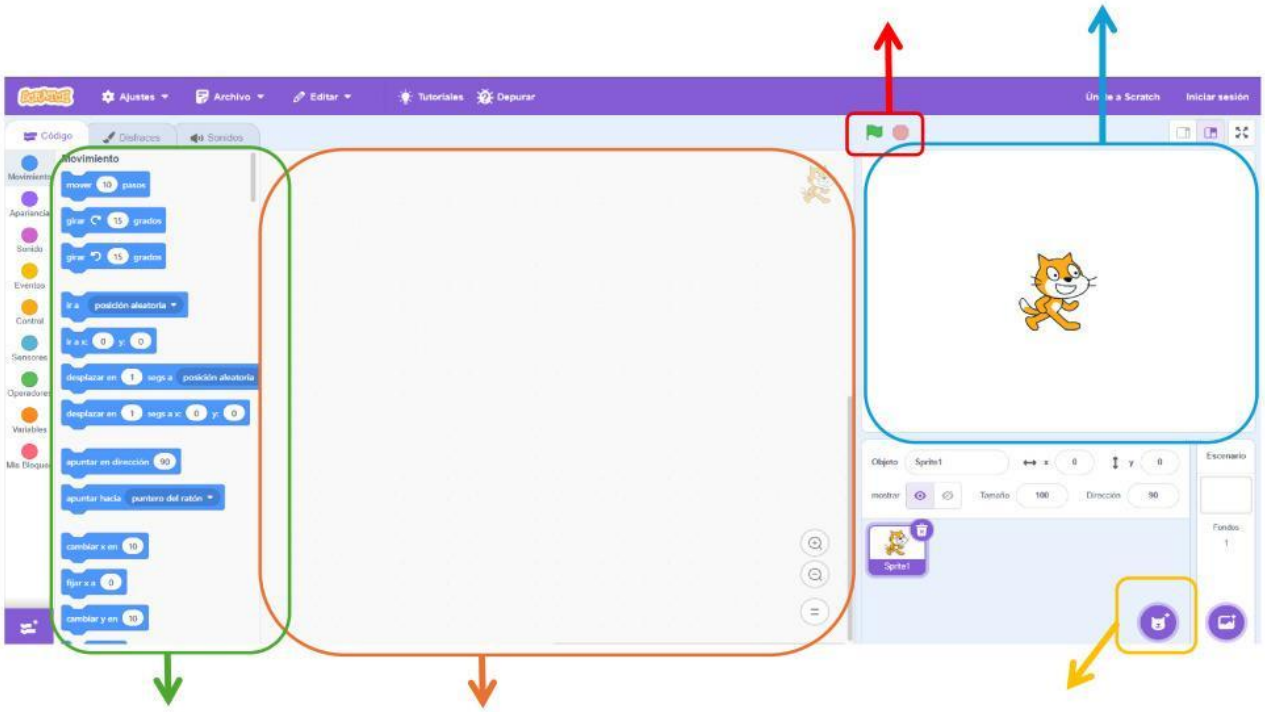
Taller Sumativo

Parte I. Pareo (10 puntos)

Coloca la respuesta en número.

Concepto	Definición
Scratch	Permite modificar el idioma del entorno de trabajo.
Disfraz	Lugar donde se ejecuta la programación.
Bandera verde	Imágenes modificadas para simular movimientos.
Escenario	Da comienzo a una animación.
Bloques	Dibuja líneas y formas en el escenario.
Sprite (Objeto)	Entorno de programación desarrollado por el MIT.
Botón rojo	Lugar donde se crean los programas arrastrando bloques.
Área de programación	Imagen o personaje que realiza acciones.
Cambiar lenguaje	Detiene todos los programas.
Lápiz	Conjunto de instrucciones que permiten programar un objeto.

Parte II. Parte 2. Identifica las partes (10 puntos)



LIVEWORKSHEETS