

# SCRATCH 3.0

Identifico cuál bloque de programación corresponde para dar inicio a cada uno de los siguientes objetos.



Dale un Clic  
para encenderlo



Presiona la barra espaciadora  
para encender la rueda



Iniciar

Da Clic al botón para  
activar los carritos



M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez  
Profesora Informática