

Guía didáctica Liceo Patria
grado Transición

Ejercicio 1: Arrastra los nombres de las partes que componen la interfaz de scratch jr.



Scratch Jr icons: a fish, a yellow block, a blue block, and a red block with a circular arrow.

→

Guardar/inicio	Páginas	Personajes	Bloques	Escenario	Área del código
----------------	---------	------------	---------	-----------	-----------------

Ejercicio 2: Según la descripción de bloques de movimiento, trazo una línea según corresponda.



- Subir
- Girar a la derecha
- Mover a la derecha
- Mover a la izquierda
- Bajar
- Ir al inicio
- Girar a la izquierda
- Saltar

Ejercicio 3: Se necesita que una ranita salte infinitas veces por el escenario, arrastre y arma el código de programación según corresponda.



--	--	--	--	--

