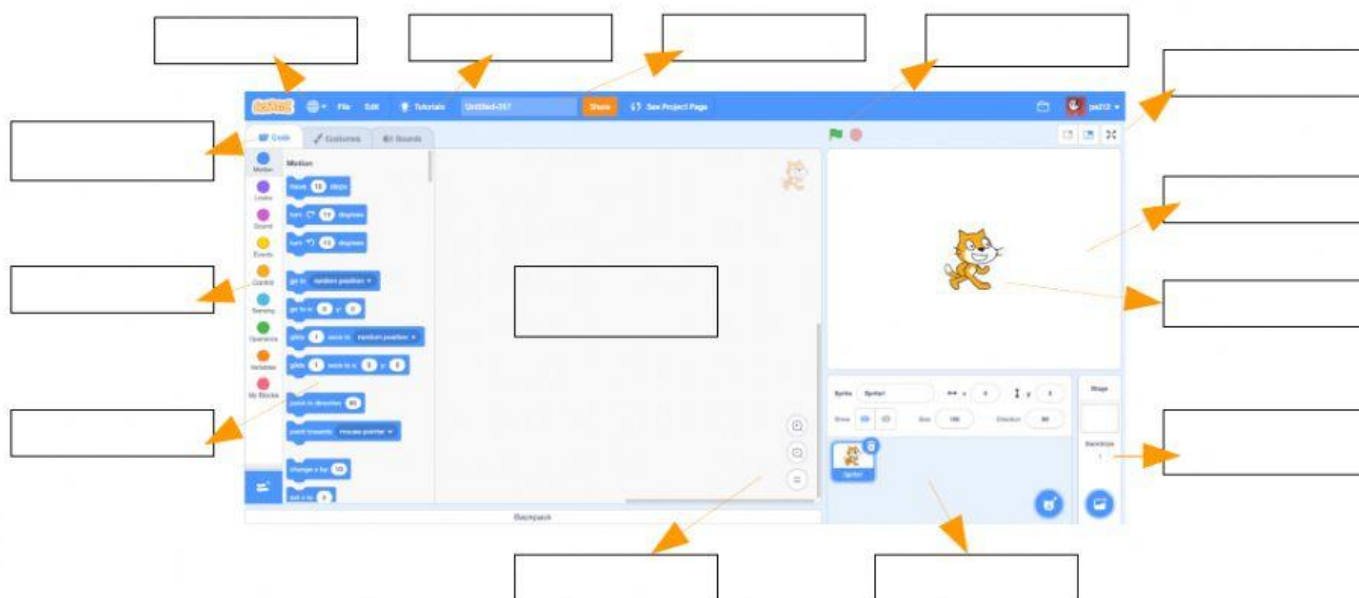


Nombre completo:

Ficha: Introducción a Scratch. Entorno de trabajo.

1- Arrastra los nombre a sus lugares en la ventana de Scratch:

Idioma	Escenario	Lista de bloques	Área de programa	Pestañas de código, disfraces y sonido	Iniciar y detener proyecto
Menú de bloques	Título del proyecto	Área de escenarios	Vista de bloques	Barra de menú	Objeto
				Área de objetos	Barra de herramientas



2- Describe qué es Scratch y para qué podemos usarlo:

3- Selecciona la función que corresponda para cada herramienta:

Nombre completo:

Ficha: Introducción a Scratch. Entorno de trabajo.

4- Une con sus nombres a los bloques de programación de Scratch:

Operadores

Variables

Sensores

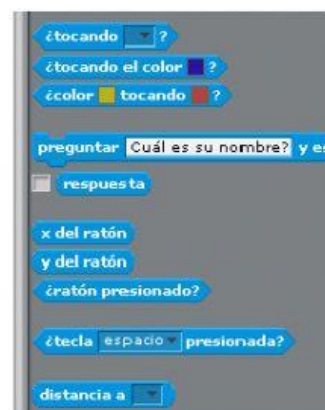
Control

Lápiz

Sonido

Apariencia

Movimiento



5- Recorré el código del siguiente programa:



a- Explica brevemente qué hará el objeto :

b- ¿Qué tecla deberás tocar para que comience el programa?

c- ¿Qué hace el siguiente bloque?



d- Si aumentas el número de pasos, ¿qué ocurrirá con el objeto?

Caminará más rápido

Caminará más lejos