CENTRO ESCOLAR URBANIZACIÓN LOS ANGELES
MATERIA: INFORMATICA
GRADO: OCTAVO

UNIDAD :	3. **PROGRAMACIÓN CREATIVA CON SCRATCH: ANIMACIONES Y JUEGOS INTERACTIVOS**
CONTENIDO:	Introducción a Scratch y su Interfaz
OBJETIVO:	Familiarizarse con la interfaz de Scratch y sus principales características, permitiendo a los estudiantes explorar el entorno de programación visual y comprender cómo acceder a las herramientas necesarias para crear sus propios proyectos interactivos.

1. **Escribe el número que corresponde a las partes de la interfaz de Scratch**



1. **BOTONES DE CODIGO**
2. **AREA DE PROGRAMACION**
3. **ESCENARIO**
4. **BOTONES DE ACCION**
5. **NOMBRE DEL PROYECTO**
6. **BOTON IR Y DETENER**

LIVEWORKSHEETS