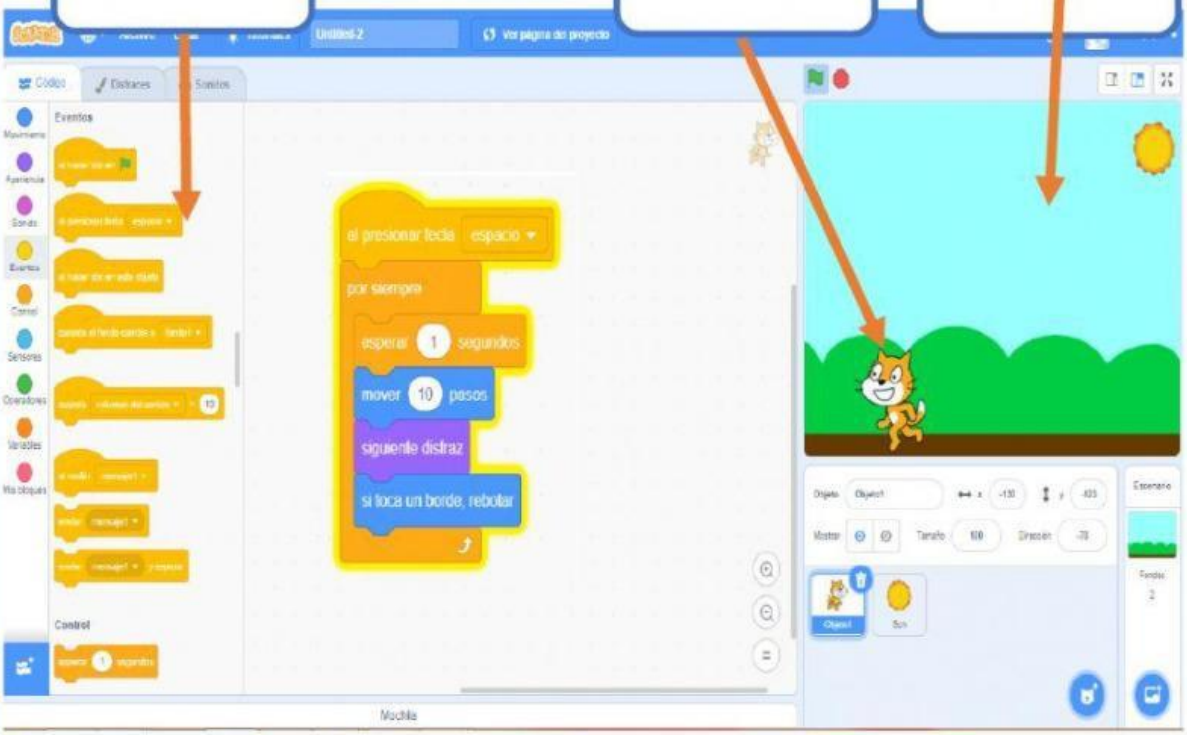
SCRATCH

Interface de Scratch 3.0

Identifico los nombres correctos de las áreas de la interface de Scratch 3.0 según los cuadros de abajo.



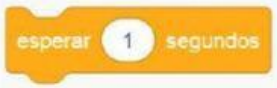
Escritorio

Bloques de Programación

OBJETO

¿Cuál tecla debe de presionar según la programación del objeto para que empiece a Ejecutar?

_____

¿Qué hace el bloque 

si aumenta el número?

Se mueve más lento

Se mueve más rápido

LIVEWORKSHEETS