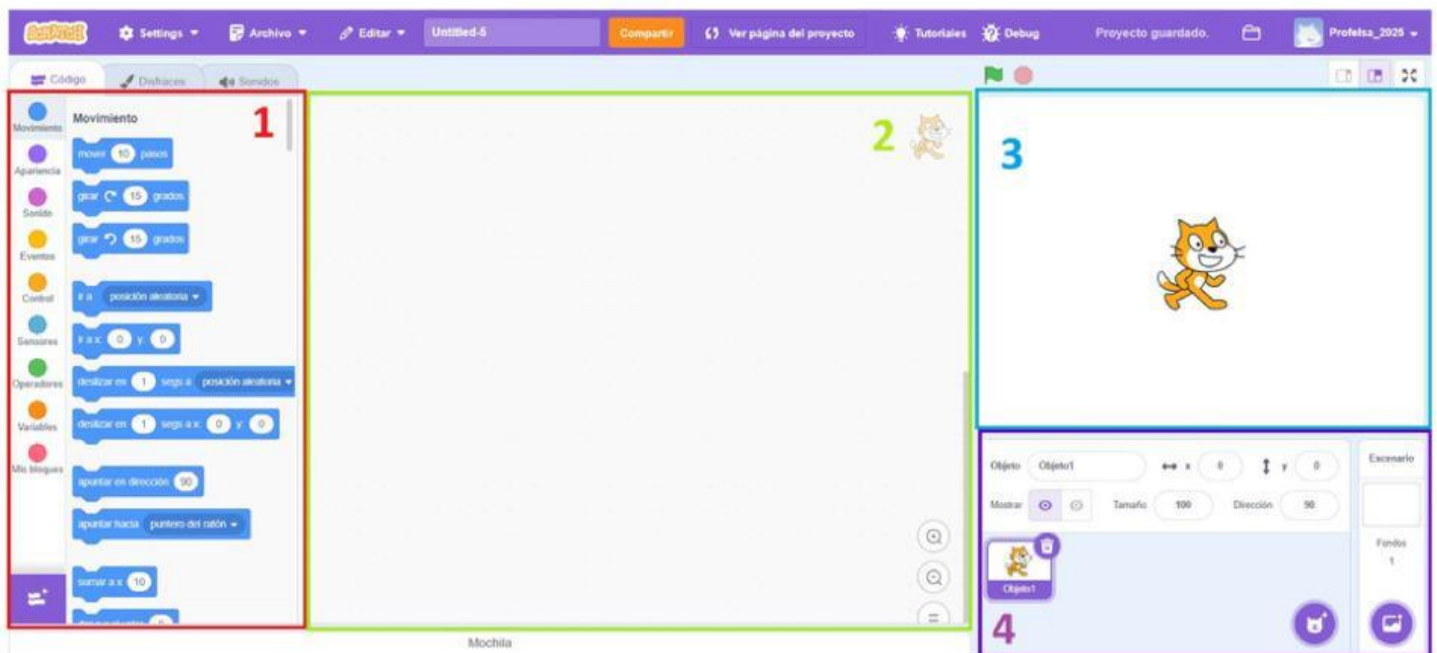


# SCRATCH

**Identifica los nombres correctos de las áreas de Scratch, arrastrando los cuadros a donde corresponde**



Área de  
Objetos

Escritorio

Área de  
Programación

Bloques de  
Programación