

Asignatura	Situación de Aprendizaje	Curso
Tecnología y Digitalización	Algoritmos y Pensamiento Computacional. Programación en Scratch.	1º ESO

## Conceptos básicos de Scratch

**Instrucción:** Completa las siguientes frases sobre el entorno de programación Scratch con la palabra correcta.

**Bloque**

**Sprite**

**Escenario**

1. La parte principal del entorno de Scratch, donde se mueven los personajes y sucede la acción, se llama el \_\_\_\_\_.
2. En Scratch, un \_\_\_\_\_ es una pieza de puzzle que contiene una instrucción, y al unirlas creamos la secuencia de comandos.
3. El personaje que programamos y que ejecuta los comandos se llama el \_\_\_\_\_ y puede ser un gato, una persona o cualquier otro dibujo.