

Analiza los diferentes bloques de programación de Scratch 3.0. Coloca los cuadros de abajo en los cuadros azules según corresponda el orden de la programación.

## Reto: Lograr el cambio de disfraz de la mariposa 10 veces

La mariposa tiene dos disfraces

Selecciónalo el Inicio de la programación

al hacer clic en

espera 1 segundos

Realizar una pausa en la programación

Búsqueda del objeto

Elige un objeto

Seleccionar los disfraces

siguiente disfraz

Cuántas veces se va a repetir la programación

repetir 10

PASO 1 PASO 2 PASO 3 PASO 4 PASO 5 PASO 6

**SCRATCH 3.0**

**RECUERDA:**

Toda programación tiene un inicio.

La programación se realiza paso por paso en orden.

El bloque de repetir es un Ciclo que va a hacer la programación que tenga dentro las veces que le indiques.

M.S.c. Yorleni Vargas Jiménez  
Prof. Informática