

Tarea taller Programación en Scratch y App inventor

Curso:

Nombre estudiante :

Objetivo

Incentivar la programación en bloques, para ordenar lógicamente las piezas del rompecabezas

Indicador de evaluación:

Clasifican, y asocian bloques en secuencias lógicas por nombre animal, número de patas y rasgos.

ROMPECABEZAS RECORTABLE PARA TU DESAFÍO



Pato

foto:

patas:

rasgos:

Caracol

foto:

patas:

rasgos:



Abeja

foto:

patas:

rasgos:

Gato

foto:

patas:

rasgos:

Miel

Baba

Aguijón

Caparazón

Pelaje

Bigotes

Pico

Plumas

!!!!!!!NOS VEMOS LA PRÓXIMA CLASE!!!!!!