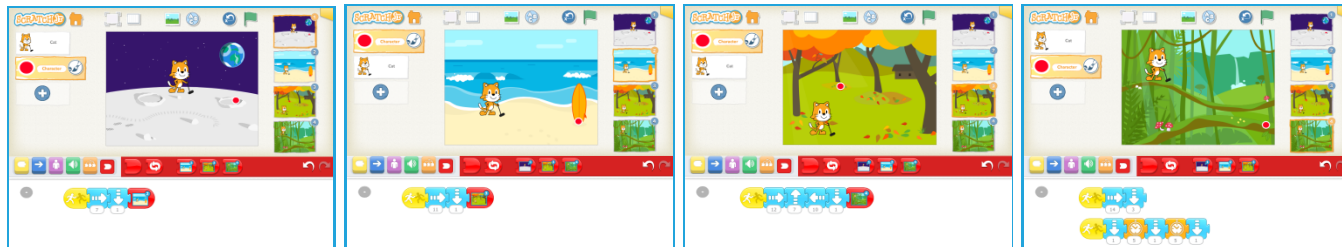




### Clase 7: Nuevas páginas

En esta clase, los estudiantes aprenderán cómo hacer nuevas páginas para sus historias ScratchJr. Esta característica es útil para proyectos que tienen varias escenas. Cada página tiene su propio fondo, personajes y secuencias de comandos.



#### Debate (5-10 minutos):

Piensa en un libro de cuentos con varias páginas. Si un personaje va de casa a la escuela, una página puede mostrar al personaje en su habitación en la casa, y la página siguiente podría mostrar al personaje en su clase en la escuela. O bien, que los personajes se muevan a una nueva posición en el mismo fondo sin ver el movimiento intermedio, puedes cambiar a una nueva página.

También se puede ir a una segunda página para hacer que parezca como si un personaje en tu historia apareciera o desapareciera a la vez. Podrías utilizar los bloques de Aparecer y Desaparecer para esto. Estos bloques van a funcionar bien en algunos casos, por ejemplo, cuando una oruga se convierte en mariposa, o cuando una rana se convierte en príncipe. Pero si quieres varios personajes que aparezcan o desaparezcan, al mismo tiempo, tendrás que cambiar a una escena diferente.

#### Mecanismo:

1. Hacer una Nueva Página y Añadir o Copiar personajes a ella (5-10 minutos):
  - Pulsar el signo más (+) en la parte derecha de la pantalla para hacer una nueva página
  - Volver a la página anterior y arrastrar a los personajes existentes a la nueva página para copiarlos.
  - Tocar en la nueva página para seleccionarla, y añadir a los personajes adicionales.
  - Cambiar a una nueva página en el programa con el bloque de extremo rojo destinado.
  - Reorganizar las páginas arrastrándolas a otra posición en la secuencia de páginas.
2. Editar a un personaje para dibujar un palo de golf
  - Tocar el pincel sobre el personaje del gato para tener el editor de pintura.
  - Seleccionar la herramienta de dibujo de líneas y dibujar el palo de golf en la mano del gato.



### Trabajo Autodirigido (20 minutos):

Haz un juego de golf en miniatura, donde cada página sea un nuevo reto en el recorrido.

O bien, continua el juego del Mono en el medio o Tiburones y pececillos, mostrando en una segunda página cómo los personajes cambian de lugar cuando uno de los jugadores de la primera página es capturado o atrapa el balón. En el juego de Mono en el medio, se podría añadir una ramificación yendo a dos páginas diferentes, dependiendo de a qué lado lanzó el personaje la pelota cuando fue atrapada.

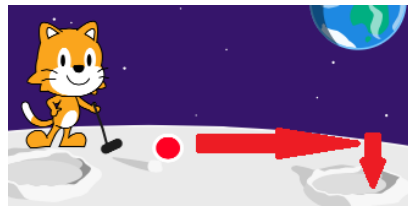
Aquí están las secuencias de comandos que funcionarán para el proyecto de mini-golf:

La secuencia de comandos del gato se copia en cada página:

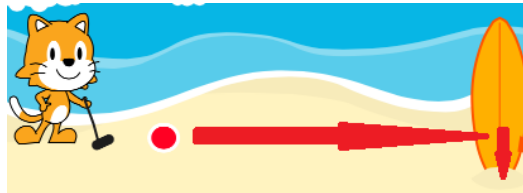


La secuencia de comandos del balón es diferente en cada página, dependiendo del lugar a donde quieras que vaya el balón.

En el fondo de la luna, queremos que el balón se fuera a un cráter:



En el fondo de la playa, queremos el balón rebotara en la tabla de surf y se cayera en su base:



En el fondo de la huerta, queremos que el balón bote en algunos árboles y el granero:





## Aprendiendo ScratchJr a través de “Juegos en el patio”

Y, por último, en el fondo de la selva, queremos que el balón a viaje sobre la rama superior y después chocar contra el hongo y caer a la rama de debajo:



### Conclusión (5-10 minutos):

Pedir a los estudiantes que completaron 3 o 4 páginas que muestren sus proyectos a la clase y expliquen lo que hicieron. Ver si alguien ha cambiado el orden de sus páginas y pedirle que explique el por qué y cómo lo hizo.

