



Clase 3: Nuevos personajes y Comenzar al pulsar, Bloques de Eventos

En esta clase, los estudiantes agregarán varios personajes para sus proyectos y aprenderán cómo utilizar el Empezar pulsando Bloque de Eventos. Ellos verán cómo las secuencias de comandos están unidas a los personajes de modo que cuando se elimina a un personaje, la secuencia de comandos desaparece con el personaje.



Debate (5-10 minutos):

Comparar una puesta en escena con ScratchJr. Cada personaje en una representación lee sus propias líneas de un guion. ScratchJr funciona de una manera similar. Un proyecto ScratchJr consiste en un set de instrucciones separadas para cada personaje a seguir. Así como los personajes de una obra sólo leen sus propias líneas, los personajes en un proyecto ScratchJr sólo realizan sus propias instrucciones.

Como aprendimos en la clase anterior, podemos desencadenar una acción con la Bandera Verde. Si pulsamos la bandera verde en la parte superior de la pantalla, el personaje va a restablecer su posición antes de que se ejecute la secuencia de comandos. Cuando tenemos varios personajes, la Bandera Verde desencadenará la acción en todos los personajes cuyas secuencias de comandos comiencen con una bandera verde, todo al mismo tiempo. También se restablecerá la posición de todos los personajes antes de ejecutar sus secuencias de comandos. Cuando tengas varios personajes cuyas secuencias de comandos comiencen todas con una bandera verde bloque de eventos, puedes ver una gran diferencia entre pulsar en la bandera verde en la zona de secuencia de comandos y pulsando en la bandera verde en la parte superior de la pantalla.



En esta clase también vamos a desencadenar la acción pulsando sobre el personaje en sí. Cuando tenemos varios personajes en la pantalla, pulsando sobre un personaje sólo se desencadenará la secuencia de comandos particular del personaje, incluso si hay otros personajes con el inicio cuando pulsamos bloques de eventos. Cada uno de estos personajes ejecutará sus secuencias de comandos sólo cuando toquemos en ellos de forma individual.

Mecanismo (5-10 minutos):

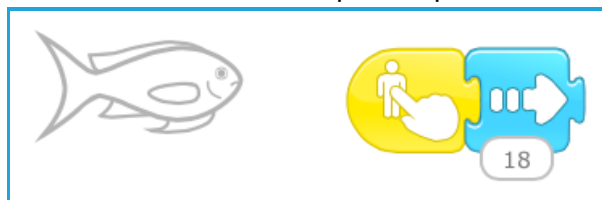
1. Añadir un personaje pulsando el signo más (+) a la izquierda.
2. Eliminar a un personaje pulsando durante mucho tiempo en él (mantener presionado), ya sea en el escenario o en la lista de caracteres.
3. Añadir secuencias de comandos a un personaje. Pulse en otro personaje en la lista y muestra cómo estas secuencias de comandos ya no son visibles, ya que cada personaje tiene sus propias secuencias de comandos.
4. Mostrar cómo copiar una secuencia de comandos de un personaje a otro (arrastrar desde el área de programación a la zona de personajes).
5. Si trabajas duro en una secuencia de comandos y luego decides que quieres cambiar al personaje, ten en cuenta que, si borras al personaje y añades uno nuevo, perderás las secuencias de comandos también. Para evitar esto, puedes añadir el nuevo personaje que quieres, a continuación, arrastra la secuencia de comandos al nuevo personaje para copiarla, y luego borra al personaje que no quieras más.
6. Mostrar cómo funciona Empezar en Pulsar. Nota: Muchos niños tienen dificultades para pulsar en un personaje sin moverlo. Pensarán que la secuencia de comandos no está funcionando. De hecho, si mueves a un personaje al tratar de pulsar en él, la secuencia de comandos no se ejecutará. Para conseguir que la secuencia de comandos se ejecute, tienes que pulsar en un personaje sin moverlo.

Trabajo Autodirigido (20 minutos):

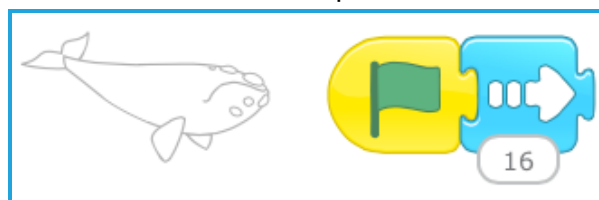
Crear el juego de “Tiburones y pececillos”, o “Pececillo pececillo cruza el oceano”, en ScratchJr. Puedes utilizar el personaje de la ballena en lugar de un tiburón. Crea varios tiburones y un pez pequeño. Programar los tiburones para responder a una bandera y al pez pequeño para responder a un toque. Observa que serás capaz de obtener varios tiburones moviéndose por la pantalla con la bandera verde, pero sólo serás capaz de conseguir mover a un pez pequeño con un toque.

Aquí tienes secuencias de comandos que funcionarán para este proyecto:

Secuencia de comandos para el pececillo:



Secuencia de comandos para el tiburón/ballena:





Aprendiendo ScratchJr a través de “Juegos en el patio”

Conclusión (5-10 minutos):

Pregunta a algunos estudiantes que enseñen sus proyectos a la clase. Trata de seleccionar a los estudiantes que tienen proyectos diferentes unos de otros.

