

Nivel: FP BÁSICA

Asignatura: Ámbito de Ciencias Aplicadas

Situación de Aprendizaje 9: La tierra Sostenible. La Energía

Enunciado de la propuesta que realizarías a tus alumnos

Los alumnos tienen que desarrollar un juego en el que van a aprender sobre los diferentes tipos de energía, el programa tiene que interactuar con la persona que vaya a jugar tendrá que buscar fondos y sprites en internet relacionado con las centrales eléctricas que irán apareciendo a lo largo del juego.

Pasos:

1. Inicio del programa: El sprite saluda, indica que estamos en clase de *Ciencias Aplicadas* y pide el nombre de la persona que está jugando. El nombre se guardará en una variable utilizando el bloque **respuesta**, para poder usarlo a lo largo del programa. Además, se crearán dos variables llamadas **aciertos** y **errores**, que se reiniciarán al inicio del programa poniéndolas a cero.
2. El Sprite preguntará: *Escribe R si quieres conocer Las Energías Renovables o N si lo que quieres conocer son Las Energías NO Renovables*. Si la respuesta es R (renovables) el programa se envía a un bloque propio (mis bloques) llamado renovable y si es N (no renovable) el programa se envía a un bloque propio (mis bloques) llamado no renovable
 - 2.1. Bloque renovable: el Sprite dice tu nombre y has elegido centrales renovables durante 4 segundos. ¿Después pregunta Elige, escribiendo el número, el tipo de central que quieres aprender (1 Hidráulica) (2 Eólica) (3 Solar) (4 Biomasa) (5 Mareomotriz) (6 Geotérmica)? Dependiendo el número el programa te lleva a un bloque (mis bloques) con el nombre de la central eléctrica. en estos bloques se desarrollará un programa propio para cada bloque
 - 2.1.1. Por ejemplo, hidráulica: el Sprite dice tu nombre y te indica que has elegido hidráulica, cambia el fondo a una central hidráulica, hace una pregunta *Elige a,b,c,d, e o f ¿qué tipo de energía primaria tienen las centrales hidroeléctricas (A viento) (B agua) (C calor terrestre) (D mareas) (E residuos) (F sol)? Dependiendo la respuesta se irá a otro bloque propio llamado acierto o fallo creando para ello condicionantes*.
 - 2.1.1.1. Bloque acierto. El Sprite dice bien y suma a una variable llamada aciertos un punto
 - 2.1.1.2. Bloque fallo. El Sprite dice no y suma a una variable llamada errores un punto y vuelve a preguntar *Elige a,b,c,d, e o f qué tipo de energía primaria tiene este tipo de centrales (A viento) (B agua) (C calor terrestre) (D mareas) (E residuos) (F sol)*

3. El programa continúa con el resto de las energías renovables siguiendo el mismo funcionamiento que el descrito para la central hidráulica.
 4. Se procede de igual manera con las energías no renovables, siguiendo una estructura similar a la del bloque de energías renovables.
- capturas del programa solución al reto planteado.

