

En el colegio vamos a comenzar un nuevo proyecto, un **club de programación** para que aquellos alumnos que deseen aprender las bases de la programación, por ello es importante que conozcáis algunos detalles del mismo.

¿POR QUÉ APRENDER A PROGRAMAR?

Podemos pensar que programar es una destreza específica de aquellos perfiles muy especializados, pero es mucho más que eso, en el mundo en el que vivimos y en el futuro que espera a nuestros alumnos, altamente tecnológico, la mayoría de ellos se verán obligados a adquirir esta habilidad en algún momento en mayor o menor medida.

Aprender a programar no es solo aprender código, es también aprender a resolver problemas, a pensar de una forma diferente, a trabajar colaborativamente, a ser creativos o a ver cómo aquellas ideas que se te ocurren pueden cobrar vida.

¿CÓMO VAMOS A ORGANIZAR EL CLUB?

El club va a reunirse los viernes en el recreo (10.35-10.55). En función de la cantidad de alumnos interesados o de su nivel, podrían modificarse los días. En todo caso, disponemos de plazas limitadas y será el Centro que realice la selección en base al interés mostrado.

Unirse es voluntario, pero una vez que formas parte del club pedimos al alumn@ que se responsabilice de su decisión y acuda a todas las sesiones.

La responsable del club va a ser la profesora de matemáticas y física, Paula Bernardo, ingeniera de telecomunicaciones y que ha enseñado programación en diferentes lenguajes desde hace 12 años. Cualquier duda específica a cerca del club se le puede enviar a paula@colegioaceimar.es

¿QUÉ NECESITA TU HIJ@ PARA UNIRSE?

¡Solo el iPad del cole!

Para unirse solo tiene que rellenar este [formulario](#) (para poder instalarle la aplicación correspondiente en su iPad) y acudir el viernes 11 de noviembre, con el iPad, al aula que se le indicará. Al ser una actividad gratuita y contar con plazas limitadas, si fuera necesario el Centro podrá excluir a aquellos alumnos que, a criterio del profesor, no muestren interés o continuidad.

¿QUÉ LENGUAJE VAMOS A UTILIZAR? ¿POR QUÉ?

Vamos a programar en Swift, un lenguaje creado por Apple.

Hemos elegido este lenguaje porque nos permite programar desde el iPad que todos los alumnos tienen, existe una aplicación (Swift Playground) que convierte los inicios de la programación en algo divertido gracias a retos de diferentes dificultades y, sobre todo, porque es un lenguaje sencillo pero que sigue las estructuras habituales de todos los demás lenguajes, por lo que facilitará la transición en el futuro a cualquier otro.