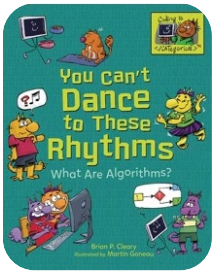
Recursos de programación para niños

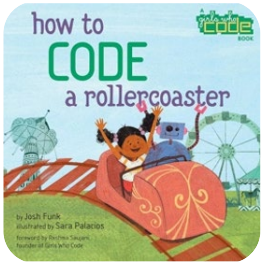
Tenga en cuenta que esta lista no es exhaustiva. Continuamente se desarrollan nuevos recursos para apoyar el aprendizaje de los niños pequeños en el pensamiento computacional y las ciencias de la computación. La mayoría de los recursos están disponibles únicamente en inglés.

Libros

Los libros ofrecen a los niños de todas las edades la oportunidad de explorar habilidades de pensamiento computacional, como los algoritmos, y los ordenadores, como la programación, sin necesidad de dispositivos electrónicos.







Título	Autor	Edad
¡Al bebé le encanta codificar!	Ruth Spiro	0–3
I Can Code: If/Then	Vicky Fang	0–3
I Can Code: And/Or	Vicky Fang	0–3
Computer Engineering for Babies	Chase Roberts	1–5
How to Code a Rollercoaster	Josh Funk	4–8
How to Code a Sandcastle	Josh Funk	4–8
Bugs That Make Your Computer Crawl: What Are Computer Bugs?	Brian P. Cleary	5–8
Nothing Loopy about This: What Are Loops and Conditionals?	Brian P. Cleary	5–9
You Can't Dance to These Rhythms: What Are Algorithms?	Brian P. Cleary	5–9
This Python Isn't a Snake: What Are Coding Languages and Syntax?	Brian P. Cleary	5–9

Herramientas físicas

Las herramientas físicas ofrecen a los niños pequeños, en edad preescolar y de primaria la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento computacional y científico de forma presencial y sin pantallas.

Las herramientas físicas suelen incluir un robot, un conjunto de bloques de programación que pueden ensamblarse para formar una secuencia de instrucciones para el robot, y algunos materiales complementarios, como sensores y luces. Para obtener más recursos sobre cómo utilizar estas herramientas, visite la página web (en inglés) de la empresa.



Juego de tren de programación para niños pequeños de Botzees



KIBO



Juego de programación Matatalab



Bee-Bot

Nombre	Empresa	Edad	Rango de precios: $ = Menos de $50 $$ = Entre $51 y $100 $$$ = Más de $100
Juego de tren de programación para niños pequeños de Botzees	Botzees Toys	2–3	$$
Botzees Mini	Botzees Toys	3+	$$
Bee-Bot	Terrapin	3+	$$
Matatalab TaleBot	MatataStudio	3–5	$$
Code-a-Pillar	Fisher-Price	3–6	$
Cubetto	Primo Toys	3–6	$$$
KIBO	KinderLab Robotics	4–7	$$$
Sphero indi	Sphero	4–7	$$$
Kit de programación Matatalab	MatataStudio	4–9	$$$
Kit de iniciación a la programación KUBO	KUBO Education	A partir de 4 años	$$$
Ratón robot «Code & Go»	Learning Resources	A partir de 4 años	$
Tortugas robot	ThinkFun	A partir de 4 años	$
Botley, el robot programable	Learning Resources	5–7	$$
Kit de iniciación a la programación de robots KiwiCo	KiwiCo	A partir de 5 años	$

Herramientas basadas en pantalla

Las herramientas basadas en pantalla ofrecen a los niños de preescolar de más edad y a los alumnos de primaria la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento computacional y de ciencias de la computación de forma conectada y a través de una pantalla.

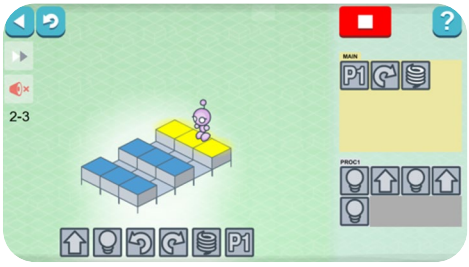
Estas aplicaciones para móviles o computadoras suelen incluir personajes programables, escenas de juegos o historias y un conjunto de bloques gráficos de programación. Para obtener más recursos sobre cómo utilizar estas aplicaciones, visite la página web (en inglés) de la empresa.



ScratchJr



Kodable



LightBot

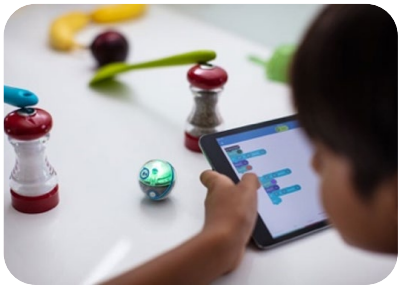
Nombre	**Empresa**	**Edad**	**Rango de precios:** Gratis $ = Menos de $10 $$ = Más de $10
Emulador en línea de Bee-Bot	Terrapin	4+	Gratis
LightBot	LightBot	4+	$
codeSpark Academy (The Foos)	codeSpark	4-9	$
ScratchJr	ScratchJr	5-7	Gratis
Mueva la tortuga	Move the Turtle	5+	$
Kodable	Kodable	5+	$$
Code.org	Code.org	5+	Gratis
OctoStudio	MIT Media Lab	7+	Gratis

Herramientas híbridas

Las herramientas híbridas incluyen componentes tanto físicos como digitales, como, por ejemplo, robots físicos que se programan mediante una aplicación de programación para dispositivos móviles. Para obtener más recursos sobre cómo utilizar estas herramientas, visite la página web (en inglés) de la empresa.



COJI: el juguete robot de programación



Sphero BOLT

Nombre	**Empresa**	**Edad**	**Rango de precios:** $ = Menos de $50 $$ = Entre $51 y $100 $$$ = Más de $100
Blue-Bot	Terrapin	3+	$$$
COJI, el robot de programación	WowWee	4+	$
Cubelets	Modular Robotics	4+	$$$
Botzees Classic	Botzees Toys	4+	$$
Sphero mini	Sphero	5–8	$$
Osmo Coding Awbie	Osmo	5+	$
Dash y Dot	Wonder Workshop	6+	$$$
Sphero BOLT	Sphero	A partir de 8 años	$$$

count · play · explore FOR EARLY EDUCATION

Count Play Explore © Derechos de autor 2026. Superintendente de Escuelas del Condado de Fresno. Todos los derechos reservados.