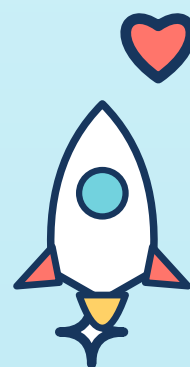
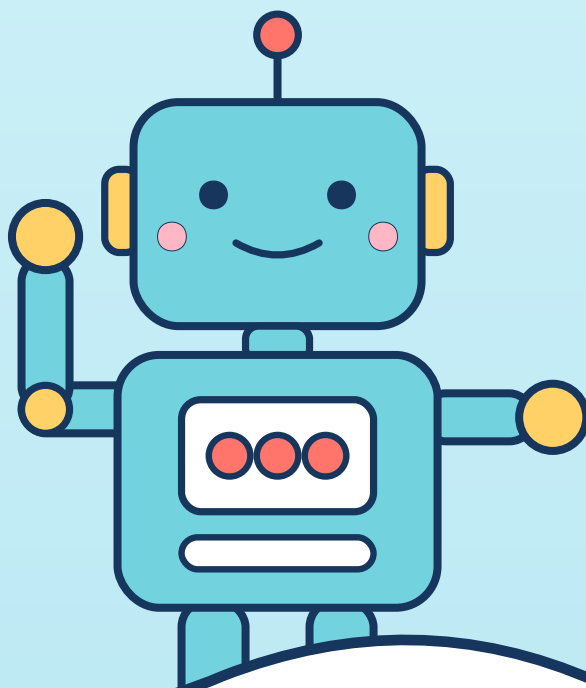


COLOREA • APRENDE • EXPLORA

PEQUEÑOS PROGRAMADORES

Libro de Colorear y Actividades STEM sin Pantallas
para Niños de 4 a 8 Años

Edición en Español



24 AMIGOS • 9 MISIONES • GUÍA PARA ADULTOS

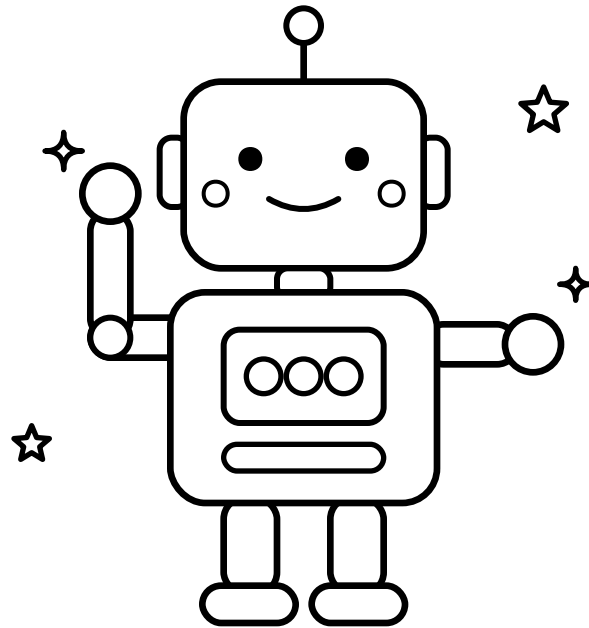
Diokin Owl

Diogo Peralta Cordeiro

PEQUEÑOS PROGRAMADORES

Libro de Colorear y Actividades STEM sin Pantallas
para Niños de 4 a 8 Años

Edición en Español



COLOREA • APRENDE • EXPLORA

24 amigos tecnológicos, 9 misiones y un miniglosario

Diokin Owl

Diogo Peralta Cordeiro

Traducción de Tiago Peralta Cordeiro

Pequeños Programadores

Libro de Colorear y Actividades STEM sin Pantallas
para Niños de 4 a 8 Años

Edición en Español



Copyright © 2026 Diogo Peralta Cordeiro. Todos los derechos reservados.

Diokin Owl es el autor principal y la marca editorial infantil.

Traducción de Tiago Peralta Cordeiro

Ninguna parte de este libro puede reproducirse, almacenarse o transmitirse
de ninguna forma sin autorización escrita del autor,
excepto citas breves en reseñas.

Primera edición en español

Sello editorial: Independently published

Impreso bajo demanda

Para uso personal y no comercial.

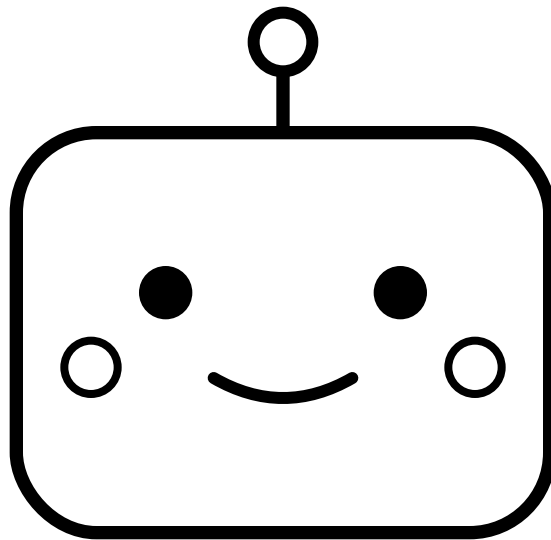
Se recomienda la supervisión de un adulto para niños pequeños.

Nota histórica: la historia de la polilla del Mark II de 1947 se conserva en
el Museo Nacional de Historia Estadounidense del Smithsonian.

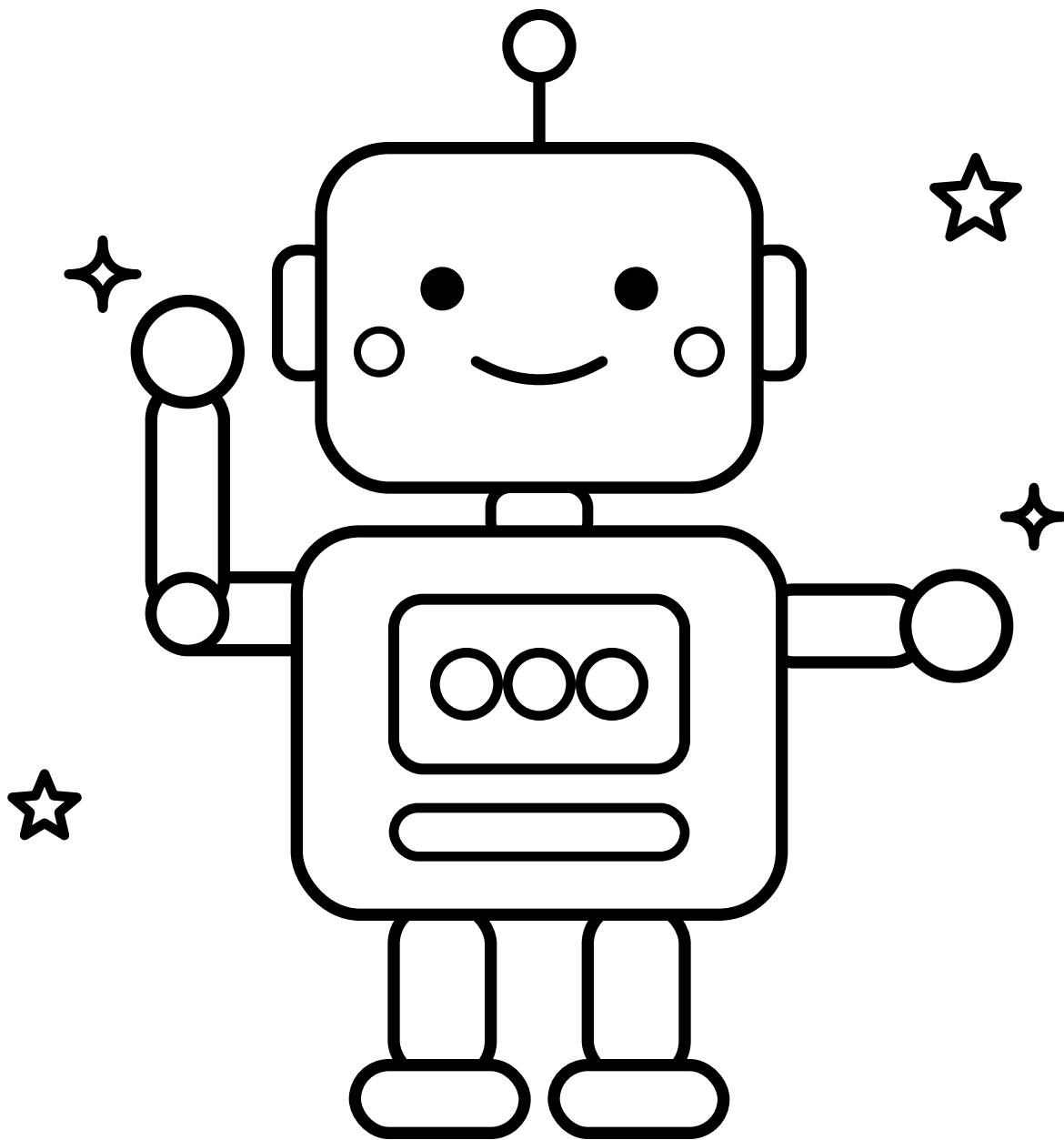
ISBN: 9798189777288



Este libro
pertenece a



Mi tecnología favorita es:

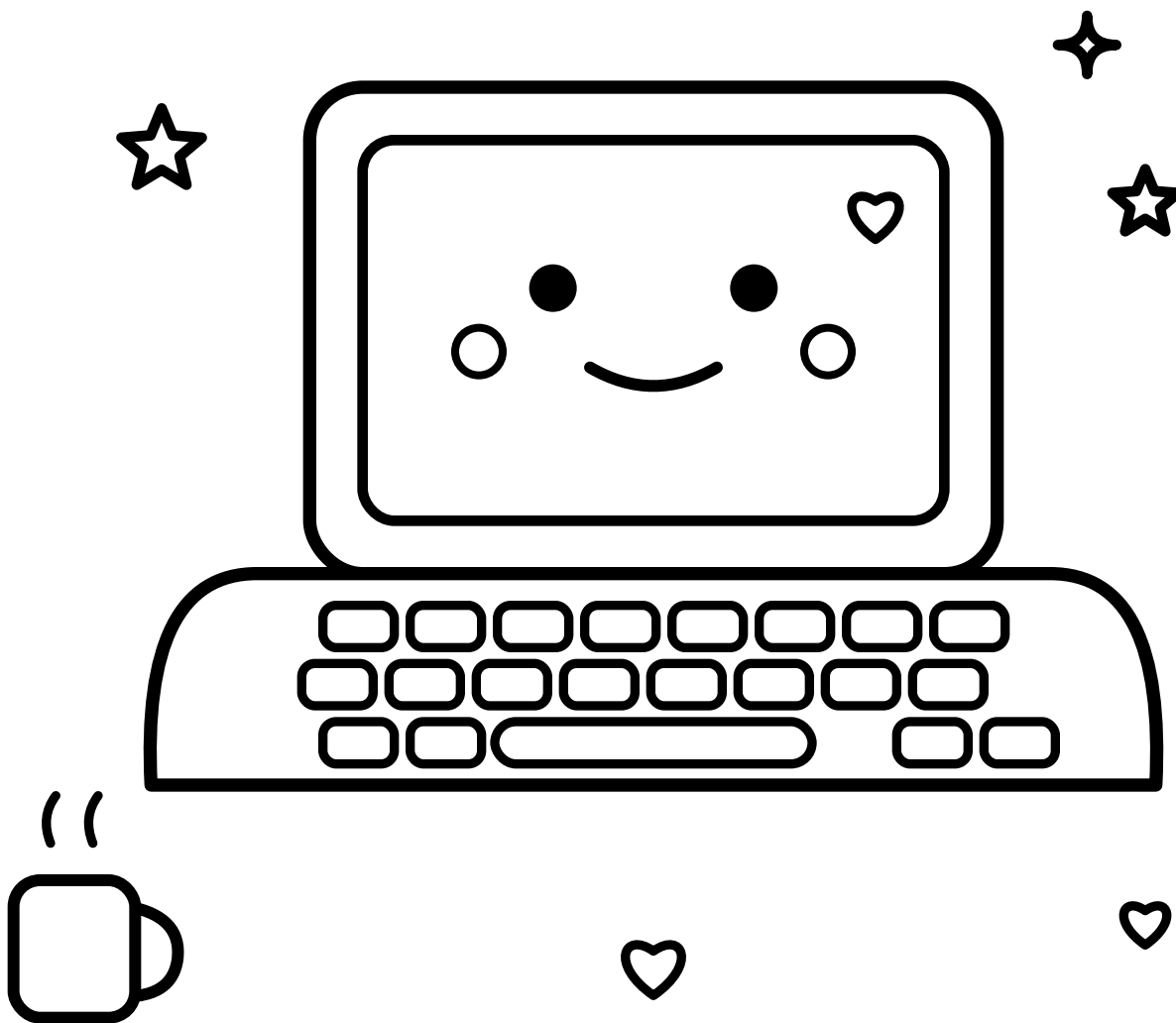


ROBOT



Los robots usan código y sensores para decidir qué hacer.

PRUEBA: Dale tres pasos claros para guardar un juguete.

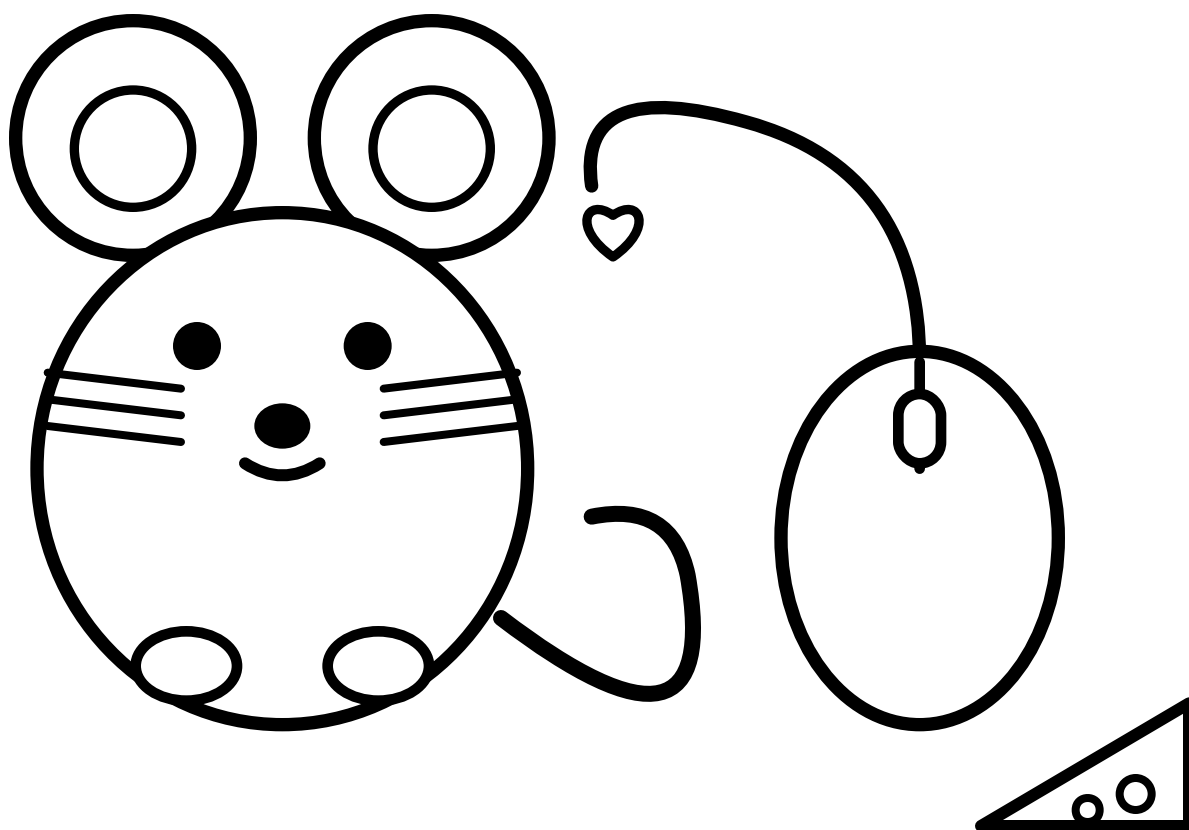


PORTÁTIL



Un portátil es un ordenador que se puede transportar y tiene pantalla y teclado.

PREGUNTA: ¿Qué partes puedes nombrar o señalar?



RATÓN



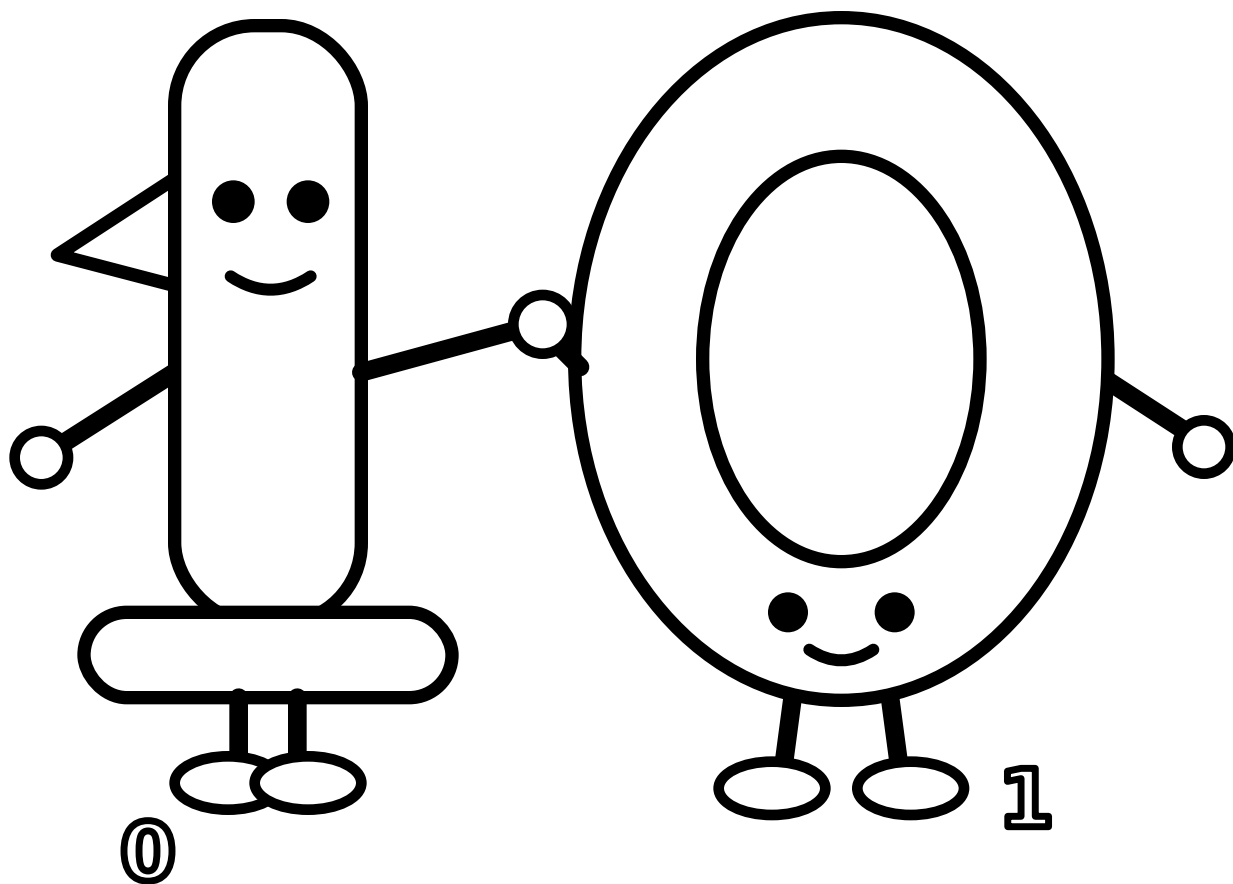
El ratón mueve el puntero y te ayuda a hacer clic.

PRUEBA: Señala tres cosas en las que podrías hacer clic.

1

0

0

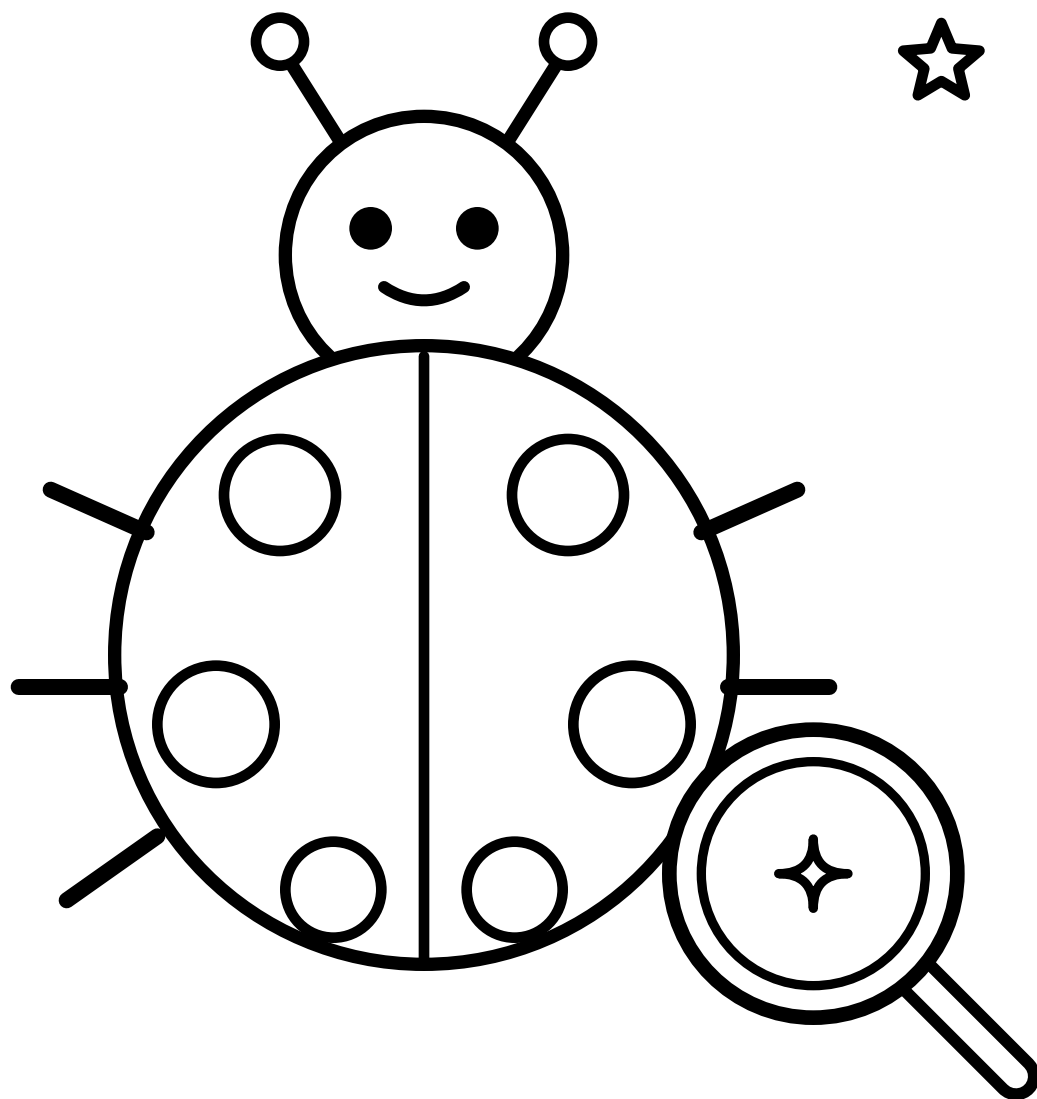


BINARIO



Los ordenadores representan información con patrones de 0 y 1.

PRUEBA: Crea un patrón repetido de 0 y 1 con dos lápices.

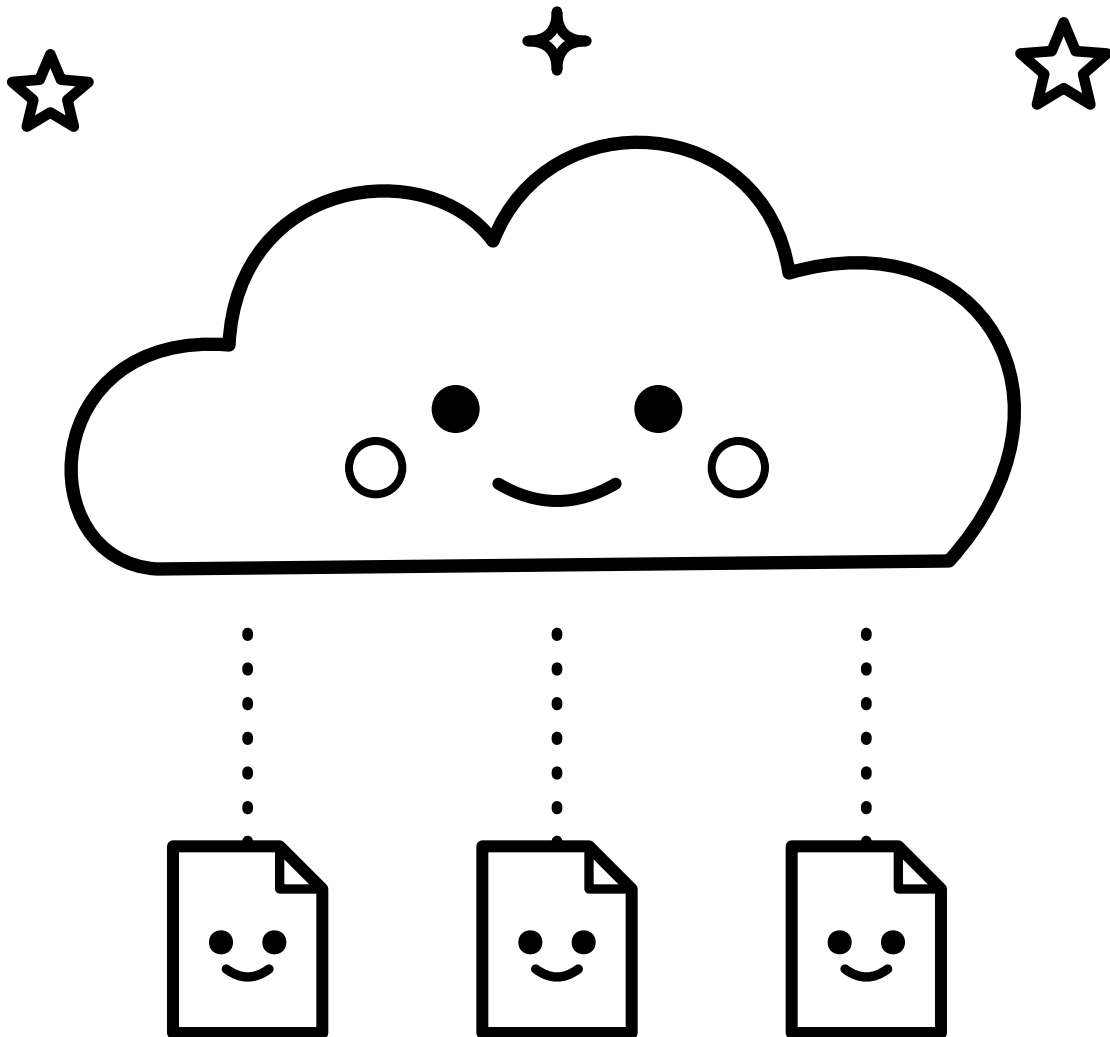


ERROR



Un error en el código puede hacer que un programa se comporte de forma extraña.

PREGUNTA: ¿Qué podrías revisar cuando algo funciona de forma extraña?



NUBE



La nube guarda archivos en ordenadores remotos accesibles por Internet.

PREGUNTA: ¿Adónde puede viajar una foto cuando se guarda en línea?

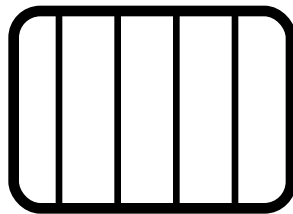
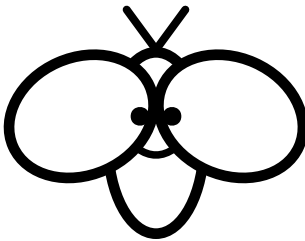
MISIÓN DEL PEQUEÑO PROGRAMADOR 1

EL ERROR DE VERDAD

Una historia real sobre curiosidad, errores y volver a intentarlo

LEED JUNTOS

Hace mucho tiempo, unos ingenieros utilizaban un enorme ordenador llamado Harvard Mark II. En 1947 encontraron una polilla atrapada en un relé. La palabra bug ya se usaba para fallos técnicos, así que aquella polilla se convirtió en un divertido "bug de verdad". La matemática y programadora Grace Hopper trabajaba con el equipo y ayudó a hacer famosa la historia.



DEPÚRALO

Un robot de juguete debe:

1. Recoger el bloque rojo
2. Meterlo en la caja
3. Cerrar la caja
4. Recoger el bloque otra vez

Rodea el paso que causa un problema.

Depurar significa encontrar un problema y mejorar los pasos.

PROPUESTA PARA ADULTOS

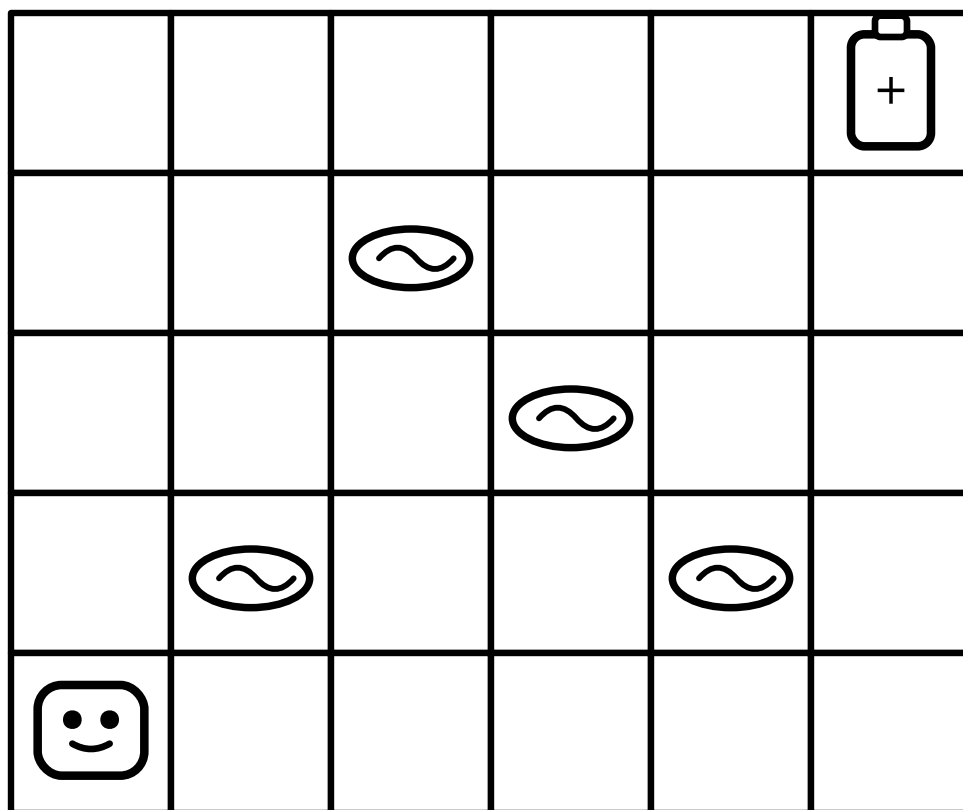
Pregunta: ¿Cómo reaccionaron los ingenieros al error? ¿Qué podemos hacer cuando la primera idea no funciona?

MISIÓN DEL PEQUEÑO PROGRAMADOR 3

RESCATE DEL ROBOT

Los ordenadores necesitan instrucciones claras y precisas

El robot Rori se mueve una casilla cada vez. Solo entiende cuatro órdenes: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Ayuda a Rori a llegar a la batería sin tocar un charco.



Escribe o dibuja las órdenes:

PROPUESTA PARA ADULTOS

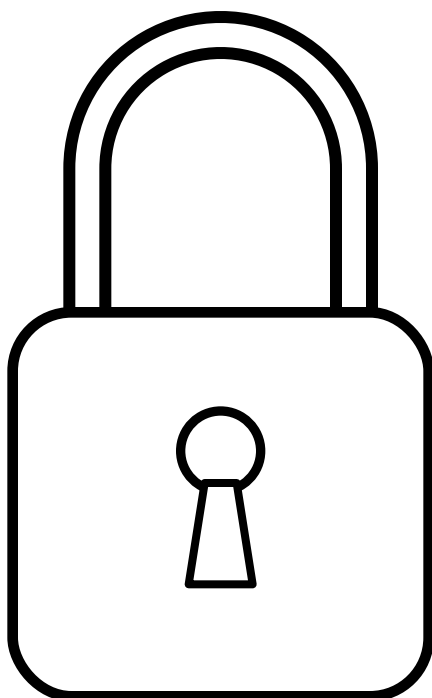
Después de encontrar una ruta, pregunta si existe otra. Diferentes algoritmos pueden resolver el mismo problema.

MISIÓN DEL PEQUEÑO PROGRAMADOR 8

EL PODER DE LA CONTRASEÑA

Las contraseñas ayudan a proteger las cuentas; aquí usamos ejemplos inventados

Pablo construyó un castillo imaginario para un dragón de juguete. Una contraseña de una sola letra era demasiado fácil. Así que inventó una contraseña larga con varias palabras divertidas. Las contraseñas reales de la familia siguieron siendo secretas.



HÁBITOS SEGUROS

- ☐ Crea contraseñas largas y difíciles de adivinar.
- ☐ Usa contraseñas distintas en las cuentas importantes.
- ☐ Cuéntaselo a un adulto de confianza si algo parece raro.
- ☐ Nunca escribas una contraseña real en este libro.

CASTILLO DE FANTASÍA

Inventa una contraseña divertida DE FANTASÍA para el castillo:

PROPUESTA PARA ADULTOS

Nunca pidas al niño una contraseña real. Usa esta actividad para hablar de privacidad, pedir ayuda y adultos de confianza.

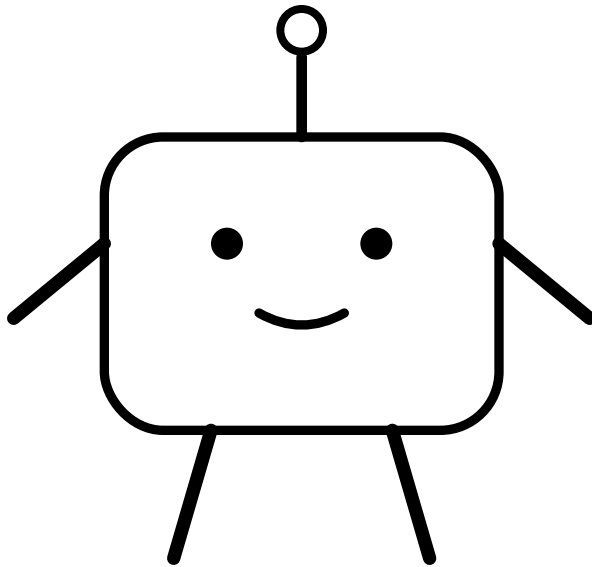
MISIÓN DEL PEQUEÑO PROGRAMADOR 9

INVENTA PARA AYUDAR

Programar no es solo usar ordenadores: también es ayudar a resolver problemas

Milo observó que a su abuelo o abuela le costaba llevar libros de la biblioteca. Imaginó un carrito robot amable. Primero preguntó qué ayudaría de verdad; después dibujó, probó y mejoró la idea.

DISEÑA TU ROBOT AYUDANTE



Añade herramientas, sensores, ruedas, alas o cualquier cosa que necesite tu idea.

¿A quién ayuda?

¿Qué problema resuelve?

¿Cómo lo probarás?

¿Cómo podrías mejorarlo?

RESUELVO PROBLEMAS

PROPUESTA PARA ADULTOS

Elogia las preguntas, el esfuerzo, las pruebas, la amabilidad y las mejoras, no solo un dibujo final perfecto.

Un primer paso divertido en la informática

Conoce a 24 adorables amigos tecnológicos: un robot que saluda, un portátil feliz, compañeros binarios, un error informático real, un coche-robot en bucle, un satélite y mucho más.

Cada dibujo combina un dato preciso con una pregunta o pequeña prueba. Nueve Misiones del Pequeño Programador añaden historias, movimiento, retos y orientación para adultos que fomentan la confianza para probar y volver a intentarlo.

Dibujos a una cara

STEM con historias

9 misiones guiadas

SOBRE EL CREADOR



Diokin Owl es la marca editorial infantil creada por Diogo Peralta Cordeiro, informático e investigador que crea introducciones divertidas y sin pantallas a la programación, la tecnología y la ingeniería.

Traducción al español: Tiago Peralta Cordeiro



Colorea. Pregunta. Prueba. Mejora.

