



Título: Leonardo: imaginar, pensar e inventar

Nivel educativo: 3er curso de Educación Infantil.

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: Tercer trimestre.



Descripción breve de la actividad

Esta propuesta acerca al alumnado de Educación Infantil a la figura de **Leonardo da Vinci** desde una perspectiva lúdica y creativa, combinando cuento, arte, robótica educativa y construcción. A través de imágenes, retos con el robot de suelo Tale-Bot y la creación de inventos con LEGO® STEAM Park, los niños y niñas aprenden jugando, explorando y experimentando.

La actividad pone en valor la curiosidad, la imaginación y el trabajo cooperativo, ofreciendo una forma sencilla y motivadora de integrar la cultura, la tecnología y el juego en el aula.



Objetivos

- Conocer de forma básica quién fue Leonardo da Vinci, identificándolo como una persona curiosa e inventora.
- Reconocer algunos de sus inventos y máquinas, a través de imágenes y juegos.
- Desarrollar la orientación espacial y la planificación de acciones sencillas mediante el uso del robot de suelo Tale-Bot.



- Fomentar la expresión oral, nombrando inventos y explicando ideas de forma sencilla.
- Potenciar la creatividad y la imaginación, creando inventos propios con materiales de construcción LEGO STEAM Park.
- Favorecer el trabajo cooperativo, el respeto de turnos y la participación activa.
- Disfrutar del aprendizaje a través del juego, la manipulación y la experimentación.

Competencias clave a desarrollar:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEAM).
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

1. El docente presenta la figura de Leonardo da Vinci mediante un cuento sencillo, apoyado con imágenes, explicando que fue una persona muy curiosa que inventaba máquinas observando el mundo.
2. Se muestran las tarjetas con imágenes de los inventos (máquina voladora, molino, carro, etc.) y se nombran de forma sencilla, dialogando brevemente sobre para qué podían servir.
3. Las tarjetas se colocan en el tablero de [Talebot](#). El alumnado, de forma individual, por parejas o en pequeños grupos, programa el Tale-Bot para llegar al invento que indica el reto. Hay dos niveles de retos.
4. Tras conocer los inventos de Leonardo, el alumnado utiliza [LEGO® STEAM Park](#) para crear su propio invento, inspirado en las máquinas vistas o en ideas imaginadas.
Se anima a:
 - Construir libremente.
 - Explicar qué han creado, poner nombre al invento.
 - Decir para qué sirve su invento.
5. Cierre y reflexión: En asamblea, se comparten los inventos creados, se habla de cual les ha gustado y se refuerza la idea de que imaginar es el comienzo de inventar.

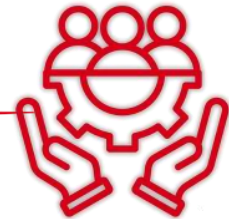
Sugerencias

- Adaptar el número de retos y tarjetas según la edad del grupo.
- Integrar la actividad dentro de un rincón de aula o proyecto, permitiendo que se retome en distintos momentos del curso.



Recursos

- **Personales:** docentes implicados.
- **Materiales:**
Robot de suelo Tale-Bot y tapete.
Cuento e imágenes de Leonardo da Vinci.
LEGO® STEAM



Espacios: aula-clase.

Tipo de actividad: actividad lúdica, manipulativa y de exploración, basada en el juego, la robótica educativa y la construcción creativa.



Enlace a materiales de la actividad: [PDF](#)

Leonardo y el poder de la curiosidad

Había una vez un niño llamado Leonardo que vivió hace muchísimo tiempo.

A Leonardo le gustaba mirar el mundo. Miraba los pájaros, miraba el agua, miraba cómo giraban las ruedas y cómo el viento movía las cosas.



Leonardo hacía muchas preguntas:
—¿Y si las personas pudieran volar?
—¿Y si una máquina pudiera moverse sola?
—¿Y si algo muy pesado se pudiera levantar?



Cuento



Tarjetas de tablero



Tarjetas inventos



Retos





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Reconocimiento de inventos.	Reconoce y nombra los inventos con seguridad.	Reconoce algunos inventos con ayuda.	Tiene dificultad para reconocer los inventos.
Uso del robot Tale-Bot.	Programa el robot correctamente.	Usa el robot con ayuda del adulto o del grupo.	No logra programar el robot, aunque recibe ayuda.
Participación en la actividad.	Participa con interés y atención.	Participa de forma irregular.	Apenas participa.
Creatividad (LEGO® STEAM Park).	Crea un invento y explica para qué sirve.	Crea un invento sencillo con apoyo.	Tiene dificultad para crear o explicar su invento.
Trabajo en grupo.	Colabora, respeta turnos y materiales.	A veces respeta normas y turnos.	Tiene dificultades para trabajar en grupo.





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Códigos QR vinculados con los [recursos de la actividad](#):



Autoría

Esta actividad ha sido realizada por **Ana I. Álvarez Rodríguez** y **Teresa Riaguas Torija**, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.