

Arte anatómico

Materia	Productos	Agrupamientos	Contexto espacial y requisitos
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del medio natural, social y cultural • Saberes básicos: I (2.1, 2.3, 2.4, 2.7) • Competencias específicas: CE1, CE2 y CE3 • Competencias específicas: CE2, CE4, CE5, CE6 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego grupal • Collage 	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo • Trabajo individual 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula • Ordenador y proyector • Lápices y gomas • Tijeras y pegamento

MATERIALES TEA MT_PRESENTACIÓN
MT_INFO
MT_MATERIAL
MT_SOLUCIONARIO

SABER + SABER+_HIRST
SABER+_DAVINCI

JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Este recurso tiene como objetivo facilitar el conocimiento del **cuerpo humano** y de sus principales órganos internos, así como comprender su función principal, fomentando en el alumnado una visión del organismo como un **sistema organizado** e interrelacionado. Para ello, se propone el **análisis** de representaciones artísticas y científicas del cuerpo humano, tomando como referencia la escultura monumental *Hymn* de Damien Hirst y los estudios anatómicos de Leonardo da Vinci.

El estudio de los órganos se relaciona directamente con los contenidos del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en el 2º ciclo de Educación Primaria, centrados en el desarrollo de estilos de vida saludables y el **cuidado del cuerpo**.

La actividad permite al alumnado observar e identificar los órganos principales en el modelo del *Hombre de Vitruvio*, integrando conocimientos científicos y artísticos de forma práctica y significativa, y contribuyendo al desarrollo de competencias clave.

EXPLICACIÓN

Muchos **artistas y científicos** han representado el cuerpo humano a lo largo de la historia para comprender su funcionamiento y transmitir conocimientos sobre él. Obras como la escultura *Hymn* de Damien Hirst o los estudios anatómicos de Leonardo da Vinci, permiten observar los órganos y entender **cómo se relacionan** entre sí para mantener la vida y la salud del organismo.

En esta actividad, los escolares pueden identificar y ubicar los principales órganos del cuerpo humano sobre un modelo basado en el *Hombre de Vitruvio* de Da Vinci, lo que les permite comprender **de manera práctica** su forma, función y localización. Además, la actividad fomenta la reflexión sobre la importancia del cuidado del cuerpo y la adopción de hábitos saludables, integrando conocimientos científicos y artísticos de forma significativa.

PASOS A SEGUIR

- 1) **Proyectar** las obras de Damien Hirst *Hymn* y de Leonardo Da Vinci para mostrar al alumnado diferentes órganos del cuerpo humano y hablar de sus principales funciones. Utilizar para ello el documento **MT_PRESENTACIÓN** y **MT_INFO**. Si el docente lo desea puede ampliar información sobre los artistas haciendo uso de los documentos **SABER+_HIRST** y **SABER+_DAVINCI**.
- 2) **Proyectar** desde la imagen **6 a la 23** del documento **MT_PRESENTACIÓN** para proponer a los escolares un juego de adivinanzas. Cada imagen propone una **adivinanza** a la vez que proporciona algunas pistas (letra inicial, aspecto y función del órgano). La solución aparece en la imagen inmediatamente posterior, así como la ubicación de cada órgano en el cuerpo humano.

Se puede animar al alumnado a que **se palpen** el cuerpo en el mismo lugar donde se ubica cada órgano. De esta forma, se pretende que el alumnado vaya integrando la información de manera lúdica.

- 3) **Entregar** a cada alumno/a el material impreso **MT_MATERIAL** con una imagen del *Hombre de Vitrubio* de Leonardo Da Vinci y, en la zona superior, los principales órganos del cuerpo en formato recortable.

- 4) Los alumnos/as deberán **recortar** los diferentes órganos y **situarlos** en el torso del modelo de Vitrubio en el orden y posición correctos. Luego deberán señalar cada uno de los órganos con una **flecha** para poder nombrarlos.
- 5) Para terminar, el docente **corregirá** la actividad en gran grupo, nombrando los órganos y señalando su ubicación correcta, para lo cual puede servirse -proyectándolo- del material **MT_SOLUCIONARIO**.