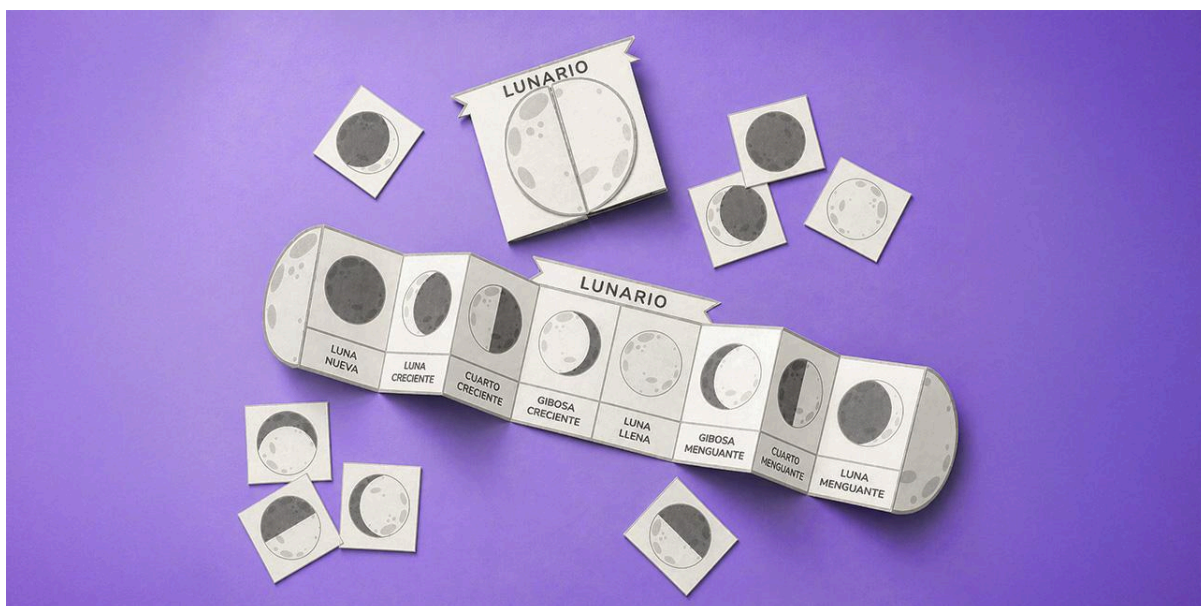


¡Viaje a la Luna!

(Aporte didáctico-disciplinar)



Descripción: Propuesta ludificada que integra Astronomía y Artes Visuales, abordando las fases de la Luna mediante desafíos, modelos y producción artística inspirada en Cuneo, en una misión espacial.

Formato: Aporte Didáctico-Disciplinar

Ciclo: 2^{do}

Tramo: 4

Grado: 5^o

Competencias generales en pensamiento creativo y pensamiento científico				
Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Científico - Matemático	Ciencias de la Tierra y el Espacio (Geología y Astronomía)	CE2. Reconoce, representa y reflexiona sobre los temas actuales de la astronomía para el conocimiento de los elementos que constituyen el Universo.	Las fases lunares.	Observa, relaciona, indaga, explica y reflexiona sobre las características y causas de las mareas, fases lunares, eclipses y las estaciones, a través de las modelizaciones y representaciones. (CE3)
Creativo- Artístico	Artes Visuales y Plásticas	CE2. Competencia interpretativa Desarrolla una actitud reflexiva, relacionando diferentes expresiones artísticas en contextos culturales y sociales, para generar opiniones argumentadas, fundamentada CE3. Competencia productivo-creativa Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena.	Cultura visual Artistas, sus obras y contextos [...] Lenguajes del plano La pintura [...]	Analiza y comprende la obra de los artistas a través del conocimiento del contexto [...] Experimenta e investiga sobre la pintura [...] con sus pares de forma colaborativa [...]

Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los y las estudiantes:

- Reconocerán y ordenarán las fases de la Luna a partir de la observación de imágenes y modelos, para identificar las causas de sus cambios a lo largo del ciclo lunar.
- Conocerán la obra del artista José Cuneo así como aspectos del contexto de producción del artista para desarrollar una actitud reflexiva y crítica en torno a las manifestaciones artísticas.
- Producirán obras personales mediante la experimentación con la técnica de la pintura para desarrollar sus saberes técnicos, su sensibilidad estética y su creatividad.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

ACCESO A LA PROPUESTA LUDIFICADA “MISIÓN VIAJE A LA LUNA”

Descripción de la propuesta ludificada:

Se presenta una propuesta ludificada desarrollada en la aplicación Genially, que consiste en una serie de desafíos que los estudiantes deben superar para obtener códigos que les permitan avanzar en un viaje a la Luna, desde la Astronomía y las Artes Visuales.

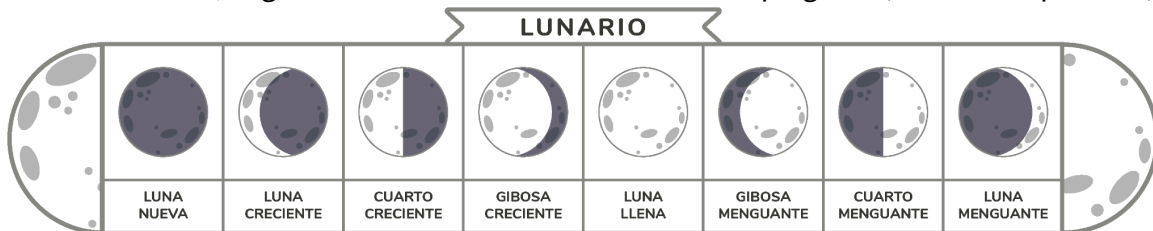
La dinámica se organiza a partir de una narrativa de misión espacial. A medida que superan los desafíos, los estudiantes se acercan a la posibilidad de participar en un viaje a la Luna. Cada desafío resuelto habilita el acceso al siguiente mediante una contraseña, para asegurar la progresión y generar mayor desafío.

El recorrido se visualiza a través de un tablero inicial que presenta los distintos desafíos de camino a la Luna. Esta pantalla sirve como guía inicial. Si bien se puede volver a ella para revisar un desafío anterior, el juego está programado para que puedan acceder a los desafíos de forma consecutiva.



“Lunario”

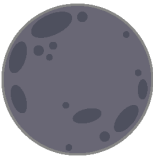

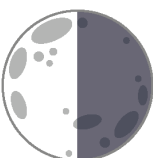
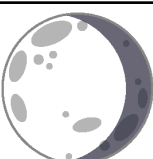
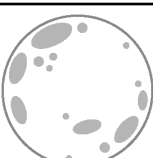
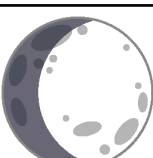
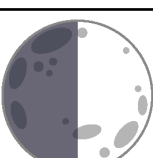
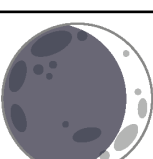
Como sistema de recompensas, en cada desafío el docente entrega a los estudiantes una “medalla” correspondiente a una fase de la Luna. Estas medallas se incorporan a un recurso físico denominado “Lunario”, que funciona como registro del recorrido realizado y como organizador visual del ciclo lunar. Se idea este material para ser impreso y entregado a cada estudiante, sugiriendo doblarlo como acordeón desplegable (ver foto de portada).



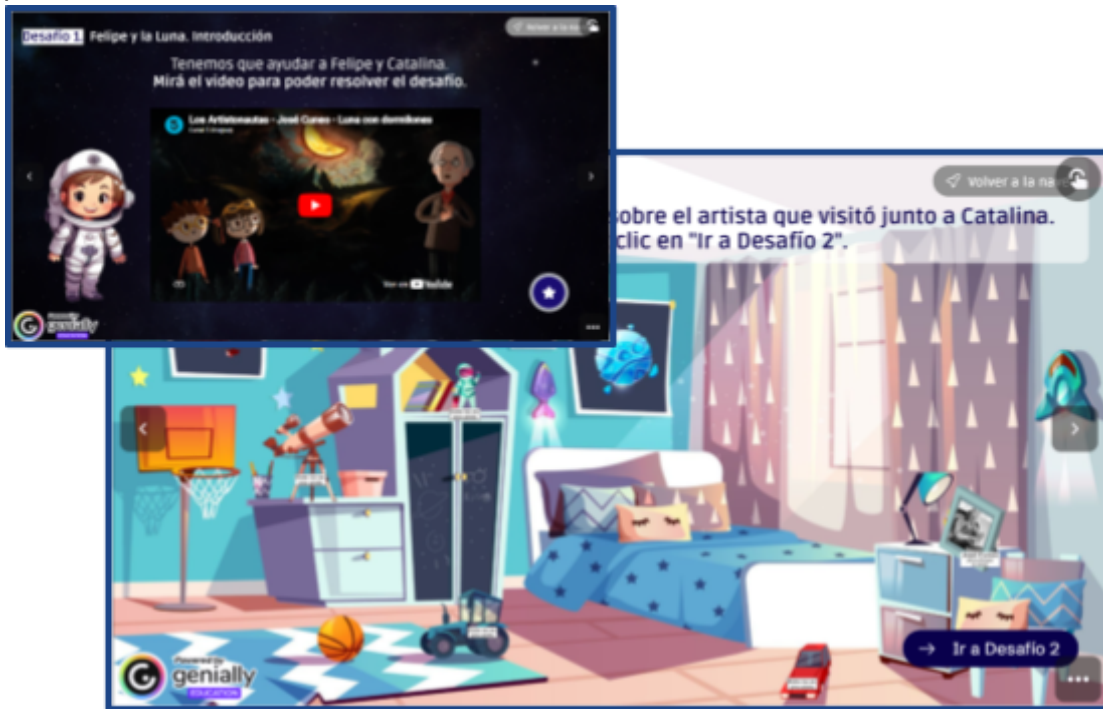
Síntesis de desafíos:

Se facilita esta tabla que sintetiza los desafíos, con sus correspondientes contraseñas de ingreso y las medallas a entregar luego de su consecución.

🚩 La tabla es únicamente para uso docente y no está pensada para ser facilitada a los estudiantes, ya que las contraseñas son el mecanismo para asegurar el tránsito por desafíos anteriores.

Desafío	Descripción	Contraseña	Luna (medalla)
1	Felipe y la Luna Cuarto con distintos objetos, descubrir la pista que vincula con José Cuneo (retrato)	Sin contraseña	
2	La habitación de Felipe Verdadero / Falso sobre José Cuneo.	CUNEO	
3	El taller del artista Clasificar las obras de Cuneo en dos categorías de acuerdo a la temática: "Lunas" y "Campo y ranchos".	01887	
4	Conociendo la Luna Visualizar video sobre las fases de la Luna. Posteriormente completar texto con espacios en blanco usando un banco de palabras.	LUNA	
5	Las fases de la Luna Nombres Juego estilo <i>memory</i> con la Luna en sus distintas fases y nombres.	FASES	
6	Las fases de la Luna Orden Visualización de animación cíclica con la evolución de las fases de la Luna. Luego ordenar imágenes de estas fases.	NO	
7	Cuneo y sus Lunas Presentación de obras de Cuneo con la Luna en distintas fases. Identificar a qué fase corresponde cada cuadro.	LLENA	
8	Nuestras Lunas Producción artística de Lunas inspirada en Cuneo, explorando distintas técnicas. Organización de una muestra según fases lunares.	MENGUANTE	

En el **desafío 1** los estudiantes deben mirar un video sobre la vida y obra del artista uruguayo José Cuneo: [Los Artistonautas - José Cuneo - Luna con dormilones](#) . Luego, acceden a la habitación de Felipe, y se les solicita que encuentren una pista asociada a ese visionado (el retrato del artista), que les permitirá acceder a la contraseña que necesitan para pasar al desafío 2, así como comenzar a recolectar las fases lunares que corresponden a las medallas (recompensa) que el docente deberá brindar a los estudiantes en cada desafío, ya que forman parte de las dinámicas y mecánicas de la propuesta ludificada.



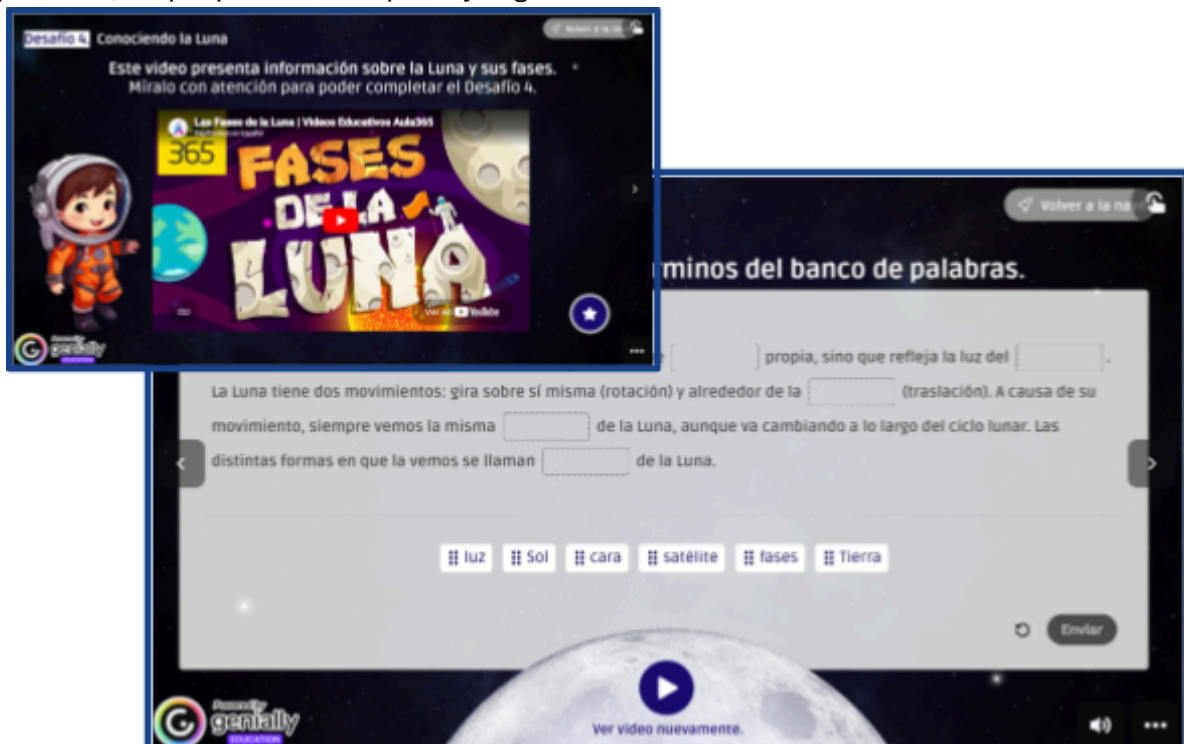
En el **desafío 2**, se proponen una serie de preguntas en modalidad verdadero-falso que exploran información vinculada a lo que se presenta en el video compartido. Si los estudiantes logran resolver correctamente estas preguntas, acceden a la contraseña que le permitirá continuar con el juego en el desafío 3 (serie de 5 dígitos).



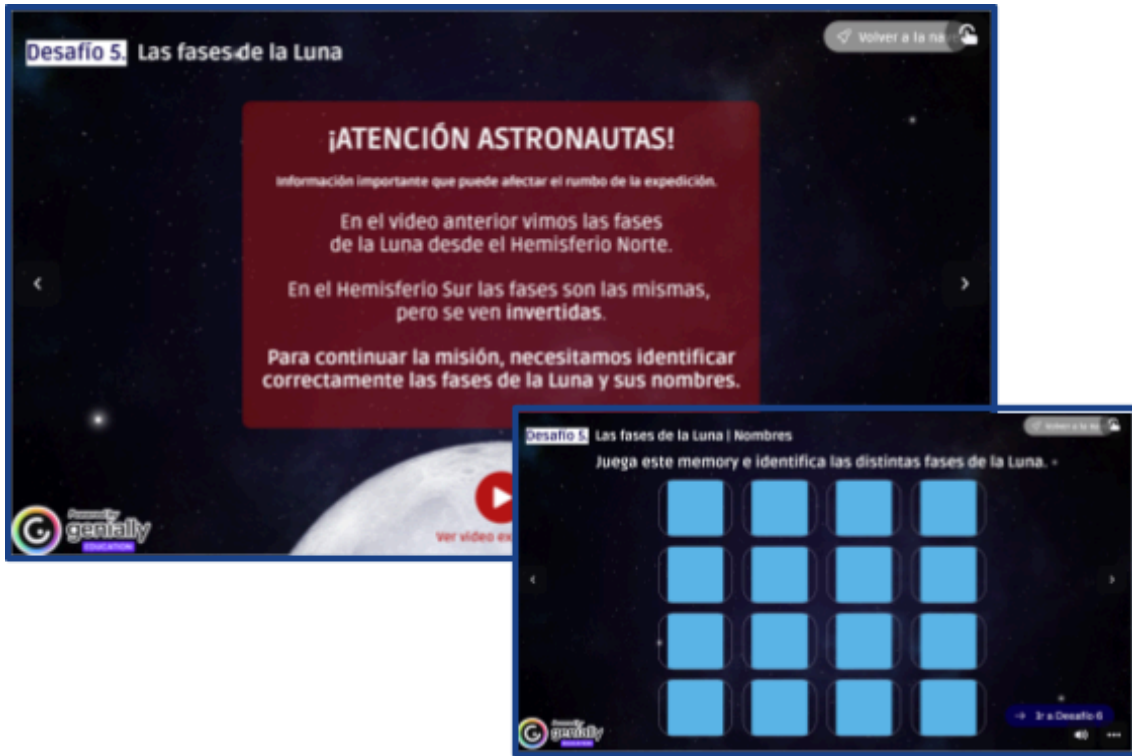
En el **desafío 3** los estudiantes acceden al taller del artista, donde deben clasificar sus obras de acuerdo a su temática: Lunas o campos y ranchos. Si los estudiantes clasifican correctamente las obras obtienen información relevante sobre el estilo del artista y además se les brinda la contraseña que les permite acceder al desafío 4.



El **desafío 4** consiste en la visualización de un video explicativo sobre la Luna y sus fases, para proponer luego completar un texto con espacios en blanco utilizando un banco de palabras, lo que permite recuperar y organizar información clave.



En el **desafío 5** se propone un juego tipo *memory* en el que deben vincular las imágenes de las distintas fases de la Luna vista desde el Hemisferio Sur, para reforzar su reconocimiento visual y denominación.




A partir de la observación de una animación de la Luna a lo largo del ciclo, en el **desafío 6** los estudiantes deben ordenar las fases de la Luna, comprendiendo su carácter cíclico y secuencial.



Para retomar la obra de José Cuneo luego de la profundización en Astronomía, el **desafío 7** propone la identificación de las distintas fases lunares en la obra del artista. Observando diversos cuadros de las Lunas de Cuneo, deberán asignar a cada uno la fase lunar correspondiente.

Desafío 7. Cuneo y sus Lunas

Cuneo pintó muchas Lunas, en sus distintas fases.
Identifica a qué fase de la Luna corresponde cada obra, arrastrando el nombre al letrero.



CRECIENTE CUARTO MENGUANTE CUARTO CRECIENTE LLENA GIBOSA CRECIENTE GIBOSA MENGUANTE

Powered by genially EDUCATION

Finalmente, el **desafío 8**, que se realiza fuera del entorno de Genially, consiste en una instancia de producción analógica, en la que los estudiantes deberán crear sus propias obras de arte inspiradas en José Cuneo y su serie de lunas.

Desafío 8. Nuestras Lunas

¡Vamos a crear nuestras propias lunas al estilo de José Cuneo!

Podés observar el cielo nocturno o elegir una fotografía que te guste. Identificá la fase de la luna para poder hacer una representación correcta. Utilizá la mancha a través de la mezcla de colores. Iluminá muy bien las zonas en la que está la luna y la luz que emite, para diferenciar zonas de luz y sombra.

Una vez que tengas tu luna pronta pedile a la Maestra que te entregue la pieza que le falta a tu Lunarío.

¡Haz completado todos los desafíos y ya estamos listos para ir al espacio!

¡Felicidades!

Desafío 8 Nuestras Lunas

Para ello se sugiere utilizar técnicas húmedas como: témperas, acrílicos o acuarelas, que permitan el empaste de colores y la experimentación con la mancha. Es por ello que sería conveniente que los niños trabajen directamente con el pincel, para estimular el uso de la mancha. Si lo desean, pueden realizar previamente unas pocas líneas con lápiz para delimitar las formas. A nivel del soporte pueden utilizarse bastidores entelados, arpillera o lienzo con una imprimación de pintura blanca, cartón, o papel grueso (apto para acuarela o técnicas húmedas). Tener en cuenta que las producciones con témperas o acrílicos adquirirán una saturación del color y brillo (sobre todo con acrílico) característicos de la técnica empleada. Las producciones realizadas con acuarelas tienden a ser más “lavadas” o menos saturadas, porque los pigmentos se trabajan diluidos en agua, por lo que las capas resultan más transparentes. Para trabajar con acuarelas se sugiere un soporte de papel grueso.

Como referente de su obra los estudiantes pueden realizar la observación del cielo nocturno o utilizar una fotografía de su interés. Se sugiere analizar junto a ellos a qué fase de la Luna corresponde la imagen que van a representar.

Una vez que se cuente con todas las producciones, sería oportuno planificar una muestra de trabajos cuyo recorrido podrá organizarse de acuerdo a las fases de la Luna representados. En esta instancia se sugiere trabajar sobre el dominio crítico de los estudiantes (Eisner, 1998) apelando a la metacognición y al análisis de sus producciones rescatando aspectos del proceso creativo.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

En el plano didáctico, la presente propuesta se enmarca en un entorno ludificado diseñado en la aplicación digital Genially. Este entorno, que se comparte con los docentes como recurso, no solo constituye una experiencia para los estudiantes, sino también un modelo que explicita los criterios considerados en su diseño, tales como las mecánicas de juego, el sistema de recompensas, la organización mediante tablero y la construcción de una narrativa significativa.

La elección de la ludificación responde a su potencial para promover la motivación, el involucramiento activo y la participación sostenida de los estudiantes. En este sentido, se entiende la ludificación como la incorporación de mecanismos, dinámicas y estructuras propias del juego en contextos educativos (Perdomo y Rojas, 2019). A partir del entorno presentado, se sugiere a los docentes analizar y recuperar cuatro componentes fundamentales: el juego, los elementos lúdicos, el diseño de la experiencia y su implementación en un contexto de no-juego.

El entorno ludificado desarrollado en Genially se estructura a partir de una narrativa (un viaje a la Luna) que organiza la experiencia, define un propósito claro y sitúa a los estudiantes en una secuencia de desafíos progresivos. Estos desafíos, vinculados al concepto de competencia propio del juego, favorecen la implicación activa. Asimismo, el recurso pone de manifiesto la importancia de establecer objetivos claros, reglas explícitas y una retroalimentación constante, elementos que orientan el avance de los estudiantes y facilitan la consecución de las metas propuestas.

En relación con las mecánicas, el entorno incorpora un sistema de recompensas simbólicas, representadas en “medallas” o insignias (Lunario), que permiten visibilizar el progreso y reconocer los logros alcanzados. A su vez, el uso de un tablero de recorrido ofrece una representación anticipada del trayecto a realizar, los desafíos implicados y las metas a alcanzar, favoreciendo la comprensión global de la propuesta.

Desde el punto de vista del diseño, el entorno presenta una estética coherente con la narrativa planteada, incluyendo personajes cercanos a la edad de los estudiantes. Este aspecto resulta relevante en tanto promueve la identificación con la historia y una mayor disposición a la participación, elementos clave para el aprendizaje en contextos ludificados. De este modo, el entorno ludificado no solo constituye un recurso didáctico en sí mismo, sino también una referencia para que los docentes puedan reconocer, analizar y eventualmente diseñar sus propias propuestas, tomando en consideración los criterios y decisiones que estructuran este tipo de experiencias.

En cuanto a los aspectos disciplinares, la propuesta utiliza el entorno de juego como mediador para el acercamiento a la vida y obra del artista José Cuneo. Se propone focalizar en las características de su producción, especialmente en el uso de la mancha como recurso expresivo dentro de la creación plástica.

Desde la didáctica específica de las Artes Visuales, y en diálogo con los aportes de Elliot Eisner (1998), la propuesta articula distintos dominios del aprendizaje artístico. En el

dominio productivo, el entorno ludificado se complementa con una actividad analógica de creación personal, que habilita la exploración de técnicas, materiales y decisiones compositivas. Por su parte, el dominio cultural se aborda a través del conocimiento del contexto del artista, apoyado en recursos audiovisuales y desafíos incluidos en el propio entorno, favoreciendo una comprensión del arte como producción cultural situada.

La integración entre el espacio artístico y el científico potencia la transposición didáctica, permitiendo abordar la Luna desde múltiples representaciones. El análisis de las obras de José Cuneo, a la vez que promueve el acercamiento a la obra de este artista, habilita la reflexión sobre el aspecto de la Luna en función de sus fases.

La propuesta parte de un enfoque de enseñanza de las Ciencias Naturales por indagación (Furman y Podestá, 2009), en el que la ludificación funciona como medio para promover la exploración de fenómenos astronómicos, en este caso, comprender cómo y por qué cambia la apariencia de la Luna a lo largo del tiempo. Por ello, los desafíos no son únicamente instancias de juego, también son situaciones que requieren la observación, formulación de hipótesis provisorias, toma de decisiones y contrastación.

Se propone que cada desafío signifique en los estudiantes una situación en la que deban movilizar saberes para avanzar en la misión y en la construcción de su conocimiento. Así, el aprendizaje de las fases de la Luna no se reduce a su denominación, sino que se vincula con la comprensión de sus cambios a partir de la interacción entre ésta, la Tierra y el Sol. Este abordaje se sustenta en un enfoque sistémico (Liguori y Noste, 2005), que permite comprender el sistema Sol-Tierra-Luna a partir de las relaciones entre sus componentes. Esta perspectiva resulta clave para superar una visión fragmentada y promover la construcción de explicaciones que integren los vínculos entre los cuerpos astronómicos.

En este contexto, la modelización adquiere un papel central. Tanto el uso de recursos digitales (animaciones y videos) como el empleo del “Lunario” en formato físico permiten representar y manipular el fenómeno, haciendo más accesibles relaciones que no son directamente observables. Puntualmente el recurso imprimible no se concibe únicamente como medallero, sino como un modelo tangible que permite representar el carácter cíclico de las fases de la Luna.

Si bien el recorrido estará guiado por los desafíos de la misión, se sugiere seguimiento docente para acompañar el proceso, deteniéndose en aquellos en los que amerite mayor intervención, ya sea desde la ejemplificación, presentación de nueva información, socialización, entre otros. Será importante promover instancias de registro y explicitación del pensamiento, donde los estudiantes justifiquen sus decisiones (por ejemplo al ordenar fases), fortaleciendo la argumentación. En este sentido, la evaluación será un proceso formativo donde el “Lunario” funciona como indicador de avance mientras que las producciones, la consecución de desafíos en el juego y las instancias “extra” lúdicas constituyen evidencias de aprendizaje que deberán ser consideradas para acompañar y retroalimentar el proceso.

Créditos:

- Akerman, D. y Cresci, C. (2026). *Misión viaje a la Luna* [Ludificación]. Genially. <https://view.genially.com/69e8bfd3ed993f0fcd534ab>
- Archimedes Tube. (2019, febrero 17). *LAS FASES DE LA LUNA [distintas según el hemisferio]* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/HFUG7dFKTJ8?si=gOJzeNlpBwi4nmbJ>
- Canal 5 Uruguay. (2015, junio 5). *Los Artistonautas - José Cuneo - Luna con dormilones* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/MH6dL25JhfU?si=CbPREcYTny7lpMXk>
- Cuneo, J. (c. 1944). *Luna con dormilones* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1670>
- Cuneo, J. (s.f.). *Ranchos del barranco* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?id=lunas>
- Cuneo, J. (c. 1930). *Luna en Florida* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=3857>
- Cuneo, J. (1933). *Luna nueva* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1674>
- Cuneo, J. (c. 1944). *Cerco de tunas* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1672>
- Cuneo, J. (s.f.). *Luna* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://acervo.mnav.gub.uy/obras.php?q=ni:5100>
- Cuneo, J. (1945-56). *Luna y cactus* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1676>
- Cuneo, J. (c. 1930-35). *Rancho y carreta* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1675>
- Cuneo, J. (1945). *Luna en la sierra* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1678>
- Cuneo, J. (1918). *Cerro Largo (La Aguada)* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1688>
- Cuneo, J. (s.f.). *Vuelo de teros* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1666>
- Cuneo, J. (1932). *Ranchos* [Pintura]. Museo Nacional de Artes Visuales. <https://mnav.gub.uy/cms.php?o=1680>
- FlexFlix Kids en Español. (2016, julio 19). *Las Fases de la Luna | Videos Educativos Aula365* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/ma0kKMc9PbE?si=fmcyrn9XC5iMCWRo>
- Freepik. (s.f.). *Calendario de las fases lunares* [Ilustración]. Freepik. https://www.freepik.es/vector-gratis/calendario-fases-lunares_1080657.htm
- studiodgstock (s.f.). *Ícono del planeta tierra aislado* [Ilustración]. Freepik. https://www.freepik.es/vector-gratis/icono-planeta-tierra-aislado_136485618.htm

Bibliografía/Fuentes consultadas:

- ANEP. (2023a). *Marco Curricular Nacional*. ANEP
- ANEP. (2023b). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 2.º ciclo, tramo 4 (5.º y 6.º grados)*. ANEP.
- ANEP. (2023c). *Educación Básica Integrada (EBI) - Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.

Barbosa, A. (2022) *Arte/Educación. Textos seleccionados*. Disponible en <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/169337/1/Arte-educacion.pdf>

Eisner, E. (1998). *Educación la visión artística*. Disponible en <https://toaz.info/doc-view-4>

Furman, M., y Podestá, M. E. (2009). *La aventura de enseñar Ciencias Naturales*. Aique.

Jiménez, M. P. (2003). *Enseñar ciencias*. Graó, Editorial.

Liguori, L., y Noste, M. I. (2005). *Didáctica de las ciencias naturales: enseñar ciencias naturales*. Homo sapiens.

Martínez, M., & Roland, S. (2016). *Manual de Astronomía*. Santillana.

Perdomo, I. y Rojas, J. (2019). *La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología*. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/journal/2431/243158860009/html/>

Autoras: Cresci, Carolina - Akerman, Débora

Fecha de creación: abril de 2026

Licenciamiento:

