Guía del docente

Goya y el Pincel Maestro

LETCRAFT EDUCACIÓN



La narrativa

En 2025, **el Museo Goya en Zaragoza celebra el 250 aniversario del autorretrato de Francisco de Goya con una exposición especial** que incluye el "**Pincel Maestro**", un objeto simbólico supuestamente usado por el artista. Durante una visita al Museo, ocurre un fenómeno inexplicable: una tormenta provoca un corte de energía, y **Goya cobra vida saliendo de su cuadro.**

Goya, desorientado, pide ayuda al jugador, un joven que quedó solo en la sala. **Juntos descubren que también otras figuras de sus pinturas han cobrado vida** y ahora deambulan por el mundo actual, y **solo el "Pincel Maestro" tiene el poder de devolverlos a sus cuadros.**

Con el Pincel Maestro y Goya como acompañante, **el jugador emprende diferentes misiones por lugares emblemáticos de Zaragoza**, como el Museo Goya, las calles de Zaragoza, la Basílica del Pilar y su casa natal en Fuendetodos. **Su objetivo es encontrar y devolver las figuras a sus obras originales**, mientras descubren la profunda influencia del artista en la cultura y el patrimonio de la ciudad.

A través de diversas actividades y desafíos, **los estudiantes no solo aprenderán sobre la vida y obra de Goya, sino que también ayudarán al propio artista a descubrir y comprender el verdadero impacto de su legado**. El objetivo final es que Goya, al reconocer la huella imborrable que ha dejado en la historia del arte, pueda regresar a su cuadro con la satisfacción de haber trascendido hasta la actualidad.

Metodología y organización del aula

La actividad del mundo está planteada para que los **alumnos lo realicen de forma individual**. **El reto final de construcción lo podrán hacer en pequeños grupos** utilizando el multijugador para conectarse. Cada alumno debe tener su propio dispositivo con conexión a internet y el mundo de juego cargado en él.

Para acceder a Minecraft Education los alumnos deben utilizar su usuario y contraseña de Microsoft 365.

Si van a realizar el reto en pequeño grupo es recomendable que cada uno de los alumnos del grupo escoja una apariencia (skin) diferente para que sean fácilmente diferenciables en el juego.

Durante la sesión los alumnos pueden llevar un diario de las actividades que vayan realizando. Este diario puede ser en dos formatos:

- **Formato digital**: utilizando el libro y pluma y la cámara en Minecraft Education, y exportando el libro al final de la sesión.
- **Formato físico**: anotando las aventuras en un cuaderno del aula.

La metodología de las inteligencias múltiples es una propuesta que se puede trabajar con Minecraft Education de diferentes formas. Concretamente, con las actividades propuestas en este mundo, las inteligencias que se desarrollan son las siguientes y se trabajarán de forma transversal:

Lingüística	Lógico-matemática	Visual-espacial	Musical	Corporal y cinestésica	Intra-personal	Inter-personal	Naturalista
✅	✅	✅		✅	✅	✅	

Elementos clave



El pincel maestro

El "Pincel Maestro" será la herramienta principal que tendrá el jugador durante el mundo de Goya para realizar las diferentes misiones que le irá indicando Goya a medida que vaya avanzando durante el mundo en Minecraft.



La zona de construcción

La zona de construcción al final del mundo será donde el modo creativo de Minecraft Educación está activado, lo que significa que los estudiantes podrán obtener cualquier bloque que necesiten para construir a través de su inventario.

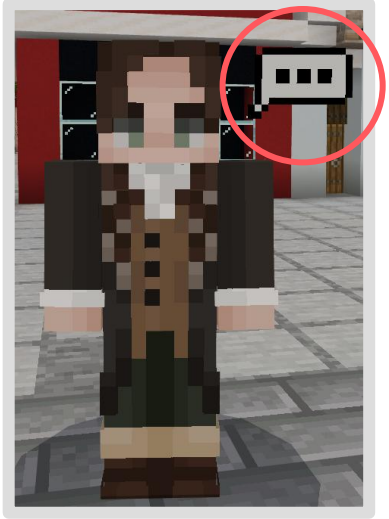
Los NPCs y personajes en Minecraft - Goya

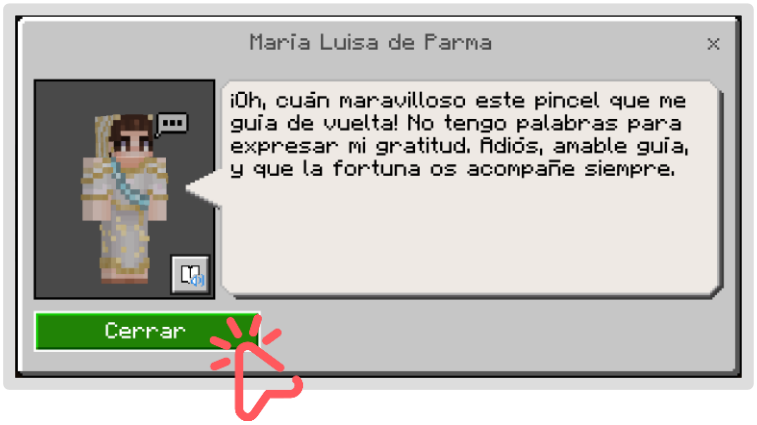
En los mundos de Minecraft Education, lo**s NPCs son fundamentales para guiar a los estudiantes** en la experiencia de aprendizaje. Estos personajes a menudo **tienen botones en sus cuadros de diálogo**, que los **estudiantes deben utilizar para avanzar en la narrativa o activar eventos clave**. Estos botones pueden cumplir diferentes funciones: responder preguntas, avanzar al siguiente diálogo (como un botón de "Siguiente") o cerrar el cuadro de diálogo actual (como un botón de "Vale" o "Cerrar"), entre otras.

Sin embargo, es posible que el estudiante cierre el cuadro de diálogo presionando la tecla ESC o desde la cruz "X", evitando así que se activen ciertos mecanismos o eventos dentro del juego, esenciales para continuar.

Por ello, es importante recordar a los estudiantes que, **si en algún momento se encuentran bloqueados** y no pueden avanzar con la actividad, **vuelvan a hablar con el último NPC y verifiquen que han interactuado correctamente con los botones**.

Además, los personajes con los que necesitemos interactuar tendrán un "bocadillo" indicativo.





Goya será el personaje que siempre acompañará al jugador en el mundo de Minecraft y será el referente con el que tendrá que ir hablando para lanzar las diferentes misiones o recordar lo que tenía que hacer.

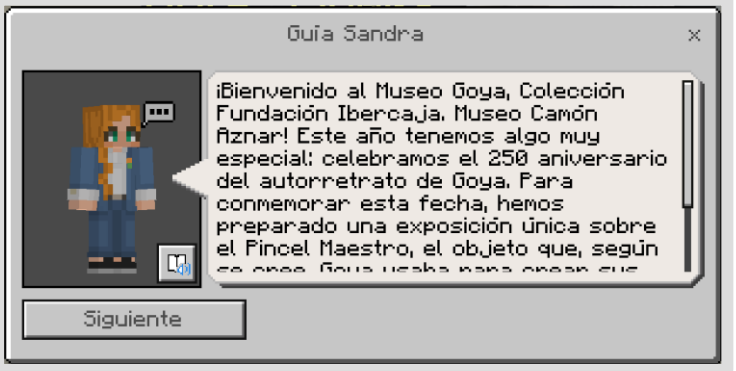


Misión principal

Goya y su Pincel Maestro

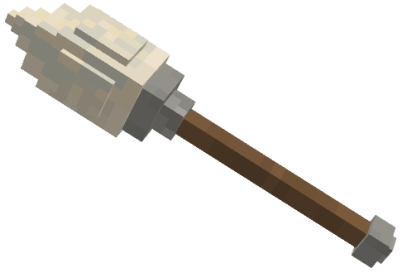
En 2025, el Museo Goya de Zaragoza celebra el 250 aniversario de uno de los autorretratos más icónicos de Francisco de Goya, pintado en 1775. Para conmemorar esta fecha, el museo organiza una exposición especial en la primera planta, centrada en la evolución del artista y su impacto en la cultura mundial. La pieza central de la muestra es el "Pincel Maestro", un pincel que, según la leyenda, Goya utilizó para crear muchas de sus obras más célebres.

El recorrido **comienza en la entrada del Museo Goya, Colección Fundación Ibercaja. Museo Camón Aznar**; donde el jugador empieza hablando con un guía que explica sobre la exposición actual. A lo largo del recorrido, el jugador encuentra más guías, fácilmente reconocibles por sus uniformes, quienes comparten detalles sobre la exposición y la vida de Goya.





Al llegar a la Sala Goya en la **primera planta, el jugador descubre el "Pincel Maestro"**. Un guía explica su importancia histórica, pero, de repente, la electricidad se corta, dejando al Museo en penumbras. El guía se marcha a investigar el problema, dejando al jugador solo en la sala.



Actividades

Misión 1 – Interior del Museo Goya

Una vez se va la luz en el Museo, el Pincel Maestro se ilumina y tendremos que recogerlo. **En ese momento oye una voz en la sala: es Goya, que ha salido de su autorretrato**. Tras una breve conversación en la que el jugador le explica lo que ocurre, ambos escuchan otras voces en la oscuridad.



La primera misión consistirá en llevar a los personajes de algunas de las obras más importantes de Goya de vuelta a sus cuadros: el explorador Félix de Azara, la reina María Luisa de Parma y una niña de la serie Juegos de Niños.



Para ayudar a que **los personajes** vuelvan a sus cuadros, **utilizaremos el Pincel Maestro** y con el botón derecho del ratón **iremos lanzando "luz" para que los personajes la sigan** directos a sus cuadros.

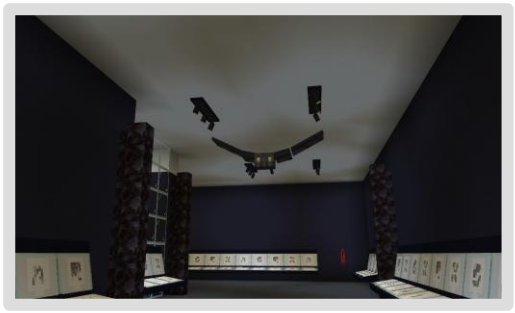
Cada cuadro está marcado con una **flecha amarilla flotante** para facilitar su localización: el cuadro de Félix está en la sala principal, el cuadro de María Luisa está en la sala de enfrente y el cuadro de la niña está en la sala de la izquierda.

Después de devolver a los personajes a sus cuadros, Goya y el jugador **deciden investigar qué causó el corte de energía en el museo**. Al salir de la Sala Goya, se encuentran con uno de los guías, quien les pide ayuda para **restaurar la electricidad** y les señala el camino hacia un panel de fusibles cercano.



Actividades

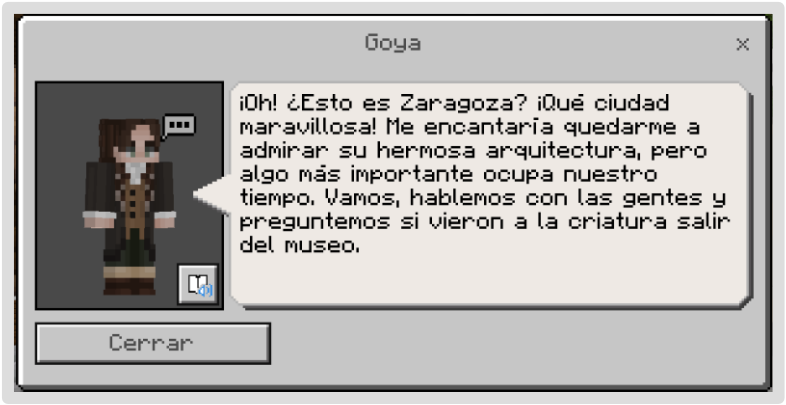
Misión 2 – Las calles de Zaragoza



Cuando consigamos recuperar la luz en el Museo, tendremos que dirigirnos a la sala de Grabados donde nos encontraremos un **monstruo volador** que **ha escapado** del famoso grabado **"El sueño de la razón produce monstruos."**

Goya y el jugador intentan atraparlo, sin embargo, **el monstruo logra escapar del museo y salir a las calles de Zaragoza**.

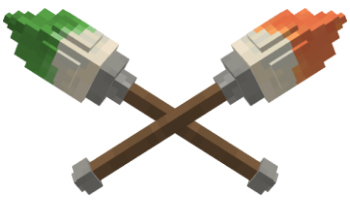
Una vez en las calles de Zaragoza **los vecinos nos mencionan haber visto a la criatura negra voladora chocando contra varios edificios**. Y es cuando comenzará nuestra siguiente misión.



En esta misión tendremos que usar el **Pincel Maestro** con una nueva habilidad: la **capacidad de capturar colores y lanzar proyectiles de pintura**.

Mecánicas del nuevo pincel y edificios:

- **Pincel selector**: este pincel gris indicará que no hay ninguna pintura seleccionada. Para **cargar el pincel** con un color, nos acercaremos a una flor y "golpearla", recogiendo su pigmento.
- **Lanzar pintura de colores**: con el pincel cargado de un color, el jugador puede **lanzar** proyectiles de **pintura** usando el **clic derecho**.
- **Limpiar el pincel**: encontraremos **cubos de agua** y golpearemos con el pincel para limpiar la pintura.
- **Combinar colores**: Para crear colores secundarios (naranja, verde y morado), el jugador debe cargar el pincel con un color primario. Luego, con el pincel cargado, debe "golpear" una flor de otro color primario para combinarlo





Actividades

Misión 2 – Las calles de Zaragoza

Soluciones colores edificios	
Edificio rojo	Rojo
Edificio naranja	Amarillo + rojo
Edificio verde	Azul + amarillo
Edificio morado	Rojo + azul



Tras restaurar todos los edificios de la calle principal (rojo, naranja, verde y morado), Goya nota que **el monstruo del grabado se encuentra ahora en la Plaza del Pilar.**

Al llegar, vemos que **el monstruo ya no es completamente negro**, sino una amalgama de colores que corresponden a los edificios restaurados. Esto ocurrió porque, **al chocar con los edificios, absorbió sus colores,** perdiendo su negrura y debilitándose. Goya comprende que el monstruo no buscaba hacer daño, sino que es una **representación de sus propios temores**, y su huida del Museo fue por miedo y confusión. **Tendremos que usar el color negro para ayudarle a recuperar su color** original.



Cuando el monstruo recupera su color original, Goya le pide que regrese a su lugar en el grabado. En ese instante, **una persona se acerca para avisarnos de un extraño suceso dentro de la Basílica del Pilar**. Decididos a investigar, se preparan para entrar.

Actividades

Misión 3 – Basílica del Pilar

Al entrar en la Basílica del Pilar, Goya y el jugador son recibidos Miguel, quien les relata el **extraño suceso**: **varias figuras y nubes flotantes del fresco *La Adoración del Nombre de Dios* han cobrado vida** y ahora se encuentran dispersos por la Basílica.



Para esta nueva misión **el Pincel Maestro adquiere una nueva habilidad**: la **capacidad de crear nubes flotantes** que pueden usarse como plataformas para llegar a lugares elevados. Tenemos que hablar con **El Líder** y ayudar a recuperar los objetos perdidos de las otras tres figuras del fresco. Con la nueva habilidad del pincel, **el jugador puede crear plataformas de nubes, alcanzar los objetos y devolverlos a cada personaje**, restaurando el orden en la Basílica.

Personaje	Objeto	Imagen
El músico	Arpa	
El explorador	Pergamino antiguo	
El glotón	Racimo de uvas	



Actividades

Misión 4 – Fuendetodos

Tras completar la misión en la Basílica del Pilar, Goya reflexiona sobre todo lo ocurrido... Convencido de que las respuestas a lo que hemos vivido están en sus raíces, **le pide al jugador que lo acompañe a su pueblo natal, Fuendetodos.**



Después de hablar con algunos de los personajes del pueblo, Goya le pide al jugador que **le acompañe a su casa natal**. Tras una conversación con el jugador, **Goya se percata de que algunos objetos dentro de la casa están conectados a esos recuerdos** y podrían **ayudarlo a reconstruir su memoria** para entender por qué está sucediendo todo esto.

Mecánicas del nuevo pincel "selector de memorias":

Con esta nueva habilidad, el jugador debe buscar objetos que emiten un brillo especial en la casa natal de Goya:

- Al encontrar un objeto brillante, el jugador "golpea" el objeto usando el clic izquierdo para **capturar un fragmento de memoria**. **Al hacerlo, el pincel se torna de color rosado,** indicando que está cargado con el recuerdo asociado.
- **Con el pincel cargado, el jugador lanza un proyectil de pintura hacia Goya** (clic derecho). Esto le permite recuperar el recuerdo asociado al objeto.

Objetos para recuperar la memoria de Goya:



Actividades

Misión 4 – Fuendetodos

Al completar los cuatro recuerdos, Goya recupera su color original, simbolizando la **restauración de su memoria, su esencia y su identidad como artista**.

Final – El Atril Maestro

Con sus recuerdos restaurados, **Goya reflexiona sobre cómo el Pincel Maestro siempre respondió a sus necesidades** y las del jugador: iluminando cuando faltaba luz, pintando cuando era necesario restaurar, creando nubes para superar alturas y recuperando sus memorias. Todo lo sucedido tenía un **propósito**: **devolver el pincel a su lugar de origen, su Atril Maestro,** el lienzo con el que comenzó su viaje artístico.

Goya recuerda una sala oculta en su casa, marcada por una puerta color rosa, donde su familia guardaba sus objetos más importantes. Siguiendo sus instrucciones, **el jugador lanza un último proyectil de memoria con clic derecho hacia la puerta**, haciendo que esta se abra. Dentro de la sala, **encuentran el Atril Maestro.**



Al interactuar con el atril, el jugador es transportado a la zona de construcción, donde Goya le dará las instrucciones finales para comenzar su obra.

Otras actividades

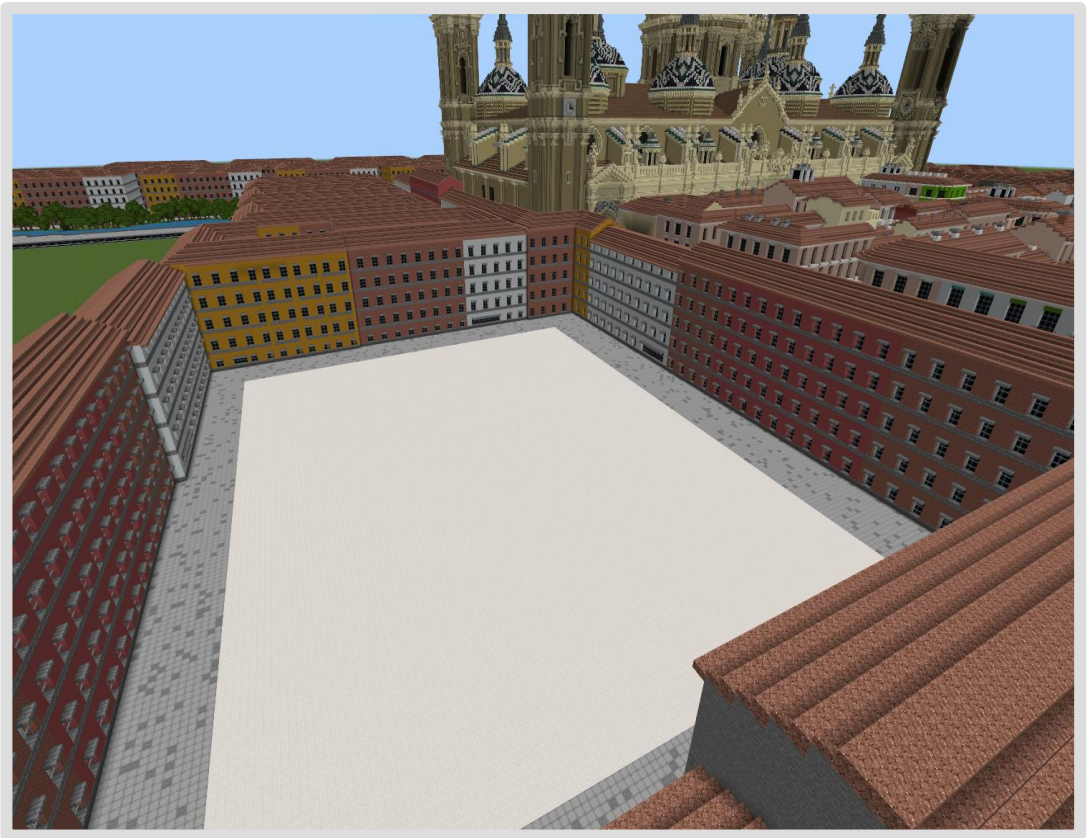
Actividad de construcción **el legado de Zaragoza**

Actividad final de construcción:

Esta actividad la **tendrán que realizar una vez hayan completado las demás actividades del mundo.**

Al finalizar el mundo y sus retos, **los jugadores encontrarán un espacio de construcción** donde tendrán que trabajar en equipo para **desarrollar sus propias propuestas de construcción.**

Esta **construcción estará relacionada con la selección de alguno de los patrimonios históricos y/o artísticos de la propia provincia de Zaragoza** y tendrán que reconstruirlos dentro del mundo de Minecraft Education.



Evaluación

Para conocer el grado de desempeño de los estudiantes durante la sesión, tendremos dos tipos de evaluación: la evaluación intrínseca del mundo a medida que van avanzando en las diferentes misiones y la evaluación durante la construcción.

La evaluación intrínseca dependerá de si los estudiantes van completando correctamente cada una de las misiones del mundo. A medida que completen correctamente las misiones podrán avanzar en el mundo.

La evaluación durante la construcción estará basada en la sección de creatividad de la rúbrica que podemos ver en la siguiente página.

Además, podrán utilizar **las pizarras y los personajes (NPCs)** para volcar información y explicaciones que acompañen a la construcción creativa.

Evidencias de aprendizaje

Evidencias de aprendizaje que pueden recoger en el mundo de Minecraft:

- **Las misiones durante el mundo**: la propia actividad de este mundo de Goya está diseñada para que los estudiantes no puedan avanzar de una misión a otra sin haber realizar correctamente cada una de ellas.
- **Fotos de la propuesta de construcción** cuya evaluación estará basada en la sección de la rúbrica que podemos ver en la siguiente página.
- **Fotos y anotaciones** que vayan realizando los estudiantes a lo largo de la visita por el mundo de Goya.

Cuando los estudiantes tengan todas las evidencias de aprendizaje y actividades, los docentes podrán pedirles como tarea de esta actividad en Minecraft, que exporten el portafolio con todas las evidencias explicadas en esta página y se lo adjunten en la tarea de su LMS (como en Teams).

Incluso se les puede indicar que realicen una presentación en Sway, Canva u otra herramienta recogiendo todo lo que han aprendido y explicando su propuesta de construcción.

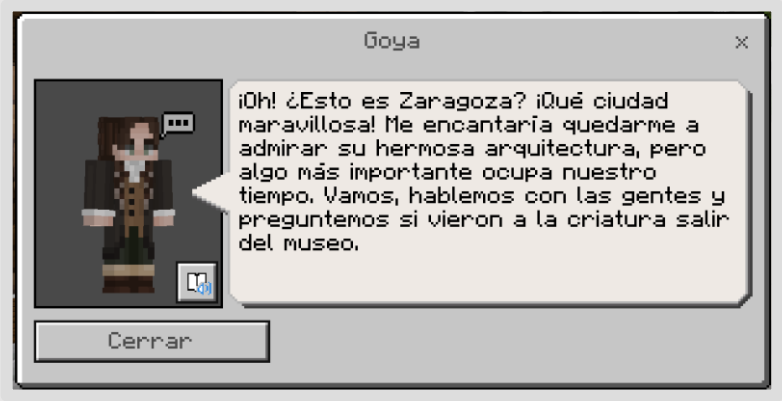
Evaluación

Rúbrica para el reto de construcción

	4	3	2	1
Funcionalidad	Se utilizan con abundancia mecanismos de Redstone y otras funcionalidades de Minecraft dentro de la propia propuesta de construcción.	El diseño es funcional dentro del juego, incluyendo varios mecanismos de Redstone dentro de la propia propuesta de construcción.	El diseño respeta la proporcionalidad, diferencia sus partes con distintos bloques e incorpora mecanismos simples.	El diseño respeta las normas de proporcional pero no se integra ningún mecanismo que ofrece Minecraft.
Creatividad y diseño	El patrimonio construido utiliza materiales y bloques que lo hacen único, con variedad y diferenciación clara de zonas y áreas.	El patrimonio construido cuenta con elementos originales y con una buena estética, contando con buenos detalles correspondientes a la realidad.	El uso de colores y materiales ayuda a entender mejor el objetivo de la actividad y se asemeja al patrimonio real.	Falta de detalles en la construcción, poca variedad de uso de bloques.
Realismo	El diseño y los materiales utilizados corresponden al 100% con la realidad, con un alto nivel de complejidad y realismo.	El diseño y los materiales utilizados para la construcción corresponden al 50% con la realidad. Diseño funcional con detalles realistas.	El diseño y los materiales utilizados para la construcción corresponden al 25% con la realidad y lo que se utilizaría en el mundo. Diseño básico.	El diseño y los materiales utilizados para la construcción no corresponden con la realidad.
Importancia para la provincia	Se refleja la importancia del patrimonio para la provincia de Zaragoza a través de pizarras, NPC's u otros elementos.	Se menciona la importancia del patrimonio para la provincia de Zaragoza con alguna pizarra y algún NPC.	Se menciona por encima la importancia del patrimonio para la provincia de Zaragoza.	No se menciona la importancia del patrimonio para la provincia de Zaragoza (nulo uso de pizarras ni NPC's).

Evaluación

Ejemplos evidencias de aprendizaje



Conversaciones con los personajes del Mundo Goya (si no acaban la misión correctamente no avanzarán)



Ejemplos fotos propuestas de construcción



Fotos y anotaciones durante el mundo con el libro y pluma

Evaluación

Compartir evidencia de aprendizaje

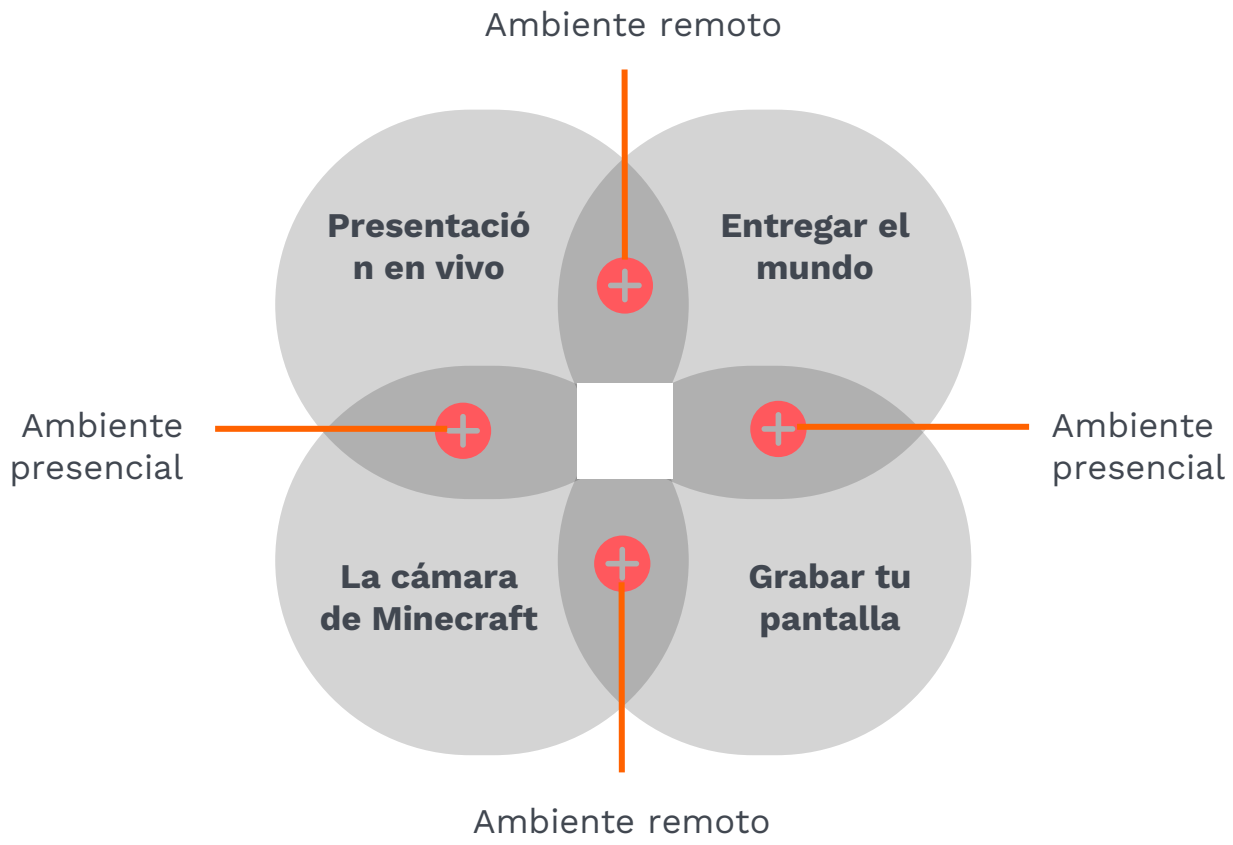
Existen varias formas de compartir la evidencia de aprendizaje. En este gráfico vamos a compartir cuatro de ellas, teniendo en cuenta también el ambiente en el que se desarrollan las actividades: **ambiente presencial, remoto o híbrido.**

1. **Presentación en vivo:** En esta modalidad los estudiantes comparten su pantalla en la televisión/proyector y presentan su trabajo.

2. **Entregar el mundo:** Los estudiantes se descargan en su ordenador el mundo y se lo mandan al docente a través de su LMS como puede ser Teams (plataforma de trabajo con los estudiantes).

3. **La cámara de Minecraft:** Los estudiantes sacan fotos dentro de Minecraft utilizando la funcionalidad de la cámara.

4. **Grabar tu pantalla con Clipchamp:** Los estudiantes graban la pantalla y explican su mundo a través de la app Clipchamp.



Consejos y recomendaciones

El juego en el aula

- Actitud positiva.
- Respeto.
- Calma.

Posibles problemas técnicos

- Conexión a internet (revisar, que sea estable).
- Versiones del juego (todas actualizadas a la última versión).
- Usuarios Office 365 y licencias de ME activadas.

Dinámica de clase

- Pasea por el aula. Función del docente: guía de la actividad.
- Que los estudiantes se ayuden unos a otros.

© 2026 Letcraft Educación, S.L. Todos los derechos reservados.

El contenido, diseño, mundos, materiales didácticos y recursos mostrados en esta presentación son propiedad intelectual de Letcraft Educación o, en su caso, de sus respectivos titulares que han autorizado su utilización por la misma, hallándose protegidos por la legislación vigente sobre derechos de autor. Minecraft® y sus logotipos son marcas registradas de Mojang AB y Microsoft. Letcraft Educación es partner oficial certificado por Microsoft y Minecraft Education para el uso educativo de esta herramienta. Su uso en este contexto se realiza exclusivamente con fines educativos y no comerciales, conforme a las condiciones de uso de Minecraft Education y a la normativa aplicable. Queda prohibida la reproducción, distribución o modificación total o parcial de este material sin la autorización expresa de Letcraft Educación.

L&TCRAFT
EDUCACIÓN