

El consejero López-Valverde ha asistido hoy a la última fase de la competición en el Centro de Innovación regional

La Comunidad de Madrid celebra la final de la I Liga *Minecraft* con 10 equipos que han recreado la sede de Digitaliza Madrid a partir de un monumento

- Este ha sido el desafío definitivo del campeonato, que comenzó en febrero con diferentes pruebas que debían llevar a los participantes a recrear un elemento histórico de su ciudad
- En esta primera edición del torneo han participado más de 2.500 alumnos de Primaria de 30 colegios pertenecientes a nueve municipios de la región

22 de mayo de 2025.- La Comunidad de Madrid ha celebrado hoy la final de *MineMad Competition School. Craftea tu leyenda*, la primera Liga escolar intermunicipal basada en el videojuego *Minecraft*, de *Microsoft*, con 10 equipos clasificados que han tenido que superar varias pruebas de un último reto: recrear virtualmente la sede del Centro de Innovación Digitaliza Madrid a partir de un monumento madrileño que ellos han escogido y que los ha llevado hasta esta última fase de la competición.

Durante el certamen, los alumnos investigan, diseñan y recrean en *Minecraft* espacios históricos de su localidad, aplicando habilidades digitales mientras refuerzan su vínculo con la historia local. Este enfoque demuestra que la tecnología es una aliada clave en la educación, permitiendo a los estudiantes aprender de manera inmersiva e innovadora.

La iniciativa se puso en marcha en febrero para alumnos de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria de centros sostenidos con fondos públicos y también privados para incentivar entre los estudiantes el conocimiento y la puesta en valor del patrimonio cultural de sus pueblos y ciudades a través del juego, combinando técnicas de documentación tradicionales con desafíos tecnológicos. El objetivo era reconstruir en el videojuego un monumento de la localidad donde se encuentra su colegio y crear un mundo en torno a ese elemento.

En esta primera edición han participado un total 2.550 niños de 30 colegios de nueve municipios de la región (Alcalá de Henares, Aranjuez, Boadilla del Monte, Colmenar Viejo, Getafe, Madrid, Móstoles, Rivas-Vaciamadrid y San Sebastián de los Reyes). En total se han formado 102 equipos con un máximo de 25

integrantes guiados por un profesor que durante estos meses han tenido que resolver diferentes misiones.

El consejero de Digitalización, Miguel López-Valverde, ha asistido hoy a la jornada decisiva del campeonato que se ha organizado en el Centro de Innovación regional. Allí se han dado cita cerca de 200 niños en representación de cada uno de sus grupos. El resto de los participantes se han sumado a la final desde sus colegios conectados con sus compañeros por videoconferencia.

UNA SEDE PARA DIGITALIZA MADRID

En esta última etapa, los estudiantes del centro de innovación han tenido que construir una sede *Minecraft* para Digitaliza Madrid documentándose previamente con materiales como planos, histórica de edificio o entrevista. Por su parte, los jugadores que estaban en los centros escolares tenían como misión convertir el monumento histórico con el que han llegado a la final en una sede para el Centro de Innovación madrileño.

López-Valverde ha conocido los trabajos que han resultado mejor valorados durante todo el torneo y ha destacado la maestría de los jugadores “a la hora de combinar la investigación con el uso de tecnología con fines educativos y culturales”. “Con este tipo de actividades queremos no solo fomentar el talento y las vocaciones tempranas, sino también profundizar en el trabajo el equipo, la creatividad y en la importancia que tiene equilibrar lo analógico con lo digital”, ha señalado el responsable autonómico.