

Ante la gran acogida de la primera entrega, la Consejería de Digitalización quiere consolidar esta competición como una cita educativa imprescindible

La Comunidad de Madrid prepara la segunda edición de la Liga Intermunicipal de *Minecraft* para que los escolares conozcan el patrimonio regional

- El torneo se celebrará a principios de 2026 y se desarrollará en tres fases en las que los participantes tendrán que superar desafíos para poder avanzar hasta la final
- El curso pasado más de 2.500 niños de Educación Primaria de 30 colegios públicos pusieron a prueba su capacidad creativa e investigadora para recrear virtualmente monumentos históricos

**30 de diciembre de 2025.-** La Comunidad de Madrid ha empezado a preparar la segunda edición de la Liga Intermunicipal de *Minecraft*, que se celebrará a principios de 2026. Este torneo, que el Gobierno regional ya lanzó el pasado curso 2024/2025, tiene como objetivo que los alumnos de centros sostenidos con fondos públicos y privados conozcan el patrimonio cultural de sus pueblos y ciudades a través del videojuego creado por la multinacional *Microsoft*.

La nueva temporada del campeonato se desarrollará en tres fases clasificatorias en las que los participantes, que estarán acompañados por sus profesores, deberán resolver una serie de desafíos que puntuará un jurado. En el primer reto, los estudiantes tendrán que escribir una carta explicando su motivación para participar en este concurso.

En la segunda prueba, escogerán un monumento emblemático situado en la localidad donde se encuentra su colegio y se informarán sobre él. Para ello, pondrán en práctica métodos de documentación no digitales, tales como entrevistas, visitas o recopilación de material gráfico y escrito. De esta forma, los estudiantes desarrollarán habilidades de investigación histórica y capacidad de pensamiento computacional.

Por último, los escolares deberán reunir toda la información que han recopilado, recrear el espacio elegido y diseñar un mundo *Minecraft* en torno a él. En esta etapa, tendrán que aplicar conocimientos aprendidos en el colegio de asignaturas como las matemáticas. Los finalistas de este reto competirán en la gran final, donde podrán a prueba sus capacidades tecnológicas y creativas.

La primera entrega, que se celebró entre febrero y mayo de este año, obtuvo una gran acogida con una participación de 2.550 niños de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria de 30 colegios públicos distribuidos en nueve municipios. Por ello, la Consejería de Digitalización quiere consolidar este torneo como una cita imprescindible en la región. En total, compitieron 102 equipos, de los cuales diez llegaron a la final, celebrada en el Centro regional de Innovación Digitaliza Madrid.