

La Consejería de Digitalización busca consolidar esta competición como una cita educativa imprescindible en la región

La Comunidad de Madrid abre el plazo para que los alumnos de Primaria se apunten a la II Liga Intermunicipal de *Minecraft*

- A partir de mañana lunes y hasta el 31 de enero, todos los colegios podrán inscribir a sus equipos en este torneo, que aúna tecnología, cultura y trabajo en equipo
- El pasado curso más de 2.500 niños de 30 centros pusieron a prueba su capacidad creativa e investigadora para recrear virtualmente monumentos históricos

18 de enero de 2026.- La Comunidad de Madrid abre hoy el plazo para que los alumnos de Primaria de todos los centros educativos de la región puedan apuntarse a la segunda edición de la Liga Intermunicipal de *Minecraft*. A partir de mañana lunes y hasta el 31 de enero, los interesados podrán inscribirse para ocupar una de las 100 plazas disponibles.

La iniciativa, diseñada por la Consejería de Digitalización en colaboración con la de Educación, Ciencia y Universidades, vuelve a las aulas madrileñas tras la gran acogida que tuvo el año pasado con la participación de 2.550 niños procedentes de 30 colegios de nueve municipios diferentes. El objetivo es dar a conocer y poner en valor entre los más pequeños el patrimonio cultural de sus pueblos y ciudades a través del juego *Minecraft*, adaptado específicamente para su uso en las escuelas.

La dinámica se basa en que los participantes, reunidos por equipos, elijan un monumento emblemático situado en la localidad donde se encuentra su colegio, reúnan información acerca del mismo y, con ello, lo recreen en el videojuego y diseñen un mundo virtual en torno a él. El Gobierno autonómico quiere consolidar este torneo como una cita educativa imprescindible.

La *Liga Minecraft* está diseñada para que los estudiantes de segundo y tercer ciclo de Primaria desarrollen habilidades de informática, de investigación histórica y de reinterpretación de espacios, además de para aplicar conocimientos de otras materias. De esta forma, se potencian competencias claves como son el pensamiento crítico, el trabajo en equipo o la resolución de problemas.

Esta nueva temporada está abierta a todos los colegios y se desarrollará en tres fases clasificatorias en las que los alumnos, acompañados y guiados por sus profesores, deberán resolver distintos desafíos ligados al currículo académico.

Los equipos irán obteniendo puntuaciones de un jurado, de manera que los grupos que más registros vayan acumulando irán pasando a las siguientes etapas del torneo. Los retos requerirán poner en práctica métodos de documentación no digitales, tales como entrevistas, visitas, recopilación de material gráfico o escrito.