

INFORME JUSTIFICATIVO DE LA NECESIDAD DEL CONTRATO

CREACIÓN, PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE UNA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID

De conformidad con lo establecido en los artículos 28 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, y 73 del Real Decreto 1098/2001, de 12 octubre, por el que se aprueba el Reglamento general de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas, a continuación, se exponen la naturaleza y extensión de las necesidades que pretenden cubrirse mediante el contrato proyectado, así como la idoneidad de su objeto y contenido para satisfacerlas.

Necesidades actuales de la Dirección General de Estrategia Digital. Objetivos generales y particulares que persigue la contratación proyectada

La Consejería de Digitalización en virtud de las competencias que le atribuye el artículo 3.2.c del Decreto 76/2023, de 5 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica básica de las Consejerías de la Comunidad de Madrid, tiene encomendadas entre otras:

1. La promoción y apoyo al desarrollo de la sociedad digital para los ciudadanos.
2. La elaboración y desarrollo tanto de planes estratégicos como de acción, para la consecución de los objetivos marcados en materia de sociedad digital.
3. La coordinación y ejecución de las políticas de impulso de la sociedad de la información, contribuyendo a la reducción de la brecha digital.
4. El diseño, coordinación, seguimiento y evaluación de programas de capacitación y certificación de competencias digitales como factor clave para el desarrollo socioeconómico y la empleabilidad, sin perjuicio de las competencias de otras consejerías.

Nuestra sociedad está sufriendo una eclosión de términos tecnológicos para la que no todos estamos preparados, y que sin duda van a transformar nuestro entorno y nuestras vidas en un proceso que, en su conjunto, se ha venido en denominar transformación digital y en el que corremos el riesgo de dejar atrás a muchas personas.

Es clave por tanto la capacitación digital, empezando por el sector más joven de la población, para atajar esos riesgos, proporcionando todas las habilidades necesarias para poder desempeñar el ejercicio pleno de esta nueva realidad de ciudadanía digital, en todas las facetas de su desarrollo, tanto personal como profesional.

En este sentido, se ha demostrado que la gamificación es una herramienta efectiva para introducir el pensamiento computacional en las habilidades de los jóvenes y, por tanto, es pertinente emplearla en Madrid como vía de adquisición de capacidades digitales.

El contrato tiene por objeto la creación, puesta en marcha y desarrollo de una competición intermunicipal de Minecraft entre centros educativos.

La competición contará con la participación de 10 municipios, cada municipio podrá presentar un máximo de 10 colegios participantes y cada colegio apuntado podrá participar con un grupo de estudiantes de entre 8 y 13 años (pudiendo estar representado por varios profesores), A cada colegio les serán asignadas hasta 25 licencias de Mincecraft.

La competición constará de tres fases:

1. Fase de iniciación: se procederá a la preparación de la competición y comunicación y difusión de la misma, así como a la selección de los municipios y centros participantes.
2. Fase clasificatoria: en esta fase tendrán lugar dos retos
 - a. Reto de construcción con puntos en el que cada colegio presentará una construcción, cuya temática versará sobre Patrimonios artísticos y culturales de los municipios de la Comunidad de Madrid, con la que sumarán puntos para la competición.
 - b. Reto de aprendizaje con puntos que consistirá en la realización de un mundo en Minecraft con retos y actividades curriculares.
3. Fase final: celebración del reto final presencial, ambientado en la diversidad y riqueza cultural de la Comunidad de Madrid con retos para conocer al colegio ganador de la liga. En esta fase tendrá lugar también la entrega de premios.

A lo largo del desarrollo de la competición se deberán llevar a cabo acciones de dinamización, tanto en la fase inicial, para dar a conocer el proyecto y facilitar la inscripción de los centros educativos y participación de los estudiantes, como durante el resto de fases para conseguir una mayor implicación de los participantes y despertar interés para el resto de la ciudadanía en este tipo de proyectos, consiguiendo de esta forma una mayor implicación en la transformación digital en la que estamos inmersos.

Asimismo, se deberá proporcionar acompañamiento y asesoramiento al profesorado en la implementación y uso de la herramienta Minecraft durante el desarrollo de la competición.


Con el desarrollo de esta liga se contribuye al impulso de las competencias enumeradas anteriormente, así como la difusión y promoción de la diversidad y riqueza cultural y paisajística de la región, a través del Patrimonio Histórico de sus municipios, mediante la creación virtual de lugares de la Comunidad de Madrid.

La competición se llevará a cabo a través de la herramienta Minecraft, lo que supone una gamificación de la capacitación digital y de capacidades clave como son la mejora del pensamiento computacional y de resolución de problemas, consiguiendo una gran implicación del sector más joven de la población y reduciendo el porcentaje de la población que carece de competencias digitales básicas, contribuyendo a su vez a atajar los riesgos de exclusión que el acelerado ritmo hacia la digitalización conlleva para todas las personas.

Por lo tanto, y con el objeto de dar cumplimiento a los preceptos citados y con el fin de poder adjudicar el contrato mediante el procedimiento abierto simplificado, se hace necesaria la tramitación del correspondiente expediente de contratación.

Madrid, a fecha de la firma

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: IGNACIO JULEN AZORIN GONZALEZ - 
Fecha: 2024.01.25 10:55