



CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN

Este documento se ha obtenido directamente del original, que contenía todas las firmas auténticas, y se han ocultado los datos personales y los códigos que permitían acceder al original.

**ORDEN**

Exp.: A/SER-031282/2025

Unidad administrativa:  
DIVISIÓN DE CONTRATACIÓN

**Orden 266/2025** de la Consejería de Digitalización, por la que se dispone el inicio del expediente de contratación titulado: **“PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA II EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID”**.

De conformidad con lo que establece el artículo 28 y 116 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, por la que se transponen al ordenamiento jurídico español las Directivas del Parlamento Europeo y del Consejo 2014/23/UE y 2014/24/UE, de 26 de febrero de 2014, y en uso de las atribuciones que me han sido conferidas por las disposiciones vigentes,

**DISPONGO**

Autorizar el inicio y ordenar la tramitación del expediente de contratación titulado **“PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA II EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID”**, cuyo presupuesto base de licitación asciende a 96.800,31 euros (IVA incluido).

De conformidad con lo establecido en los artículos 28 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público y el artículo 73 del Reglamento General de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas, aprobado por Real Decreto 1098/2001, de 12 de octubre, 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.

La Dirección General de Estrategia Digital, perteneciente a la Consejería de Digitalización de la comunidad de Madrid, en virtud de las competencias establecidas en el Decreto 261/2023, de 29 de noviembre, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Digitalización, tiene atribuidas de acuerdo con el artículo 6.1, las competencias:

- h. La promoción y apoyo al desarrollo de la sociedad digital para los ciudadanos.
- i. La elaboración y desarrollo tanto de planes estratégicos como de acción, para la consecución de los objetivos marcados en materia de sociedad digital.
- j. La coordinación y ejecución de las políticas de impulso de la sociedad de la información, contribuyendo a la reducción de la brecha digital.
- k. 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.

Con el fin de introducir el pensamiento computacional en edad temprana combinado con las materias troncales de la educación y para contribuir a la cultura del uso racional de los dispositivos electrónicos, la Consejería de Digitalización desarrolló la I Liga Intermunicipal Minecraft de la Comunidad de Madrid,

## ORDEN

Exp.: A/SER-031282/2025

Unidad administrativa:  
DIVISIÓN DE CONTRATACIÓN

un proyecto educativo y social que busca fomentar competencias digitales, creatividad y conocimiento del patrimonio cultural mediante el uso del videojuego Minecraft.

Tras el éxito alcanzado en esta primera edición, que logró una alta participación de centros educativos, una implicación activa del profesorado, y una excelente acogida por parte del alumnado y las familias, se evidencia la necesidad de consolidar este programa e impulsar su segunda edición. La primera edición no solo cumplió con los objetivos de promoción de la capacitación digital entre los jóvenes, sino que también favoreció la cohesión territorial entre municipios, fomentó la creatividad, el trabajo en equipo y el conocimiento del patrimonio cultural de la Comunidad de Madrid en un entorno lúdico y altamente motivador.

La gran demanda de participación por parte de los centros no seleccionados en la primera edición, así como el interés mostrado por municipios que no formaron parte del proyecto piloto, pone de manifiesto la necesidad de ampliar y dar continuidad a esta iniciativa, asegurando así una evolución natural del proyecto hacia una estructura más consolidada y sostenible.

La Consejería de Digitalización, a través de la Dirección General de Estrategia Digital, en cumplimiento de sus competencias, promueve la puesta en marcha de esta segunda edición, con los siguientes objetivos:

- Consolidar la participación de centros educativos en proyectos tecnológicos que estimulen el pensamiento computacional y la resolución de problemas.
- Fomentar el conocimiento del patrimonio artístico, cultural y natural de la Comunidad de Madrid mediante su recreación en entornos virtuales.
- Apoyar la transformación digital de los centros mediante formación y acompañamiento técnico al profesorado.
- Promover la participación intermunicipal y la cohesión territorial a través de dinámicas colaborativas en entornos digitales.

La segunda edición mantendrá la estructura ya probada en la anterior, que comprende tres fases: iniciación, clasificatoria (con retos creativos y curriculares) y fase final presencial, e incorporará mejoras basadas en la evaluación de la edición anterior, como:


- Optimización del proceso de inscripción y comunicación.
- Aumento de los recursos educativos asociados a los retos.
- Mayor difusión pública para alcanzar nuevas audiencias y consolidar la liga como un referente regional.

Esta competición intermunicipal, estructurada en torno al entorno Minecraft, sigue siendo un instrumento valioso y estratégico para luchar contra la brecha digital, implicar a los menores en el aprendizaje activo de competencias digitales, y generar dinámicas positivas entre los distintos agentes educativos y sociales del territorio.

En el Pliego de Prescripciones Técnicas quedan especificadas las prestaciones a realizar.

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

En Madrid, a fecha de la firma  
EL CONSEJERO DE DIGITALIZACIÓN  
P.D. Orden 47/2024, de 1 de abril (BOCM 16/04/2024)  
EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: IGNACIO JULEN AZORIN GONZALEZ -   
Fecha: 2025.09.08 09:10