

MEMORIA JUSTIFICATIVA DE LA NECESIDAD E IDONEIDAD DEL EXPEDIENTE DEL CONTRATO DE PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA III EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID

Esta Consejería es competente para la preparación del presente contrato en virtud del Decreto 261/2023, de 29 de noviembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Digitalización, que le atribuye a esta Dirección General de Estrategia Digital, en el apartado 1 del artículo 6, la competencia en materia de:

- 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.

De conformidad con lo que establece el artículo 28 de la LCSP, se exponen a continuación las necesidades que pretenden cubrirse mediante el contrato de referencia para cumplir los fines encomendados, su naturaleza y extensión, así como la idoneidad de su objeto y contenido para satisfacerlas:

La gamificación aplicada a entornos educativos se ha consolidado como una herramienta eficaz para la introducción temprana del pensamiento computacional, el desarrollo de competencias digitales y la adquisición de habilidades transversales tales como la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y el uso responsable de la tecnología. El uso del videojuego Minecraft, en particular, ha demostrado ser un entorno idóneo para integrar estos aprendizajes de forma motivadora, inclusiva y alineada con los objetivos educativos.

Con el fin de impulsar estas capacidades desde edades tempranas y en combinación con contenidos curriculares y valores vinculados al patrimonio cultural y territorial de la Comunidad de Madrid, la Consejería de Digitalización puso en marcha la I edición de la Liga Intermunicipal de Minecraft, ya finalizada con resultados altamente satisfactorios, y la II edición, actualmente en desarrollo, que está progresando con muy buenos resultados tanto en términos de participación como de calidad de los proyectos presentados.

La experiencia acumulada en la I edición, junto con la evaluación continua de la II edición, ha puesto de manifiesto:

- Una alta participación de centros educativos y municipios.
- Una implicación significativa del profesorado, que ha integrado la actividad en sus programaciones educativas.
- Una excelente acogida por parte del alumnado y las familias, valorando positivamente el enfoque educativo, lúdico y colaborativo del proyecto.
- Un impacto positivo en la cohesión territorial, favoreciendo la colaboración intermunicipal y el conocimiento del patrimonio cultural, artístico y natural de la Comunidad de Madrid.

Asimismo, se ha constatado una demanda sostenida y creciente de participación por parte de centros educativos y municipios que no pudieron incorporarse en ediciones anteriores, así como el interés en dotar de mayor estabilidad y continuidad a un programa que ha demostrado su eficacia como instrumento de capacitación digital y dinamización educativa.

En este escenario, se considera necesario y oportuno impulsar la III edición de la Liga Intermunicipal de Minecraft, con el objetivo de consolidar y ampliar un programa ya probado, garantizando su sostenibilidad, su mejora continua y su alineación con las políticas públicas de impulso de la sociedad digital y reducción de la brecha digital.

Las necesidades que se pretende cubrir mediante el presente contrato son, entre otras, las siguientes:

- Dar continuidad a un programa educativo y social consolidado que contribuye de forma directa al desarrollo de competencias digitales entre la población escolar.
- Ampliar el alcance territorial y el número de centros participantes, atendiendo a la creciente demanda detectada.
- Incorporar las mejoras derivadas de la evaluación de las ediciones anteriores, tanto en aspectos organizativos como pedagógicos y tecnológicos.
- Proporcionar soporte técnico, metodológico y formativo al profesorado participante, facilitando la integración del proyecto en la actividad educativa ordinaria.
- Reforzar la difusión y visibilidad pública de la Liga como iniciativa de referencia en el ámbito de la innovación educativa y la digitalización.

La III edición mantendrá la estructura general que ha demostrado su eficacia en las ediciones anteriores —fases de iniciación, desarrollo de retos y fase final—, incorporando mejoras orientadas a optimizar los procesos de inscripción y comunicación, enriquecer los recursos educativos asociados a los retos, y fortalecer los mecanismos de seguimiento, evaluación y difusión del proyecto.

La naturaleza y extensión del contrato, que comprende la puesta en marcha, desarrollo, coordinación, apoyo técnico y difusión de la III edición de la Liga Intermunicipal de Minecraft, resultan plenamente coherentes con las necesidades descritas y con los fines encomendados a esta Dirección General. El objeto y contenido del contrato se consideran, por tanto, idóneos y adecuados para satisfacer dichas necesidades, no existiendo medios propios suficientes para su realización directa.

Por todo lo expuesto, y con el fin de dar cumplimiento a los preceptos legales citados, se considera necesaria la tramitación del correspondiente expediente de contratación para la adjudicación del contrato mediante el procedimiento abierto simplificado.

Madrid, a fecha de la firma

EL DIRECTOR GENERAL DE ESTRATEGIA DIGITAL

Firmado digitalmente por: IGNACIO JULEN AZORIN GONZALEZ
Fecha: 2026.06.22 14:33