



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-027780/2026

Unidad administrativa:
DIVISIÓN DE CONTRATACIÓN

Orden 531/2026 de la Consejería de Digitalización, por la que se dispone el inicio del expediente de contratación titulado: **“PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO DE LA III EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID”**.

De conformidad con lo que establecen los artículos 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 III EDICIÓN DE LA LIGA INTERMUNICIPAL DE MINECRAFT EN LA COMUNIDAD DE MADRID”**, que conforme a la memoria económica inicial del expediente recoge un presupuesto base de licitación estimado de 94.427,71 euros (IVA incluido) determinándose la cuantía definitiva de dicho presupuesto en el acuerdo de aprobación de gasto por el órgano competente.

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 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.

ORDEN

Exp.: **A/SER-027780/2026**

Unidad administrativa:
DIVISIÓN DE CONTRATACIÓN

- 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.

En el Pliego de Prescripciones Técnicas y el Pliego de Cláusulas Administrativas quedan especificadas las prestaciones a realizar y todas las condiciones de ejecución del contrato de obligado cumplimiento.

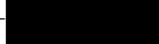
ORDEN

Exp.: A/SER-027780/2026

Unidad administrativa:
DIVISIÓN DE CONTRATACIÓN

Por lo tanto, y con el objeto de dar cumplimiento a los preceptos citados y con el fin de poder adjudicar este contrato mediante el **procedimiento 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 AZORÍN GONZÁLEZ - 
Fecha: 2026.08.27 13:12