

El consejero López-Valverde ha acompañado hoy a los diez equipos que han alcanzado la última fase de esta liga intermunicipal, en el Centro Digitaliza Madrid

La Comunidad de Madrid celebra la final de la segunda edición del campeonato educativo de *Minecraft*, en la que han participado 1.800 escolares

- En esta prueba, los clasificados han competido por conseguir la mejor reproducción del desaparecido Real Alcázar de Madrid, destruido en un incendio en el siglo XVIII
- Esta convocatoria se ha extendido a 31 municipios, nueve más que en la anterior, y se ha incrementado en un 76% el número de colegios participantes, hasta alcanzar los 52

29 de mayo de 2026.- La Comunidad de Madrid ha celebrado hoy la final de la segunda edición de la liga *MineMad Competition School. Craftea tu leyenda*, el campeonato escolar basado en la versión educativa del videojuego *Minecraft* para que los alumnos conozcan el patrimonio cultural de la región. El consejero de Digitalización, Miguel López-Valverde, ha acompañado hoy a los diez equipos que han alcanzado la última fase del torneo, que ha tenido lugar en el Centro de Innovación Digitaliza Madrid.

En ella, los jugadores han tenido que afrontar varias pruebas de documentación para poder recrear virtualmente el desaparecido Real Alcázar de Madrid, un edificio destruido en el siglo XVIII que se levantaba en lo que hoy es el Palacio Real. Durante el evento, el consejero ha mostrado su satisfacción tras comprobar el alto nivel de los finalistas, tanto en conocimientos, como en capacidades tecnológicas.

Asimismo, ha subrayado el gran éxito, por segundo año consecutivo, de este campeonato, que ha contado con la participación de 1.832 estudiantes de 52 colegios madrileños sostenidos con fondos públicos, repartidos en 97 equipos. Estas cifras suponen un incremento del 76% en el número de centros que se han sumado esta iniciativa, que se ha extendido a 31 municipios, nueve más respecto a la primera convocatoria.

“Sin duda, este torneo se ha consolidado como una cita imprescindible en el curso académico para aunar innovación y aprendizaje por métodos más tradicionales”, ha asegurado López-Valverde. Además, ha puesto en valor que este año algunos de los participantes han contado con personas mayores para sus proyectos, lo que ha dado lugar a una colaboración intergeneracional.



Comunidad
de Madrid

LIGA *MINECRAFT* PARA INCENTIVAR EL CONOCIMIENTO DE LA REGIÓN

La Liga *Minecraft* es una actividad lúdico-educativa, creada por las Consejerías de Digitalización y de Educación, Ciencia y Universidades de la Comunidad de Madrid, que tiene como objetivo incentivar el conocimiento del patrimonio cultural de los pueblos y ciudades de la región a través del juego. Esta iniciativa, dirigida a los alumnos de segundo y tercer ciclo de Primaria, combina técnicas de investigación tradicionales con desafíos tecnológicos. La meta es reconstruir un monumento de la localidad donde se encuentra su colegio y crear un mundo en torno a él, inspirado en el videojuego de Microsoft.

La edición de este año arrancó el pasado mes de febrero y durante estos meses, los participantes han tenido que realizar labores de recopilación de información mediante entrevistas, visitas y consulta de planos del espacio histórico elegido de su municipio. Así, han aplicado habilidades digitales al tiempo que han reforzado su vínculo con la historia local.