

INSTRUCCIONES de 10 de febrero de 2025, de la Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa, por las que se regula la participación en el «Concurso Desafío Minecraft Education 2024-2025» en los niveles de 1º, 2º y 3º de Educación Secundaria Obligatoria en centros públicos y privados concertados de la Generalitat Valenciana.

El uso de la tecnología ofrece la posibilidad de innovar en los métodos y herramientas pedagógicas utilizadas en los centros educativos. En este sentido, el uso de programas informáticos cercanos a nuestro alumnado sirve para fomentar el desarrollo de habilidades digitales. La utilización de herramientas como Minecraft Education puede desempeñar un papel transformador en el aprendizaje mediante actividades creativas, colaborativas y de resolución de problemas.

Este entorno educativo permite el aprendizaje de diversas materias, como matemáticas, historia, ciencias, arte, entre otras. El alumnado, a modo de ejemplo, puede crear representaciones de civilizaciones antiguas, emular entornos naturales, diseñar experimentos científicos, entre otras situaciones, desarrollando de esta forma el pensamiento computacional a través del uso de la programación mediante bloques o *scripts*.

Esta tecnología digital admite la adaptación de las experiencias educativas a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, ofreciendo un entorno inclusivo donde los estudiantes aprenden a su propio ritmo, promoviendo la equidad en el aula, dinámicas de trabajo colaborativo y favoreciendo que el alumnado interactúe en la construcción de proyectos, en la resolución de problemas y en alcanzar objetivos comunes. De este modo, se pueden fomentar habilidades como la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico, desarrollando competencias sociales y emocionales y contribuyendo a una educación de calidad para todo el alumnado.

Minecraft Education es una herramienta interdisciplinaria que permite desarrollar de manera innovadora, dinámica, creativa, colaboradora y práctica, todas las competencias clave establecidas en La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, cuya concreción se instrumenta en la Comunidad Valenciana a través del Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, modificado por el Decreto 66/2024, de 21 de junio, del Consell.

Respecto a la competencia en Comunicación lingüística (CCL), se encuentran la mejora de la expresión oral y escrita a través de actividades de narrativa y colaboración en proyectos y el desarrollo de habilidades argumentativas al planificar y discutir estrategias o presentar proyectos construidos en Minecraft.

Facilita el desarrollo de la Competencia plurilingüe (CP), al fomentar la comunicación en varios idiomas y el entendimiento intercultural practicando vocabulario y estructuras lingüísticas en contextos reales y tareas colaborativas. También la lectura, la escucha activa y el seguimiento de instrucciones, la integración de vocabulario técnico, la mediación lingüística, así como la traducción y explicación de instrucciones entre compañeros en actividades multilingües.

En cuanto a la Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), destaca la aplicación de conceptos matemáticos como geometría, proporciones, medidas y coordenadas, la resolución de problemas lógicos a través de la construcción y programación dentro del juego e introducción al pensamiento computacional con herramientas para aprender programación.



Entre las habilidades propias de la Competencia digital (CD), se fomenta el uso responsable y efectivo de herramientas digitales, la creación de entornos virtuales complejos utilizando instrumentos avanzados de la aplicación, el aprendizaje de lenguajes de programación y el desarrollo de algoritmos en un entorno seguro y atractivo.

En el ámbito de la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) destacan habilidades como el trabajo colaborativo en equipo para lograr objetivos comunes, la gestión del tiempo, la planificación en proyectos largos o complejos y el fomento de la resiliencia al enfrentarse a desafíos y encontrar soluciones creativas.

La Competencia ciudadana (CC) resalta por trabajar habilidades como la comprensión y práctica de valores éticos y de sostenibilidad en actividades relacionadas con ecosistemas, comunidades y recursos, el desarrollo de proyectos que simulen problemáticas sociales como la construcción de ciudades inclusivas y sostenibles, el fomento de la empatía y la tolerancia al interactuar con otros estudiantes en proyectos colaborativos.

Las habilidades destacadas de la Competencia emprendedora (CE) están relacionadas con la creatividad e innovación al diseñar soluciones únicas en entornos virtuales, la planificación y ejecución de proyectos desde la idea inicial hasta su finalización, la evaluación de riesgos y la toma de decisiones estratégicas en escenarios complejos.

Dentro de las habilidades asociadas a la Competencia en conciencia y expresión cultural (CEC) destaca la recreación de elementos culturales e históricos, fomentando el conocimiento del patrimonio, la experimentación con formas de arte y diseño en un entorno tridimensional o la creación de narrativas visuales que reflejen diversidad cultural y artística.

Por otro lado, Minecraft Education contribuye a varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, como el ODS 4 (Educación de calidad), al ofrecer una plataforma inclusiva y accesible que promueve el aprendizaje interactivo y personalizado. Además, fomenta la igualdad de género (ODS 5) y reduce las desigualdades (ODS 10) al ser una herramienta accesible para estudiantes de diversos contextos. Facilita la creación de entornos sostenibles (ODS 11 y ODS 12) y enseña sobre acción climática (ODS 13), todo ello mientras promueve el trabajo colaborativo y la resolución pacífica de problemas (ODS 16), preparando al alumnado para abordar desafíos globales de manera creativa.

Mediante las siguientes instrucciones se regula la participación en el «Concurso Desafío Minecraft 2024-25» dirigido a los centros educativos sostenidos con fondos públicos que impartan 1º, 2º y 3º de Educación Secundaria Obligatoria para el curso 2024-25, de acuerdo con las bases que se establecen a continuación.

Primera. Objeto

Estas instrucciones tienen como objeto regular el procedimiento de participación en el «Concurso Desafío Minecraft Education 2024-2025».

El propósito del concurso es que los grupos de alumnado participantes, tutorizados por un docente, se acerquen de manera adecuada, segura, responsable e inclusiva a la tecnología educativa, diseñen y desarrollen un mundo curricular creado en Minecraft Education que se entregará a modo de proyecto final.



Segunda. Participantes

Los docentes participantes deberán pertenecer a centros públicos o centros privados concertados y tener asignado algún grupo de alumnado de los siguientes niveles educativos: 1º, 2º y 3º de Educación Secundaria Obligatoria.

El concurso se dirige al profesorado y grupos de alumnado de las siguientes materias organizadas en 4 bloques:

- a. Tecnología e Informática
- b. Biología y Geología
- c. Matemáticas
- d. Geografía e Historia

Tercera. Requisitos de participación

Podrán participar en el «Concurso Desafío Minecraft Education 2024-2025» los docentes de 1º, 2º y 3º de Educación Secundaria Obligatoria de centros públicos y centros privados concertados que se hayan inscrito a la acción formativa “Desafío Minecraft Education 2024-2025” ofrecida desde la Subdirección General de Formación del Profesorado (SDGFP) a través de la red CEFIRE.

Los docentes seleccionados, atendiendo a los criterios establecidos en la ficha de inscripción del curso ofertado por el CEFIRE de Innovación Educativa, realizarán la acción formativa y deberán guiar, al menos, a uno de sus grupos de alumnado para desarrollar el proyecto y participar en el concurso teniendo en cuenta los niveles educativos y materias descritas en la base segunda.

Para poder desarrollar el proyecto y participar en el concurso, es necesario que el centro educativo disponga de licencias de Minecraft Education (incluida en la licencia A3 de Microsoft 365) y sin límite de uso y acceso.

Los centros públicos pueden consultar la información necesaria sobre las licencias educativas de Microsoft 365 en el siguiente enlace:

<https://portal.edu.gva.es/identitatdigital/es/licencias-educativas-microsoft-365-para-centros-publicos-de-titularidad-de-la-generalitat/>

Cuarta. Solicitud de participación. Plazo y procedimiento

El docente que desee participar con su grupo de alumnado en el concurso deberá inscribirse en el curso convocado y ofrecido por la SDGFP a través de la red CEFIRE en [Servicio de Formación del Profesorado](#).

El plazo de inscripción será entre el 10 y el 23 de febrero de 2025, ambos inclusive.

El periodo de confirmación estará abierto entre el 24 y el 26 de febrero de 2025, ambos inclusive.

Los participantes seleccionados recibirán notificación por correo electrónico a partir del 27 de febrero de 2025.



Asimismo, la información relativa al concurso podrá ser consultada en la web del [Servicio de Innovación Educativa](#) de la Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa.

Se ofrecerá una sesión informativa previa de presentación del concurso a través de un webinar el jueves 13 de febrero de 2025 en horario de 18 h a 19 h.

Quinta. Actuaciones a realizar

Los docentes seleccionados realizarán un curso de formación de 30 horas de duración en la plataforma AULES. El curso ofrecerá dos sesiones síncronas en línea en las siguientes fechas y horarios:

- 11 de marzo de 2025: 18 h a 19 h
- 8 de abril de 2025: 18 h a 19 h

La formación estará abierta desde el 3 de marzo de 2025 hasta el 18 de mayo de 2025 como fecha cierre de presentación de proyectos.

Cada docente deberá escoger una materia entre las propuestas en la base segunda para presentar proyecto. El docente podrá trabajar con uno o más grupos de su alumnado en el proyecto, pero en la entrega de este deberá seleccionar un único proyecto final de materia. El docente podrá elegir libremente y a su juicio el proyecto a presentar en los casos en que haya desarrollado más de uno junto a su alumnado.

Opcionalmente y a elección de los docentes, la acción formativa ofrece y promueve la participación del alumnado y los propios docentes mediante la realización de un taller específico de programación en Minecraft en línea.

Desde el inicio y durante el desarrollo de la acción formativa los grupos de alumnado diseñarán y crearán un mundo curricular en Minecraft Education que se podrá entregar hasta el 18 de mayo de 2025.

Una vez valorados los proyectos presentados, el alumnado y el profesorado de los proyectos seleccionados, serán invitados a participar en el evento final presencial del concurso el 5 de junio de 2025.

Sexta. Entrega del proyecto final (mundo curricular)

El proyecto final se entregará a través de la acción formativa «Desafío Minecraft Education 2024-2025» realizada dentro de la plataforma AULES.

El docente deberá cumplimentar y entregar una ficha didáctica del proyecto desarrollado en formato PDF (proporcionada a través de la plataforma) y el propio mundo curricular en formato “.mcworld”. El archivo “.mcworld” no deberá exceder los 50 MB.

La entrega se completará a través de un formulario en el cual se incluirán todos los datos necesarios para su posterior seguimiento y evaluación: docente, materia, centro educativo, título del proyecto, URL del mundo curricular, entre otros.



Séptima. Criterios de evaluación y clasificación para el evento final

Un jurado formado por miembros de la red CEFIRE, del Servicio de Innovación Educativa y de Minecraft Education será el encargado de evaluar y seleccionar los proyectos.

La evaluación de los proyectos se realizará entre el 19 y el 25 de mayo de 2025.

Se seleccionará un proyecto (mundo curricular) finalista por provincia para cada una de las materias establecidas en la base segunda. En total, 12 proyectos con sus correspondientes grupos de alumnado y sus docentes.

Los proyectos seleccionados para el evento final se anunciarán el 26 de mayo a través de la plataforma AULES y de la web del [Servicio de Innovación Educativa](#) de la Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación y selección con su correspondiente rúbrica de valoración:

- Relevancia curricular:
 - Alineación con el currículo.
 - Profundidad del contenido.
 - Justificación de aprendizajes que se promueven con el proyecto/mundo.
- Creatividad e innovación:
 - Originalidad (Storytelling, diseño, interactividad con el mundo...).
 - Uso de los elementos educativos de Minecraft: pizarras, carteles, libros.
 - Uso de los personajes interactivos (NPCs) y presentación de contenidos a través de estos.
- Calidad técnica:
 - Diseño del mundo.
 - Uso de recursos interactivos. Uso de los elementos y mecanismos de Minecraft como el “redstone” para la creación del mundo.
- Documentación y presentación:
 - Ficha didáctica.
 - Presentación del mundo.
 - Recursos complementarios incluidos en la ficha didáctica (vídeos, presentaciones u otros).

Todos los proyectos obtendrán una retroalimentación y una valoración teniendo en cuenta las ponderaciones de la rúbrica, independientemente de si se clasifican para el evento final o no.

El proyecto con mayor valoración de cada materia y de cada provincia se clasificará para el evento final. En caso de empate, se ponderará con más peso el uso de ítems educativos de Minecraft y su alineación con la materia correspondiente.



El evento final se realizará presencialmente el 5 de junio de 2025.

Octava. Certificaciones y reconocimientos

El profesorado participante en la acción formativa “Desafío Minecraft Education 2024-2025” que complete el curso y entregue el proyecto final recibirá un certificado de formación de 30 horas emitido por la Subdirección General de Formación del Profesorado y, por otro lado, un certificado de Microsoft. Asimismo, el alumnado recibirá un certificado de participación.

En el evento final se otorgarán los siguientes premios:

- Clasificados al evento final (tres por materia o grupo de materia: 12 grupos):
 - Llaveros de Minecraft: para el alumnado de todos los grupos clasificados al evento final.
 - Kit de Minecraft para cada centro educativo clasificado: cabeza desmontable, libro, picos, espadas y tazas de Minecraft.
- Proyectos ganadores (uno por materia: 4 grupos):
 - Impresora 3D para el centro educativo.

Novena. Fechas importantes

- Plazo de inscripción: desde el 10 de febrero hasta el 23 de febrero de 2025, ambos inclusive.
- Confirmación de la inscripción: desde el 24 de febrero hasta el 26 de febrero de 2025, ambos inclusive.
- Recepción del correo de confirmación de participación: a partir del 27 de febrero de 2025.
- Formación del personal docente en la acción formativa “Desafío Minecraft Education 2024-2025”: desde el 3 de marzo hasta el 18 de mayo de 2025. Incluye la realización de las siguientes sesiones en línea síncronas:
 - 11 de marzo de 2025, de 18 h a 19 h
 - 8 de abril de 2025, de 18 h a 19 h
- Fecha máxima de entrega del proyecto: 18 de mayo de 2025.
- Evaluación de los proyectos: desde el 19 de mayo hasta el 25 de mayo de 2025.
- Evento final del concurso: 5 de junio de 2025.

Décima. Derechos y uso de los proyectos

Todos los mundos enviados por los docentes podrán ser alojados en un repositorio o base de recursos propio de la administración. Los mundos que cumplan con los requisitos curriculares adecuados serán publicados y debidamente etiquetados en este repositorio. La Conselleria de Educació, Cultura, Universitats i Treball y Microsoft podrán utilizarlos con fines educativos y promocionales.

La licencia empleada será Creative Commons: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Undécima. Evento final

La sede del evento final se anunciará con suficiente antelación.

El desplazamiento a la localización del evento final será organizado con los medios de los centros educativos a los que pertenezcan los docentes y grupos de alumnado finalistas.

Duodécima. Aceptación de las bases

La participación en el concurso supone la plena aceptación de las presentes bases, así como los cambios que se puedan llevar a cabo por causas justificadas. La organización se reserva el derecho de acortar, prorrogar, modificar o cancelar el concurso si así lo estimase conveniente, o si ocurriesen circunstancias excepcionales que impidieran su realización.

Valencia, 10 de febrero de 2025

Dirección General de Innovación e Inclusión Educativa