

P·08 Kaixomundua.eus

01

Curso escolar

1º ESO
2º ESO
3º ESO
4º ESO
1º Bachillerato
2º Bachillerato

Fechas

Mayo 2027

Áreas de aprendizaje

Cultura científica
Digitalización
Educación plástica,
visual y audiovisual
Euskera
Orientación profesional
Tecnología

Idioma

Euskera

Alcance geográfico

Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Entidad promotora

puntu.eus

Kaixomundua.eus es una propuesta que busca fomentar competencias digitales y de innovación a través de la experiencia trabajada en el entorno virtual. El eje del proyecto es un concurso de desarrollo web en el que el alumnado sea capaz de completar el proceso desde el principio. Así, pasan de consumir tecnología a crearla. Para ello, disponen de videotutoriales y toda la infraestructura técnica.

Está dirigido al alumnado mayor de 12 años de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y Formación Profesional (FP). El alumnado trabaja en grupos sobre una idea real para crear un proyecto web. Es un proyecto de carácter anual que se presenta todos los cursos lectivos. En la última edición, en total, se registraron 402 grupos de 36 centros escolares. El número de escolares fue de 1.218, los cuales entregaron 215 páginas web.

Descriptorios STEM

| | | |
|--------|--------|--------|
| STEM 1 | STEM 3 | STEM 4 |
| STEM 5 | STEM 6 | |

Recursos

Recursos didácticos

El alumnado dispone de videotutoriales para crear las páginas web desde cero. La formación se basa en Wordpress, el CMS más usado a nivel mundial. El profesorado dispone por su parte de una guía de información previa, una guía técnica sobre cómo hacer una web y sus respectivos ejercicios, una guía de evaluación y 4 unidades didácticas enfocadas al profesorado y adaptadas a cada curso.

Recursos materiales

Infraestructura técnica para el desarrollo de las webs. El dominio y el hosting se proporcionan sin coste.

Recursos económicos

Desarrollar el proyecto es totalmente gratuito.

Más información

kaixomundua.eus

P·08 Kaixomundua.eus

02

OBJETIVOS

Trabajar competencias y vocaciones en tecnología y en concreto en las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El objetivo es que en pequeños grupos (4-5 personas) el alumnado cree webs reales. Además, el proyecto pretende estimular la pasión por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas y el deseo de un futuro profesional en estos ámbitos. La presencia y el rol de los referentes femeninos que acompañan al alumnado en todo el proceso busca deshacer estereotipos de género sobre esta área de conocimiento. Es ahí, en el conocimiento de la informática donde quiere incidir el proyecto para que la percepción de los jóvenes no se base solo en estereotipos, sino que sea real.

DESARROLLO

Fase: inicial

Apertura de inscripción: septiembre 2026.

No se cerrará el plazo de inscripción. De este modo, los centros escolares que no quieran presentarse al concurso, podrán acceder a los recursos necesarios para crear las páginas web.

Fase: desarrollo

El alumnado dispone de seis meses para desarrollar las páginas web.

Desarrollo de proyectos web: de septiembre 2026 a marzo 2027.

Para ello, los jóvenes disponen de seis videotutoriales y toda la infraestructura técnica.

Fase: final

- Entrega de las webs: marzo 2027. Los grupos inscritos en el concurso deben entregar sus webs a mediados de marzo en la intranet de Kaixomundua.eus. A partir de ese

momento, las páginas web quedarán en manos del jurado.

- Entrega de premios: mayo 2027. Se premian las mejores webs de cada categoría.

Entrega de premios mayo: 1h

P·08 Kaixomundua.eus

03

VINCULACIÓN CURRICULAR

Aprendizajes curriculares vinculados con el programa:



Cultura científica

- Introducción a la creación de páginas Web: estructura y organización de los contenidos.
- Editores on line, off line y gestores de contenido.
- Publicación y promoción de páginas Web: dominio, alojamiento Web y posicionamiento SEO.



Educación plástica, visual y audiovisual

- Perspectiva de género y ruptura de estereotipos. Conocimiento, valoración y promoción de la vocación profesional.
- Diseño y difusión: proceso de creación, realización y seguimiento (boceto, guión, presentación final, evaluación y difusión).



Euskera

- Normativa lingüística: ortografía y gramática.
- Recursos: diccionarios, traductores, estilo y tono del texto.



Tecnología / Digitalización

- Además de las competencias tecnológicas, se fomenta el trabajo en proyectos a través de estas y otras competencias transversales.
- Durante el proceso los alumnos y alumnas adquieren conocimientos técnicos, se fomenta el trabajo en equipo, co-creando y reflexionando sobre las ideas de todos los integrantes y se inspiran en las experiencias de mujeres jóvenes profesionales de la informática.
- Diseño y desarrollo web.
- Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas.
- Presentación y difusión de proyectos, comunicación efectiva.