

# P•09 Kaixomundua.eus

01

## Curso escolar

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

## Fechas

Mayo de 2026

## Áreas de aprendizaje

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

## Idioma

Euskera

## Alcance geográfico

Araba/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•09 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 2025.

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 2025 a marzo 2026.

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

### Fase: final

- Entrega de las webs: Marzo 2026. 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 2026. Se premian las mejores webs de cada categoría.

**Entrega de premios mayo: 1h**

# P•09 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.