

Autora: Claudia Domínguez Arencibia

Tutores: Pedro Manuel Hernández Castellano y Paula González Suárez

Aplicación de nuevas tecnologías a la artesanía canaria para el fomento de vocaciones STEAM

PROBLEMA

DETECTADO

En el contexto actual educativo de Canarias se manifiesta una **falta de interés** en las **vocaciones STEAM**, especialmente, entre las mujeres, así como por la **artesanía canaria** entre la población joven.

— Estadísticas →

En España, solo el **18,6%** de los nuevos universitarios eligen las ramas STEAM. A ello se suma la brecha de género, representando las mujeres en Canarias menos del **30%** en estas disciplinas.

— Encuestas →

Se realizaron encuestas a alumnado de 5.º y 6.º de Primaria, en las que se manifestó un **escaso conocimiento** sobre la artesanía y la cultura local.

Percepción de alta dificultad

Estereotipos de género

Síndrome del impostor

Falta de orientación

Falta de referentes

Escaso atractivo

Influencia del entorno

CAUSAS

OBJETIVO

Diseñar una **experiencia de aprendizaje** dirigida a alumnado de 5º y 6º de Primaria, que promueva tanto las **vocaciones STEAM** como la **revitalización de la artesanía canaria**.

PROPUESTA

Diseño de una **experiencia de aprendizaje significativa vinculada a un kit educativo** adaptado al público objetivo, que integra **destrezas manuales**, como la manipulación de la arcilla, con **tecnologías emergentes**, especialmente la impresión 3D y la fotogrametría, tomando como eje inspirador la artesanía canaria, concretamente las **pintaderas canarias**, por su **valor emblemático** y **facilidad de réplica**.

Kit

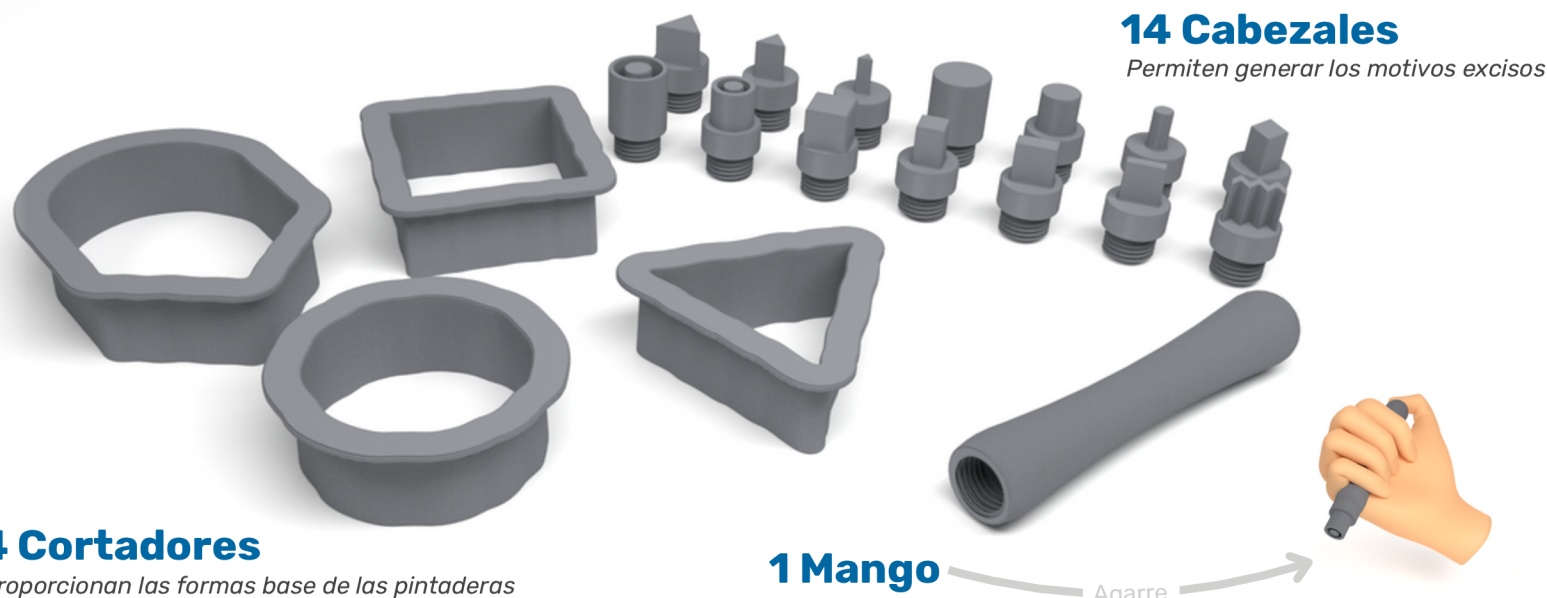
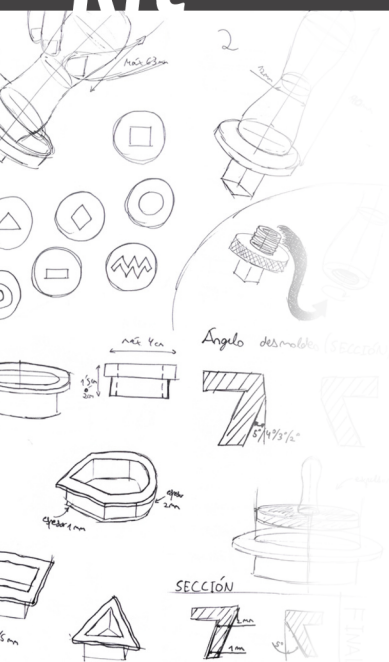
Fabricado mediante FDM

PLA como material

Mango ergonómico

Formas orgánicas

Cabezales intercambiables



Destrezas manuales

Fotogrametría

Impresión 3D

Motivadora

Innovadora

Actividad



Estiramiento de la arcilla



Uso del cortador



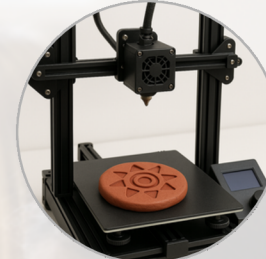
Elección de cabezales



Personalización de la pintadera



Escaneado 3D por fotogrametría



Impresión 3D FDM

Proceso

CONCLUSIONES

Esta propuesta pretende acercar a los estudiantes de manera **atractiva, motivadora e innovadora** tanto a las tecnologías emergentes, por su estrecha relación con las vocaciones STEAM, como a la artesanía canaria, adaptando la alfarería, en este caso, a las destrezas correspondientes a su edad. De esta manera, se fomenta tanto las vocaciones STEAM como la revitalización de la artesanía canaria en una **experiencia de aprendizaje significativa e innovadora**.

*Imagen generada con Chat GPT. El resto de recursos externos empleados están referenciados en la memoria.



Resultados