

Informe

Práctica Laboral II

FDUTA

Universidad de Tarapacá, Arica
Diseño Multimedia
Alumna: Ámbar Marrián Valenzuela

Centro de Práctica: Jardín Infantil
y Sala Cuna "FDUTA"
Fecha de inicio: 3 de Octubre
Fecha de término: 19 de Octubre

Índice

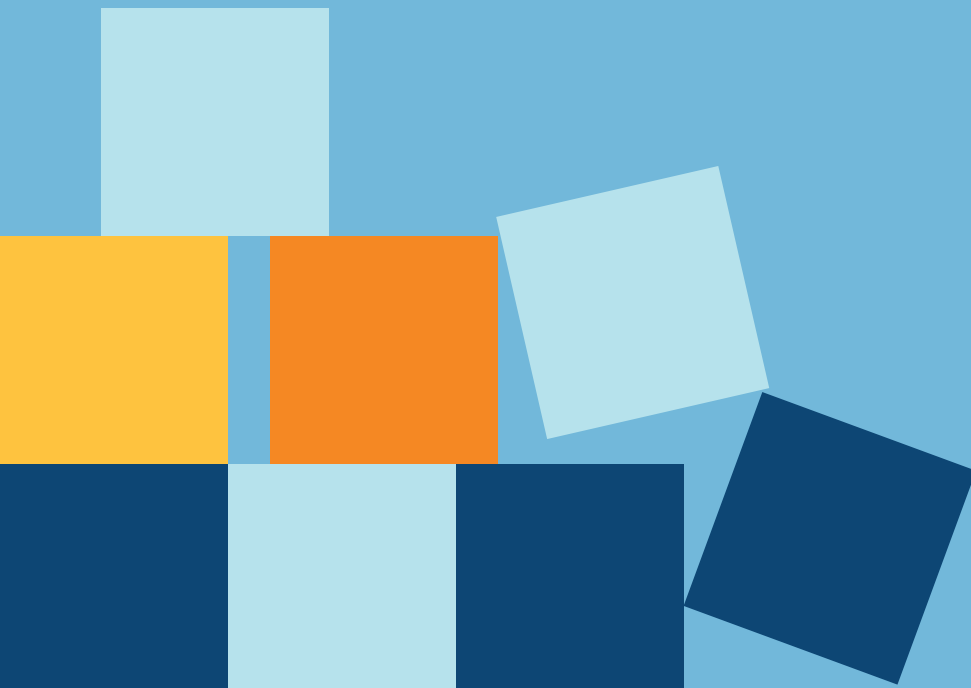
1.- Introducción.....	2
2.- Objetivos.....	3
3.- Descripción general del centro de práctica.....	4
3.2 Organigrama.....	5
4.- Descripción del trabajo realizado.....	6
4.2 Edición y montaje.....	7
4.3 Ensayo clase.....	9
5.- Experiencias Adquiridas.....	10
6.- Conclusión.....	11
7.- Bibliografía.....	12
8.- Anexos.....	12

1.- Introducción

El presente informe da cuenta del proceso de práctica laboral desarrollada en una sala cuna, orientada a la elaboración de material de apoyo educativo para las actividades pedagógicas dirigidas a la primera infancia. Esta experiencia se enmarca dentro de la formación profesional como estudiante de Diseño Multimedia, constituyéndose como una instancia fundamental para la aplicación de conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos en un contexto laboral real.

A lo largo de la práctica, el diseño multimedia fue concebido como una herramienta de mediación pedagógica, considerando las características cognitivas, sensoriales y comunicativas propias de niños y niñas en etapa inicial. La producción de recursos visuales y audiovisuales se realizó en coherencia con los objetivos educativos planteados por el equipo pedagógico de la sala cuna, integrando criterios de accesibilidad, claridad visual y pertinencia didáctica.

El informe presenta una descripción detallada de las actividades desarrolladas, los fundamentos de diseño aplicados y una reflexión crítica sobre los aprendizajes adquiridos durante el proceso, destacando el rol del diseñador multimedia en contextos educativos y su contribución al fortalecimiento de experiencias de aprendizaje significativas en la educación inicial.



2.- Objetivos

2.1 Objetivo General

Aplicar y reforzar conocimientos adquiridos en la formación académica en un entorno laboral real, con un nuevo enfoque y diferente perspectiva, se brinda apoyo a las docentes de una institución de formación infantil, con material audiovisual para su programa educativo.

2.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar, fortalecer y aplicar habilidades requeridas para el área laboral
- Aplicar habilidades de estudio de público
- Organización de tiempos y actividades del proyecto
- Ofrecer propuestas satisfactorias para el cliente y ajustar las propuestas de acuerdo a sus necesidades
- Participación activa en reuniones y comunicación clara con el equipo de trabajo
- Desarrollo de material solicitado de forma satisfactoria

3.- Descripción general del centro de práctica

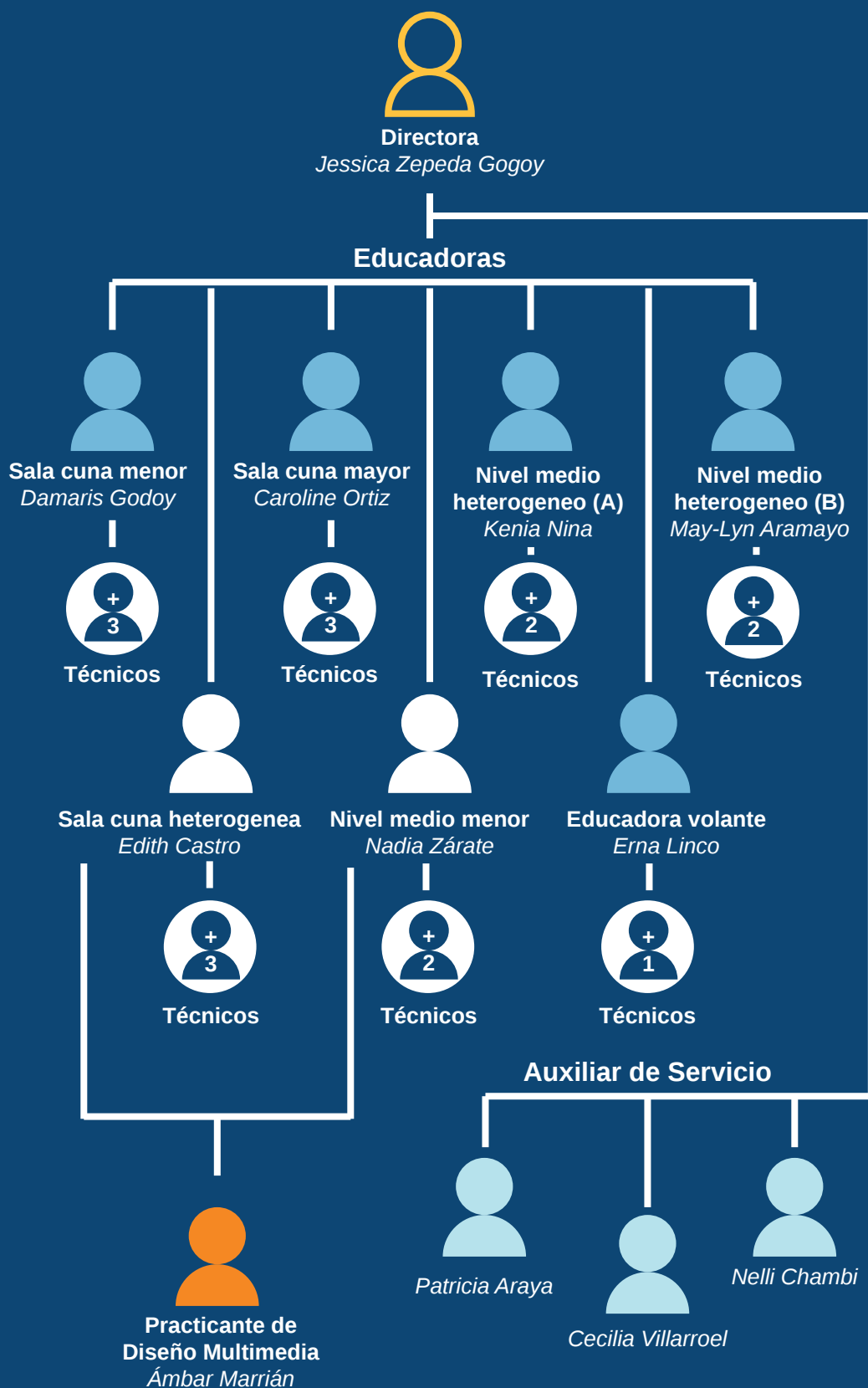
3.1 Descripción breve

El Jardín Infantil FDUTA es un centro educativo para niños pequeños en Arica, Chile,, inaugurado en el año 2017. Operado por la Fundación para el Desarrollo de la Universidad de Tarapacá (FDUTA) en convenio con la JUNJI (Junta Nacional de Jardines Infantiles), diseñado para hijos de estudiantes y funcionarios de la universidad, con un enfoque de alta calidad y educación pública.



Figura 1. Fotografías de la fachada exterior del centro de práctica (FDUTA)

3.2 Organigrama



4.- Descripción del trabajo realizado

4.1 Grabación Voice-over

Durante el desarrollo del material necesitado propuse que para mejorar la personalización y la calidad del contenido, las docentes escribieran un guión del contenido que deseaban que apareciera, además que con el uso de su voz, sería posible para tener más familiaridad y cercanía con los niños, esta idea la pude realizar a cabo con soporte de equipo y sala de audio para tener el resultado más limpio y profesional posible.



4.2 Edición y montaje

Lo que me llevó la mayor parte de mi trabajo, ya que comencé primero investigando respecto a técnicas de diseño enfocadas a la creación de material educativo, además de investigar mi público objetivo, grupo de niños de salas cuna.



Figura 2. Fotograma del vídeo de animales de la granja.
Número 1



Figura 3. Fotograma del vídeo de animales de la granja.
Número 2



Figura 4. Fotograma del vídeo de animales del mar.
Número 1



Figura 5. Fotograma del vídeo de animales del mar.
Número 2

La la segunda mitad de esto fue familiarizarme con las herramientas que iba a utilizar en el montaje, la compilación del material visual y finalmente la edición de los videos.

4.3 Ensaio clase

También brindé apoyo con material grabado y mi propia presencia en una simulación de la importante clase para la que era necesaria el material solicitado y ayudar a que los niños se normalizaran a alguien externo en su aula.



Figura 6. Fotografías del ensayo en el jardín infantil. Sala cuna heterogénea y Nivel medio menor.

5.- Experiencias Adquiridas



5.1 Conocimientos Técnicos

- Aprendí la utilización de un nuevo programa (DaVinci)
- Fortalecí mis conocimientos sobre el diseño en el área del diseño educativo
- Puse en práctica mis conocimientos sobre como hacer grabaciones de audio con enfoque más profesional
- Reforcé mis conocimientos de equipos de grabación en general

5.2 Habilidades

- Ejercité mis habilidades creativas al momento de diseñar material atractivo y llamativo
- Fortalecí mis habilidades de recopilación de datos y de material
- Reforcé mis habilidades de comunicación y trabajo en equipo durante mi trabajo con las dos educadoras
- Mejoré mis habilidades de distribución y calendarización de proyectos

6.- Conclusión

La realización de la práctica laboral en una sala cuna permitió comprender de manera concreta el valor del diseño multimedia como herramienta de apoyo al proceso educativo en la primera infancia. La creación de material de carácter educativo reforzó la necesidad de adaptar los recursos visuales y comunicacionales a las capacidades cognitivas, perceptivas y emocionales de niños y niñas en etapas tempranas de desarrollo, priorizando la claridad, la simplicidad y la estimulación sensorial adecuada, lo que hace que tener un conocimiento y estudio sobre el tópico de las técnicas de diseño adecuada para cada sector sean primordiales.

A través de esta experiencia, se fortalecieron competencias técnicas y conceptuales propias del diseño multimedia, tales como la selección consciente de elementos gráficos, el uso del color, la composición visual y la integración de recursos audiovisuales con fines pedagógicos. Asimismo, se desarrolló una mirada crítica respecto al rol del diseñador en contextos educativos, comprendiendo que el diseño no cumple únicamente una función estética o comercial, sino también comunicativa y formativa.

Finalmente, la práctica contribuyó al desarrollo de habilidades profesionales transversales, como el trabajo colaborativo con equipos pedagógicos, la adaptación a requerimientos específicos y la capacidad de responder a objetivos educativos concretos. Estos aprendizajes consolidan la importancia del diseño multimedia en el ámbito educativo y refuerzan su potencial como disciplina capaz de aportar significativamente a la construcción de experiencias de aprendizaje significativas desde la primera infancia.

7.- Referencias Bibliográficas

- Meinel, C., & Krohn, T. (Eds.). (2023). Design thinking in education: Innovation can be learned. Springer Nature.

8.- Anexos

- Vídeo sobre los animales de la granja:
<https://youtu.be/6iHWAiweyVk>
- Video sobre los animales del mar:
<https://youtu.be/Go3-AMhBYhw>



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA