



REFLEXIÓN

Convergencia digital Pakapaka

Carolina Di Palma
cdipalmapakapaka@gmail.com
cdipalma@educ.gob.ar

**Líder de proyectos Convergencia digital
Canal Pakapaka**

ABSTRACT

Children nowadays have an interaction with technology which can modify their behavior and their life style. New devices like cellphones, tablets, Tv, laptops and the interactivity they have, provide the kids with new experiences and spaces where they can modify their identities and narratives. From the digital convergence area of Pakapaka, we consider important to understand technologies as social and cultural projects instead of technical processes. Today, children live their experiences on and off line without establishing clear borders between reality and virtual life. We will display in this text the digital projects which have been implemented from Pakapaka channel. They are related to the media culture which is understood like the group of social processes which set new ways of subjectivize and affect the sensibility, perception, imagination, ways of knowledge and ways to read the world.

Key Words: On-Off line communities, subjectivity, childhood, digital, new narratives.

Resumen

Los chicos interactúan hoy en su vida cotidiana en entornos tecnológicos donde configuran sus maneras de ser y de estar en el mundo. Los nuevos dispositivos como celulares, tablets, televisión digital, consolas y computadoras personales– y las posibilidades de interactividad en cada caso – brindan a los niños nuevas experiencias lo cotidiano y espacios de visibilidad donde configuran sus identidades a partir de nuevas narrativas. Desde el área de Convergencia Digital de

Pakapaka creemos importante entender a las tecnologías como procesos sociales y culturales más que como procesos técnicos. Hoy en día, las infancias habitan sus experiencias en continuidades on line - off line sin establecer fronteras claras entre real y virtual. Presentamos en este texto los proyectos digitales que implementamos desde el canal Pakapaka que están enmarcados en la cultura mediática entendida como conjunto de procesos sociales que configuran nuevos modos de subjetivación afectando la sensibilidad, la percepción, la imaginación, los modos de conocer, de apropiarse y de leer y decir el mundo.

Palabras claves: Interactividad, *continuidades on-offline*, subjetividad, infancias, digital, nuevas narrativas

Introducción

Pakapaka se construyó como el primer canal educativo y público creado por el Ministerio de Educación de la Nación chicos de 2 a 12 años de Argentina y de América Latina en el año 2010. También se concibió como un espacio donde, desde la pantalla de televisión y sus múltiples propuestas digitales y territoriales, las nuevas generaciones pueden reconocerse, aprender, divertirse y expresarse. El objetivo central fue el de garantizar el acceso a contenidos culturales y educativos de calidad que contribuyan a su desarrollo integral, desde una perspectiva de derechos. De esta manera propuso así otra concepción del niño y de sus posibilidades y necesidades, que apuntó a valorar su mundo y a reflejar su complejidad.

Convergencia digital

Los chicos interactúan hoy en su vida cotidiana en entornos tecnológicos donde configuran sus maneras de ser y de estar en el mundo. Los nuevos dispositivos como celulares, tablets, televisión digital, consolas y computadoras personales– y las posibilidades de interactividad en cada caso – brindan a los niños nuevas experiencias lo cotidiano y espacios de visibilidad donde configuran sus identidades a partir de nuevas narrativas. Desde el área de Convergencia Digital de Pakapaka creemos importante entender a las tecnologías como procesos sociales y culturales más que como procesos técnicos. Hoy en día, las infancias habitan sus

experiencias en continuidades On line - off line (Brizet Ramirez Cabanzo, 2013) sin establecer fronteras claras entre real y virtual. Presentamos en este texto los proyectos digitales que implementamos desde el canal Pakapaka que están enmarcados en la cultura mediática (Belen & Huergo, 2000) entendida como conjunto de procesos sociales que configuran nuevos modos de subjetivación afectando la sensibilidad, la percepción, la imaginación, los modos de conocer, de apropiarse y de leer y decir el mundo.

El proyecto de Convergencia de la nueva señal PKPK se estructuró en torno al concepto del **juego**. Nuestra idea fue proponerles a las nuevas generaciones entornos digitales en los que pudieran jugar, explorar y descubrir. Creíamos que los espacios digitales tenían un gran potencial para promover experiencias de juego, experimentación, imaginación y que los espacios interactivos podían fortalecer y ampliar las posibilidades de protagonismo y participación, desarrollando sus potencialidades creativas.

A su vez, pensábamos que los juegos promovían nuevas relaciones y acercamientos a la programación de la señal. En los juegos que desarrollamos las actividades fueron interactivas, lo que implicaba que los chicos enfrentaran a un reto y tomaran decisiones que tienen efectos sobre lo que sucedía en la pantalla, permitiendo reflexionar sobre sus decisiones y reconsiderarlas para desarrollar nuevas estrategias de producción de contenidos. Otra característica de los juegos fue que incluyeron la posibilidad de ser resueltos a través de diferentes estrategias, la adaptación a diferentes edades y capacidades, así como a la de habilitar jugadores individuales o múltiples, permitiendo el ensayo y error, fomentando que jueguen repetidas veces y en distintos momentos

Como objetivo principal el proyecto de convergencia aspiró a acompañar, fortalecer y ampliar la filosofía de la señal Pakapaka. Para esto generamos contenidos infantiles y federales de calidad accesibles a todos, de carácter participativo interactivo, considerando su protagonismo, la concepción de infancia como algo complejo, el respeto por la diversidad, el tratamiento responsable de los temas incluidos, el abordaje de género y capacidades diferentes y el valor del juego.

Los objetivos que complementaron esta idea general fueron:

- Generar pantallas alternativas de distribución de la señal que permitían el acceso a los contenidos de la señal las 24hs, desde cualquier lugar del mundo y de forma gratuita.
- Ofrecer contenidos nuevos y diferenciados vinculados a la experimentación lúdica que promuevan la participación desde el juego vinculado a la filosofía del canal.
- Propiciar la interactividad como forma abierta de acceso a los contenidos en cuanto a la creación y recreación de los contenidos propuestos.
- Ofrecer herramientas Web que posibiliten nuevas modalidades didácticas para estimular el aprendizaje.
- Generar espacios cuidados y seguros para la participación, la creatividad y la conformación de redes según intereses afines.
- Fomentar la producción de contenidos por parte de las nuevas generaciones

El portal de contenidos de Canal Pakapaka se organiza de la siguiente manera:

Portal: estructura de contenidos

Nuestro proceso de producción comenzó en el año 2009 con la búsqueda de referencias de portales globales público y latinoamericano. Por otro lado, referenciamos también, micrositios, videojuegos, aplicaciones, instalaciones interactivas, tanto del ámbito de lo público como del privado. Nuestras referencias elegidas fueron las de la televisión pública norteamericana PBS KIDS y la televisión pública inglesa BBC KIDS. Al mismo tiempo existían pocas pero interesantes experiencias en Latinoamérica como la TV Cultura en Brasil y Once Niños en México. Fue de fundamental importancia las referencias que proponía el festival Prix Jeneusse de televisión infantil de calidad tanto en Alemania como en Latinoamérica. Luego de tener un panorama general de los entornos digitales que habitaban las nuevas generaciones conceptualizamos el área de convergencia digital y comenzamos a desarrollar algunas propuestas. Trabajamos interdisciplinariamente con agencias locales y el área de tecnología del ministerio de Educación. Así en el 2010 con el lanzamiento del canal pusimos on line los primeros dos presits de Pakapaka y Ronda y un año después implementamos el primer portal de contenidos de ambas franjas. Para el año 2014 y 2015 fuimos actualizando diseños y

propuestas de contenidos, realizando gran cantidad de micrositos vinculados a las series y videojuegos, e-book y aplicaciones.

Carrusel de series y personajes

El carrusel contiene micro sitios asociados a toda la programación del canal, es dinámico y se va actualizando con las nuevas series y los nuevos personajes a medida que se ponen al aire. En particular, para algunos programas, desarrollamos micrositos con posibilidades de participación o recorridos interactivos según el caso. Acá algunos ejemplos.

<p>“La asombrosa excursión de Zamba”</p>	<p><u>http://www.zamba.pakapaka.gob.ar/</u></p>	<p>Serie y minisito con recorrido exploratorio interactivo histórico y videojuegos</p>
<p>“Mundo Zamba”</p>	<p><u>http://www.mundozamba.com.ar/</u></p>	<p>Serie y minisito con videojuegos y participación a través de la subida de videos</p>
<p>“Hacé Volar tus sueños”</p>	<p><u>http://www.hacevolar.pakapaka.gob.ar/</u></p>	<p>Experiencia multiplataforma con minisito participación de creación y grabación sueños, deseos y proyectos</p>
<p>“Hacecosas”</p>	<p><u>http://hacecosas.pakapaka.gov.ar/</u></p>	<p>Serie, minisito y videojuego con tutoriales sobre electrónica lúdica e interacción mediante códigos</p>
<p>"Y ahora que"</p>	<p><u>http://yahoraque.pakapaka.gob.ar/</u></p>	<p>Serie y micrositio sobre Educación sexual integral producido en conjunto con el ESI y UNTREF con posibilidades de</p>

		participación sobre las temáticas de la serie.
"Cosa de Todos"	http://cosadetodos.pakapaka.gov.ar/capitulo-7-2/	Serie y micrositio sobre educación ciudadana con posibilidades de participación sobre las experiencias ciudadanas de las nuevas generaciones.
Diario de Viajes	http://diariodeviaje.pakapaka.gov.ar/	Serie y micrositio sobre arqueología producida en conjunto con CONICET con posibilidades de recorrido interactivo por un diario de viaje.
"Medialuna APP, E-book, microsite"	http://www.medialuna.pakapaka.gob.ar/	Serie, micrositio, e-book y aplicaciones móviles sobre Medialuna. En todos hay videojuegos.
"Desafiólogos"	http://www.pakapaka.gob.ar/sitios/pakapaka/minisitios/index?minisitio=minisitio_desafiologos http://desafiologos.tumblr.com/	Serie y microsite con experimentos y máquinas Goldberg para descarga, actividades para el hogar y el aula. Ver Anexo [17]

Secciones del portal

Como parte de la estructura de contenidos, el portal tuvo acceso diferenciado a:

Videos

Toda la programación online (excluidas las adquisiciones)

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/videos/>

Audios

Cuentos, canciones, trabalenguas, acertijos

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/audios/>

Aplicaciones

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/aplicaciones/>

Juegos

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/juegos/>

Experiencias sensoriales interactivas
<http://pakapaka.preprod.educ.ar/juegos/>

Actividades off line
<http://pakapaka.preprod.educ.ar/juegos/>

Agenda y Horarios
<http://pakapaka.preprod.educ.ar/agenda/>

Vivo
<http://pakapaka.preprod.educ.ar/envivo/>

Redes sociales

Twitter oficial <https://twitter.com/CanalPakapaka>

Facebook oficial <https://www.facebook.com/canalpakapaka/?fref=ts>

Canal Youtube oficial <https://www.youtube.com//CanalPakapaka>

Accesibilidad

Docentes y familias

Los proyectos de convergencia del canal tuvieron su complemento web para familias y docentes que tuvo por objetivo dar a conocer el canal y su programación, explicitar sus fundamentos y objetivos, reflexionar sobre sus contenidos, ampliarlos y enriquecerlos, aproximarse a los entornos digitales infantiles asociados a cada franja de edades y sus juegos, reflexionar sobre el lenguaje audiovisual, las tecnologías digitales, los consumos culturales, el hogar, la escuela y la niñez. Propusimos este entorno diferenciado como un lugar de encuentro y de colaboración entre los grandes. El objetivo de este espacio fue poder acompañar a los chicos en sus prácticas cotidianas con y a partir de las pantallas. Por eso lo presentamos como una caja de herramientas, de ideas, propuestas o reflexiones. También como un entorno de consulta, de exploración, de orientación, de lectura o de intercambio para padres y docentes. En el sitio los adultos podían encontrar actividades, guías de orientación, materiales de lectura, información, recursos educativos, espacios de comunicación y de descarga de las producciones del canal.

Docentes y familias: **<http://pakapaka.preprod.educ.ar/adultos/4007>** Esta sección incluye textos “Sobre la televisión”, “*Pakapaka virtual*”, “Infancias, medios y cultura”, “El juego”.

Actividades adultos

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/adultos/actividades/> Que incluye actividades para realizar en el aula y en hogar.

Institucional: <http://www.pakapaka.gob.ar/institucional/>

Reconocimiento y horizontes de interpelación

En Pakapaka consideramos a los chicxs como protagonistas y, en consecuencia, el espacio que les ofrecimos fue aquél en el que puedan expresarse como sujetos activos como productores de cultura, respetando su interés por aprender, por conocer otros mundos, distintos y distantes de lo que su cotidianidad les ofrece. Este lugar para el reconocimiento de la voz del otro era también un lugar para que pueda pronunciarla. En esta búsqueda intentamos construir un proyecto interpelador de las nuevas generaciones donde los chicxs se sientan identificados, pero al mismo tiempo provocados por un horizonte distinto. (Huergo, 2013)

La cultura moderna es, sin duda, material en sus prácticas y modos de producción. Y el mundo material de las mercancías y tecnologías es profundamente cultural. (Hall, 1990) Las relaciones en las cuales vive la gente son "relaciones reales" articuladas por las categorías y conceptos que usan para aprehenderlas. Por eso creemos que era preciso revisar el carácter performativo, es decir, la posibilidad de las palabras de convertirse en actos o de definir consignas para pensar y habitar el mundo, de los discursos producidos por los campos escolar y mediático. Pero para reconocer la performatividad de dichos discursos, tal como dice Jorge Huergo, en cuanto puestas en acción de sistemas lingüísticos, necesitamos la noción de sistemas de sentido. En ellos los discursos se inscriben y, a partir de ellos, los sujetos se reconocen y se encuentran. (Huergo, 2005)

Tal como dicen Belén Fernández y Jorge Huergo en el libro *Cultura Escolar Cultura mediática*, los conocimientos son prácticos y teóricos los cuales posibilitan a los chicxs "configurar" la sociedad y dentro de cuyas categorías y discursos nosotros "vivimos" y "experimentamos" nuestro posicionamiento objetivo en las relaciones sociales. Cada discurso interpelador por lo tanto **nos sitúa** como actores sociales o como miembros de un grupo social en

una relación particular con respecto al proceso y nos prescribe ciertas identidades sociales.

(Belen & Huergo, 2000)

Campo Comunicación/Educación

Considerar la comunicación y educación como campo implica tener en cuenta que el contexto actual nos demanda reconocer el “afuera” de los espacios de escolarización tradicionales e incorporar de a poco una suma de prácticas que en otros tiempos históricos negaba. Tal como dice Jorge Huergo en los anudamientos entre lo educativo, lo cultural y lo político es donde interviene la comunicación como producción social de sentidos, sin caer en las presunciones de transparencia y acuerdos armónicos, para revitalizar el carácter político y conflictivo del diálogo. En estos entrecruzamientos sucede lo sustancial de un proceso de comunicación/ educación donde los mundos culturales de los sujetos, se inscriben en los grandes proyectos políticos. Sentidos que se ponen en juego en torno a un espacio socio comunicativo, donde existe una apropiación y re significación de los espacios se pueden reconocer cuáles son las prácticas. (Huergo, 2005)

Nuevas alfabetizaciones

Los proyectos de convergencia hipermediales nos obligaron a pensar en la actual situación de la disseminación de saberes en el sentido del valor que tienen otros saberes circulantes fuera de la escuela o instituciones tradicionales. Además, hicimos diferentes investigaciones de campo cualitativas y situadas a través de talleres en escuelas para ir *escuchar* y *reconocer* esos nuevos modos de construcción identitaria y nuevas narrativas que habilitaban las potencialidades expresivas de los nuevos dispositivos. Esto nos condujo a indagar en los modos de producción de conocimiento colaborativo, en la autoría colectiva, los movimientos open source y de software abierto, hardware abierto, creative commons, copyleft, en la programación de código abierto, entre otros, cada una de estos vinculado a cambios en los modos de producción, circulación y apropiación del conocimiento.

Todas estas transformaciones culturales vinculadas a la tecnología digital ponen en circulación sentidos que convocan a los niños con diferentes intereses. Las nuevas tecnologías entendidas como mediaciones, disputan sentido común en la infancia según interpelan chicos hacia horizontes de posibilidad distintos. En este sentido, los chicos conviven con sentidos que

los interpelan desde las diferentes pantallas, pero mayormente vinculados al consumo. Nosotros, luego de las investigaciones de campo, abrimos preguntas sobre cuáles serían los nuevos sentidos políticos estratégicos del campo Comunicación/Educación según los problemas contemporáneos de las nuevas infancias, que pudieran ampliar los horizontes de significación, de sensibilidad y de autonomía. Ese trabajo está en la etapa de finalización y lo pondremos en circulación en breve.

Sobre los docentes en formación

Todo esto nos lleva a pensar que las transformaciones culturales contemporáneas vinculadas a los espacios digitales donde las nuevas generaciones se hacen visibles, se y nos interpelan, establecen nuevas relaciones de socialidad y crean cultura, nos muestran, si podemos escuchar, esos nuevos modos de decir el mundo y de habitarlo con otros. El carácter creador del lenguaje y la narración de la vida como decíamos al principio no representa algo ya existente sino que impone una forma a la vida misma. En este sentido establecer cómo las relaciones entre lo *on line* y lo *off line* establecen una continuidad de carácter performativo, ya sea de prácticas discursivas que modulan nuevos cuerpos y nuevas subjetivaciones es de vital importancia para generar *encuentros* con las nuevas generaciones en el aula.

REFERENCIAS

Belen, F., & Huergo, J. (2000). *Cultura escolar, cultura mediática, intersecciones*.

Brizet Ramirez Cabanzo, A. (2013). Infancias, nuevos repertorios tecnológicos. *Signo y pensamiento- Infancias, NRT y formación* , 54 - 55.

Hall, S. (1990). *Nuevos tiempos*, Hall, Stuart, (1990) "The Meaning of New Times" en *New Times, The changing face of politics in the 1990s*, (ed. Stuart Hall & Martin Jacques) London.

Huergo, J. (2005). Comunicación/Educación en América Latina: entre la memoria y la promesa. *Conexiones, Revista Iberoamericana de Comunicación*.

Huergo, J. (2013). *El reconocimiento del "universo vocabular" y la prealimentación de las acciones estratégicas*. La Plata Provincia de Buenos Aires: CENTRO DE COMUNICACIÓN/EDUCACIÓN UNLP.

Sobre la autora.

Carolina Di Palma. Mg en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata. Líder de proyectos de Convergencia digital del canal Pakapaka, la televisión pública infantil del Ministerio de Educación de Argentina. Profesora titular de Cultura, Comunicación y Educación en Institutos de formación docentes de la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Profesora de Teoría de la Convergencia Mediática de la Universidad Federal Fluminense en la carrera Estudios de Media, Rio de Janeiro, Brasil. Doctoranda PPGCOM UFF Brasil, línea de investigación, Estéticas y tecnologías de comunicación, campo Corpo, subjetividad y nuevas tecnologías, tema: "Nuevas formas de biopoder e infancias contemporáneas"

<https://ar.linkedin.com/in/carolina-di-palma-018480117>