

Diseñar, gestionar y construir contenidos para infancias: la experiencia de Pakapaka

Entrevista a Cielo Salviolo



Gabriela Guerschanik*

Pakapaka es el primer canal infantil, educativo y público de Argentina, con contenidos de alta calidad y referente en la región. Nació por decisión política en un contexto de ampliación de derechos junto a la creación de otros medios públicos, primero como una franja infantil dentro de Canal Encuentro y luego, en septiembre de 2010, se lanzó como señal del Ministerio de Educación de la Nación.

Desde sus inicios, Pakapaka impulsa instancias de participación con un enfoque federal y plural, promueve la construcción de ciudadanía desde las infancias para fortalecer el derecho a la comunicación de las chicas y los chicos. Es un proyecto educativo y cultural cuyo contenido se despliega en la pantalla de la tele, en las redes sociales, por la plataforma pública y en el territorio, con eventos, funciones de teatro y parques temáticos. “Atractivo, entretenido e innovador”: así lo define la directora y fundadora de la señal, Cielo Salviolo, gestora cultural, investigadora en comunicación e infancia y productora especializada en contenidos y formatos audiovisuales infantiles.

¿Cómo se conciben los contenidos para las infancias en una señal pública y educativa? ¿Qué desafíos aparecen en torno a la producción de contenidos en el actual contexto de convergencia tecnológica? ¿Cómo se delineó la innovadora experiencia de participación de Inventar Pakapaka, el

* Docente de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales y Gestión y Planificación de Medios Públicos en la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual de la UNPAZ.

Consejo de Niños y Niñas que surgió luego de la pandemia? ¿Cómo se piensan los abordajes de la historia y la construcción de la memoria junto a las infancias, específicamente a partir de la efeméride por los cuarenta años de democracia? La experiencia de Cielo Salviolo recorre estos ejes y echa luz sobre Pakapaka, un espacio de juego colectivo, de búsquedas y aprendizajes: como su nombre, en quechua, “el juego de las escondidas”.¹

Contornos del NO (CdeINO): ¿Qué criterios se tienen en cuenta para el desarrollo de contenidos audiovisuales para infancias, desde una señal pública y educativa como es Pakapaka?



Cielo Salviolo, fundadora y actual directora de Pakapaka.

Cielo Salviolo (CS): Nacimos hace doce años como un canal infantil, educativo, público, y desde entonces hemos ido creciendo y consolidándonos como una experiencia innovadora en la región. Entendemos que lo público tiene un valor fundamental, que debemos generar contenidos de altísima calidad, bellos, y representar un aporte significativo para la vida de los chicos y de las chicas. Una pantalla que dialogue con todas las experiencias infantiles, que lo haga con una pregunta, con un contenido, con un escenario, con un tono de voz, con un paisaje, con una estética. Que logre, fundamentalmente, que ellos y ellas, quienes nos miran, se sientan en algún momento interpelados y representados por esa pantalla.

CdeINO: Pakapaka se inició como una franja de contenidos para infancias dentro de Canal Encuentro, ¿cuál fue el contexto que permitió su nacimiento?

¹ Agradecemos a Malena Fainsod, coordinadora del Consejo Inventar Pakapaka, por la selección de imágenes que acompañan a este artículo.

CS: En el presente hay una sobreestimulación y, probablemente, una sobrecarga de contenidos vinculados con el mundo de los videojuegos y las comunidades multijugadores. Contenidos que el mercado propone como oferta para que los chicos jueguen sin parar. Y, en general, muchos de esos juegos proponen, además, la lógica del sálvese quien pueda.

Pero es posible que en ese contexto también exista una señal como Pakapaka, que está bien posicionada en el ranking de canales infantiles, con una audiencia que crece de manera sostenida desde hace tres años. Esto es posible porque cuando una pantalla interpela e instala temas que para las infancias son importantes, y habla de aquel mundo de intereses que a ellos y ellas les preocupan, los angustian, los conflictúan, pero también de aquellos temas que les provocan felicidad, que los invita a soñar, cuando una pantalla logra eso, los chicos y las chicas se apropian de esa pantalla.

Es posible, entonces, instalar un sentido distinto, que construya comunidad, que cuente que nadie se salva solo, que la construcción de un presente esperanzador tiene que ver con la construcción colectiva y con la participación de los chicos y de las chicas.

CdeINO: ¿Cuáles fueron los principales cambios que atravesó Pakapaka en estos casi trece años de vida?



Pakapaka en 2023: en julio estrenó nueva web (<https://pakapaka.gob.ar/>), en las vacaciones de invierno renovó sus propuestas y en septiembre cumplió 13 años.

Creo que se dice mucho sobre el futuro de los canales infantiles, si van a existir, si van a dejar de existir... La realidad es que también hay muchas investigaciones de consumos culturales que cuentan que hay franjas etarias que siguen mirando la tele. Sobre todo en países de nuestra región donde el acceso a los dispositivos móviles y a la conectividad es muy heterogéneo y desigual, hay muchos chicos y chicas que nos siguen mirando en la tele.

Nosotros pensamos que tenemos una responsabilidad enorme con la pantalla de la televisión, así como la tenemos con los otros espacios que habitamos en las redes sociales. Pero también sabemos que en estos casi trece años que tiene el canal hubo muchos cambios.

Si bien en los inicios nos conectábamos con nuestras audiencias casi exclusivamente a través de la pantalla de televisión, hoy sabemos que muchos chicos y chicas quizás miran contenidos en el canal de *YouTube* y no pasan por la pantalla de la tele. Me parece que la clave a futuro es empezar a pensarse en estos términos, como un ecosistema de medios que produce contenidos que están a disposición de los chicos y de las chicas en las diversas plataformas que habitamos. Pero con un desafío importante: que no encuentren lo mismo en todos lados sino que nuestras historias y nuestros personajes puedan encontrar narrativas apropiadas, innovadoras y distintas para cada uno de estos lugares en los que estamos presentes.

CdeINO: ¿Qué es el Consejo de Niños y Niñas? ¿Cuál es su objetivo y cómo viene funcionando esa experiencia?



Pakapaka creó el primer Consejo de Niños y Niñas de la televisión.

CS: Es una experiencia inédita, la primera en el mundo, de un consejo permanente, asesor, integrado por chicos y chicas en un canal de televisión infantil.

Si bien es un anhelo que teníamos desde los inicios del canal, nos animamos a concretarlo cuando empezamos a salir de la pandemia. Pakapaka participó de la iniciativa *Seguimos educando*, que fue el programa del gobierno argentino para garantizar la continuidad pedagógica en tiempos de Covid, cuando no había presencialidad. Cuando terminó, nos animamos a hacer una primera convocatoria invitando a participar de un espacio de trabajo con el equipo que hace Pakapaka.

Eso es el Consejo: un espacio que piensa propuestas para el canal, piensa abordajes, piensa narrativas. Nos invita a hacer mejores contenidos, a incluir temas en la agenda que quizás no teníamos, y las chicas y los chicos proponen. A mirar personajes y mejorarlos, a pensar incluso propuestas culturales para el territorio.

Nos animamos a hacer esa convocatoria y nos contestaron todos que sí. Hicimos un sorteo por un criterio de distribución regional, de género y de edad y así se conformó el primer Consejo en 2021 que tuvo dieciséis consejeros y consejeras. El segundo año ampliamos a veintiuno la cantidad de integrantes, y vamos ya por la tercera edición del *Consejo Inventar Pakapaka*, nuevamente con

veintiún niños y niñas de distintas partes del país. Hacemos una agenda de planificación de trabajo a comienzo de año, la validamos con ellos y ellas, y nos guía en el trabajo. Nos juntamos cada veinticinco días aproximadamente, y en esos encuentros generamos contenido, pensamos estrategias, abordajes, narrativas. Insistimos siempre en que no se trata de un *focus group* que valida una idea nuestra, sino que es un espacio de creación del canal. Nosotros co-creamos este canal con los chicos y las chicas que integran el Consejo.

Hicieron hasta ahora un montón de experiencias interesantes. Crearon dos personajes: Yazí, que se sumó a *Mundo Zamba*, y el otro va a aparecer dentro de poco en *La Princesa Medialuna*. Hicieron una campaña de prevención de la violencia entre pares, dieron forma a uno de los formatos más simples y más potentes que tiene el canal que es *Inventar Pakapaka Pregunta*, en el que chicos y chicas entrevistan a distintas personalidades de la cultura, de la política, del deporte sobre temas como identidad, diversidades, democracia, participación.

En Pakapaka hay un antes y un después del Consejo. El canal es mejor desde que tiene un Consejo.

CdeINO: ¿Cómo abordan desde la señal los desafíos en el actual contexto de convergencia tecnológica?

CS: En estos trece años de existencia el canal fue incorporando muchos de los consumos culturales de los chicos y de las chicas que suceden en el mundo digital.

Nosotros pensamos en la convergencia precisamente como una estrategia de distintas narrativas y propuestas que nos permiten estar en contacto con las audiencias. Eso quiere decir que no es que nosotros replicamos en las redes lo que hacemos en la pantalla de la tele un poco más corto. Exploramos distintas formas de contar contenidos con los personajes que están en la pantalla, y otras veces inventamos y creamos contenido que es exclusivamente para las redes o para el mundo digital.

La pregunta absurda, por ejemplo, fue un proyecto hermoso, en el que invitamos a través de *Instagram* a que los chicos y las chicas nos mandaran preguntas absurdas y nosotros, de la mano de escritores y con la ilustración de Cristian Turdera, le dimos forma a esas imágenes. Ese fue un proyecto que nació para *Instagram* y después terminó en la pantalla.

Hoy estamos en todas las redes sociales, pero no le hablamos a todos y a todas en todas las redes. Tenemos distintas estrategias, reconstruimos nuestro sitio web, hemos hecho aplicaciones y estamos generando nuevas.

El mundo digital es para nosotros otra pantalla. Eso tiene que ver con que también nosotros nos pensamos como proyecto cultural que crea contenido que se despliega en la pantalla de la tele, en la pantalla de las redes, en el mundo digital, en el territorio, en los productos que hacemos, en los libros, en los juegos y juguetes. Y son todos puntos de encuentro con las audiencias que nos desa-

fían a pensar distintas propuestas. No a replicar lo mismo en todas, sino para cada una tener una propuesta distinta.

Hoy nos parece importante que los contenidos circulen por distintos lugares, con estrategias que van variando, porque lo que nos interesa es que esa circulación permita que más chicos y más chicas se conecten con esa historia, con ese personaje, con esa pregunta, con ese contenido.

Sí nos preocupa, y mucho, que la pantalla de la tele esté siempre bella, alimentada y renovada porque también hay muchos chicos y chicas que nos siguen mirando, y mucho, en la tele. Otros nos miran en el canal de *YouTube* y no pasan por la televisión directamente, o solo miran el canal de *YouTube* de *Mundo Zamba*. Todas esas experiencias son posibles y a nosotros nos enriquecen, lejos de ir en detrimento de los índices de rating de popularidad del canal.

CdelNO: Desde Pakapaka, a través del MiniLab,² el primer Laboratorio de Investigación y Experimentación de Nuevas Narrativas Interactivas destinadas a las infancias, vienen desarrollando investigaciones sobre los consumos culturales de videojuegos, redes sociales y series *online* de las chicas y chicos. ¿Cuáles son los datos más relevantes que surgieron de esas investigaciones?

CS: En esta gestión creamos también el MiniLab, que es un espacio de investigación sobre consumos digitales de las infancias. Hicimos dos investigaciones de campo, exploratorias, porque tenemos una preocupación por entender y analizar qué le pasa a los chicos y a las chicas con esos consumos digitales, y también para ver dónde nos posicionamos. Hemos analizado sobre todo juegos y comunidades multijugadores y venimos viendo que cuando juegan no logran desconectar. Eso genera un nivel muy bajo de tolerancia a la frustración, una carga muy alta de ansiedad, un desconocimiento grande sobre cómo hay alguien que monetiza ese tiempo de ocio y de juego, prácticas también que traen como consecuencia el sedentarismo. Y, después, lógicas propias del juego, donde gana el más apto o el más hábil, donde los roles de las mujeres están muy estereotipados, y todo eso tiene un impacto en los chicos y en las chicas. Nos interesa conocerlo, entenderlo, para generar prácticas distintas desde el canal.

Desde el año pasado venimos haciendo un trabajo muy profundo con un grupo de organizaciones para construir colectivamente un manual de buenas prácticas para desarrolladores de contenidos digitales. La idea es abordar las cuestiones que observamos en las investigaciones de campo para generar estrategias y propuestas que permitan que las chicas y los chicos se sientan representados y participen sin angustiarse ni frustrarse. Una serie de cuestiones que apuntan a que los desarrolladores, las empresas y todos los involucrados generen buenas prácticas narrativas digitales.

² *MiniLab – Investigación cualitativa desde el punto de vista de los estudios culturales latinoamericanos 2021*. Recuperado de https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2022/10/pakapaka_presentacion_minilab_2022_-_informe_general.pdf

CdelNO: ¿Cómo se aborda la historia y se construye memoria junto a la población infantil?

CS: Abordar la historia con los chicos y chicas es fundamental. Por un lado, para poder entender los procesos y hechos del pasado que son centrales para entender el presente. Además, para trabajar en la construcción de la memoria. Desde Pakapaka nos proponemos hacerlo a través de contenidos que narren hechos y procesos con un lenguaje cercano a los chicos y chicas, como es el caso de Zamba y todo su recorrido por nuestra historia. Zamba presenta situaciones, procesos, eventos de la historia y también de nuestro pasado reciente, pero sobre todo se propone generar preguntas, reflexiones, dudas que son esenciales para entender mejor lo que pasó, cómo pasó y cómo todo eso es importante para nuestro presente.

CdelNO: Las efemérides suelen ser fechas clave para el diseño de contenidos, marcan la agenda sobre ciertos temas y orientan el desarrollo de producciones específicas. El próximo 10 de diciembre se cumplen cuarenta años de democracia ininterrumpida en nuestro país. ¿Qué contenidos y acciones están elaborando para esa fecha?



Pakapaka ideó contenidos y propuestas pedagógicas para trabajar sobre los 40 años de democracia.

CS: Uno de los ejes de trabajo de todo este año es justamente la conmemoración de los cuarenta años de la democracia. La propuesta es generar contenidos que inviten a los chicos y chicas a soñar, jugar, aprender, enseñar, pensar y construir colectivamente un mundo para todos, todas, todes.

En este marco se presentó la guía sobre democracia,³ con sugerencias de actividades para trabajar con chicos y chicas a partir de contenidos del canal.

Además, se estrenaron producciones que se proponen escuchar las voces y opiniones de los chicos y las chicas, y reflexionar y debatir sobre el concepto de democracia y su importancia en nuestra sociedad.

También hicimos *Inventar Pakapaka Pregunta* sobre democracia, una serie en la que los chicos y las chicas entrevistan a distintas personalidades para pensar el concepto de democracia. Son seis capítulos y en cada uno se trabaja sobre un concepto, por ejemplo, decidir, participar, debatir, respetar y expresarse, y entrevistan a Juan Minujín, Sebastián Wainrach, Susy Shock, Sofi Carmona, Eial Moldavsky, Rita Segato, Ofelia Fernández, Facundo Imhoff, Laurina Oliveros, Juanchi Baleiron, Violeta Urtizbea y Estela de Carlotto.

Y *Queremos decir* es un recorrido por distintas comunidades donde los chicos y las chicas cuentan sus realidades a partir de talleres de rap en los que arman sus canciones.

CdeINO: ¿Cuáles te parece que son los desafíos que hay por delante desde la señal infantil, pública y educativa para garantizar mayores derechos e igualdad de oportunidades a las chicas y chicos de nuestro país?

CS: Uno de los desafíos más importantes es profundizar las formas de participación genuinas de chicos y chicas. Esto es algo que venimos trabajando mucho y que, con la creación del Consejo de Niños y Niñas, se convirtió en uno de nuestros ejes de trabajo. Dar la voz a los chicos y chicas para que su participación sea real, no solo para escuchar sus voces, sino también para que puedan construir el canal junto a nosotros.

También un gran desafío es acercar a los chicos y chicas cada vez más contenidos que promuevan el respeto por las diversidades, por las diferencias, y que promuevan también formas no violentas de resolver conflictos, que alienten el diálogo y la búsqueda de consensos para una sociedad más democrática.

3 Guía Pakapaka - 40 años de democracia. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/158683/pakapaka-40-anos-de-democracia>