

Por Carolina Di Palma

Carolina Di Palma Líder de proyectos – Canal Pakapaka  
[www.pakapaka.gob.ar/juegos/experiencias](http://www.pakapaka.gob.ar/juegos/experiencias)

## **1- Sobre Pakapaka**

Pakapaka es el canal infantil del Ministerio de Educación de la Nación pensado para todos los chicos y las chicas del país y de América Latina

### **En Pakapaka nos proponemos:**

#### **La diversidad como eje central**

Reconocimiento de la multiplicidad de regiones, paisajes y realidades que atraviesan los niños y su diversidad de experiencias.

#### **El protagonismo de los chicos y las chicas**

Sus voces, sus maneras de ser y expresarse, sus preocupaciones, sus intereses, sus emociones, las preguntas que se hacen, los modos de ver el mundo y sus actividades.

#### **La infancia actual como desafío**

La infancia no es simple, tiene contrastes y complejidades. Reconocer problemáticas propias, angustias, conflictos, escenarios, momentos, sentimientos.

#### **Espacios lúdicos e imaginativos**

Recuperar el derecho a jugar para devolverle un lugar privilegiado en la infancia.

#### **Derechos y ciudadanía**

Chicos y chicas como un colectivo social con derechos que deben ser expresados, escuchados, reconocidos, protegidos, garantizados y defendidos. Crear nuevos espacios para la construcción de ciudadanía en la infancia.

#### **Lugar de diálogo con la escuela**

La escuela tiene sus propios desafíos y sus modos de brindarlos. Pakapaka dialoga con ella, pero no únicamente con ella, sino con otras experiencias que constituyen también la subjetividad de los chicos.

## **Experiencias interactivas sensoriales Pakapaka**

<http://www.pakapaka.gob.ar/sitios/pakapaka/Juegos/>

---

Desarrollamos experiencias sensoriales, lúdicas e interactivas para la sección Juegos del portal del Canal Pakapaka

---

### **Descripción breve:**

**El proyecto consistió en la creación de diferentes interfaces digitales interactivas para las web presentadas como experiencias lúdica-artísticas participativas.**

### **Objetivos conceptuales:**

- Integrar los procesos de innovación que transita la cultura digital mediante experiencias de sensibilización lúdico-artísticas.
- Proponer roles colaborativos. Los chicos como protagonistas y constructores.
- Proponer la integración de espacios físicos y virtuales con experiencias que privilegien las actividades sensomotriz del cuerpo del usuario.
- Sumar al mundo de las imágenes y los sonidos, las acciones (los movimientos), los gestos desde una sonrisa a un soplo, un baile frenético o sólo un pequeño movimiento. Entender que tanto las imágenes como los sonidos y acciones físicas son elementos narrativos.

### **Objetivos específicos:**

- Crear experiencias sensoriales que estimulen el campo perceptivo y subjetivo de los chicos.
- Generar el simple acceso para los visitantes de la página.

- Con simples acciones buscamos estimular la risa, la sorpresa y las emociones
- Involucrar todos los sentidos en las experiencias digitales.
- Experimentar con desarrollos gráficos de objetos cotidianos, dándoles nuevos lugares y sentidos y poner énfasis en la idea de que los objetos encierran miles de posibilidades de reutilización y resignificación si dejamos volar la imaginación.

## EXPERIENCIAS

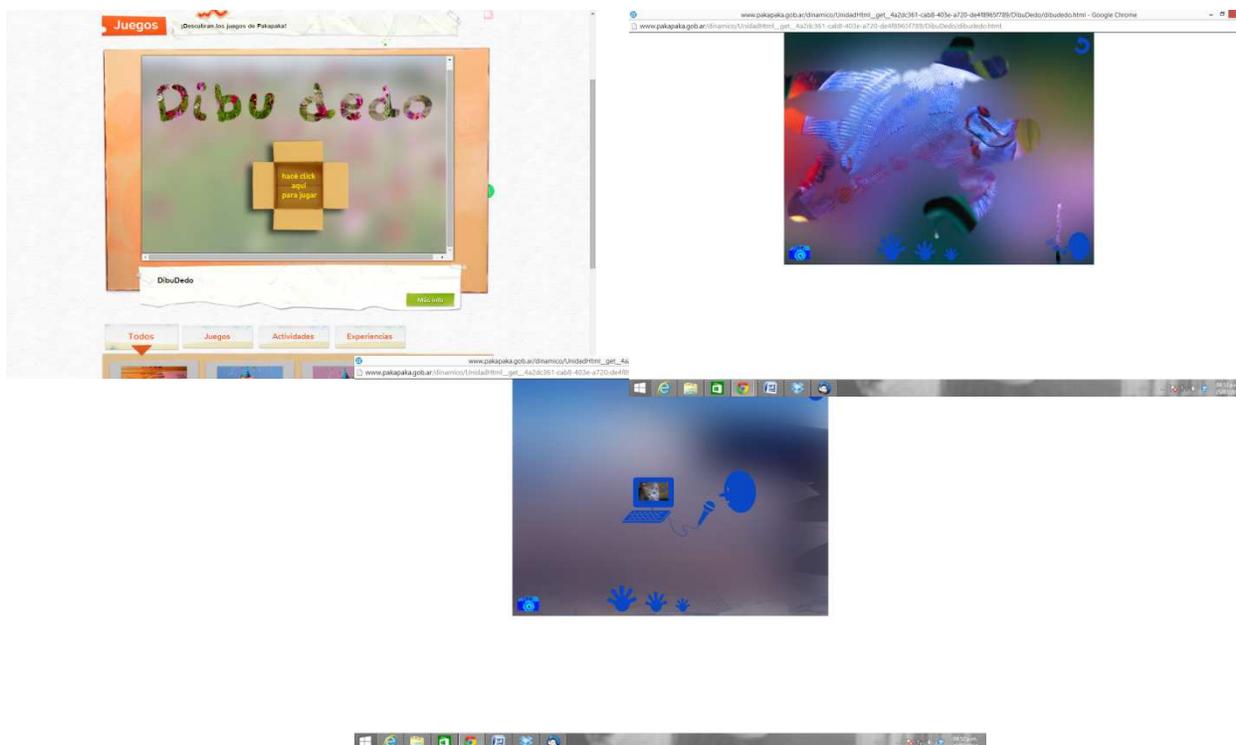
### Dibudedo

#### Vidrio Empañado

No hay nada más espontáneo que ver un espejo o ventana empañada y dibujar. Sentir la arena mojada en la playa y hacer garabatos con los pies; tirarse y dibujar con los dedos. Recostarse en la arena seca y dejar huellas como dinosaurios. Un pedacito de papel dónde garabatear una cara, una sonrisa... Toda superficie puede ser motivo de un dibujo.

En esta experiencia promovemos el dibujo espontáneo, la digitalización como interfaz y la gestualidad del cuerpo para interactuar con los trazos.

Al comenzar la pantalla se encuentra totalmente empañada, percibimos formas sin llegar a saber qué esconden. Al mover el mouse empezamos a dibujar sobre la superficie empañada y esto nos deja ver que se escondía detrás. Cuanto más se dibuja, más se desempaña y más se descubre el fondo. Al soplar al micrófono de la computadora la pantalla comienza a empañarse nuevamente, cuanto más se sopla más se empaña. Al mismo tiempo se puede empañar con un click de mouse y cuando dibujas caen gotas que dan cuenta de cómo el agua cae condensada.

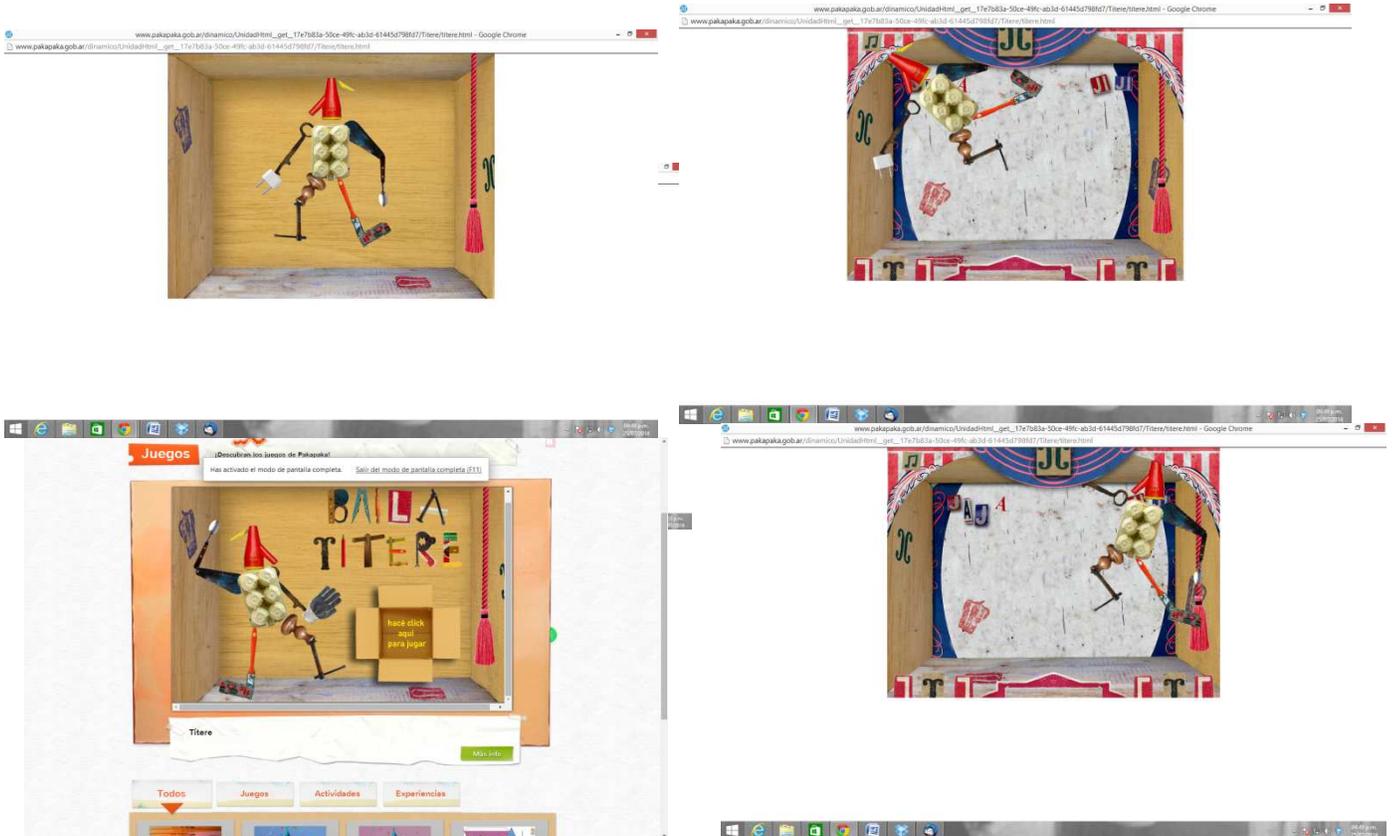


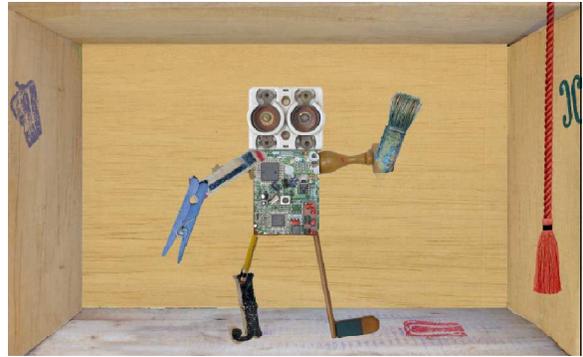
## Baila Títere

### Fuerzas de la gravedad

Nos encontramos con un títere cuyo cuerpo de conforma de objetos diversos, como fondo un cajón de madera a la manera de camarín. Al clicar sobre las partes de objetos de la vida cotidiana que lo componen, el objeto que representa cada parte de su cuerpo va cambiando. Cuando llegamos a la forma deseada, al tirar de la sogá se abre el telón. Nuestra creación sale a escena y al pasar el mouse por las distintas partes de su cuerpo nuestro títere empieza a moverse siguiendo las leyes de la gravedad, como si tiráramos de un piolín.

En esta experiencia promovemos el movimiento animado, la digitalización como interfaz y los movimientos de un cuerpo en relación con las fuerzas de la gravedad .

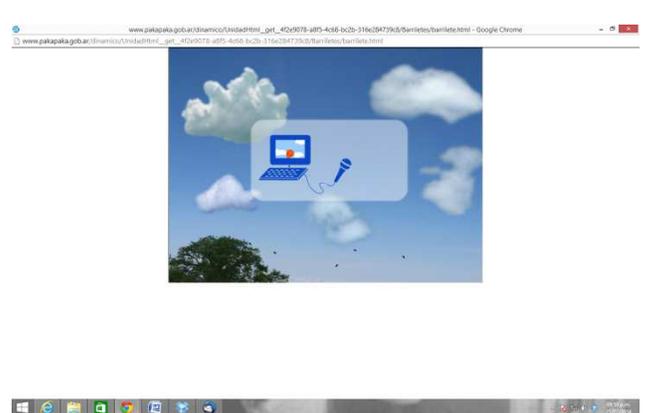




## Barriletes Fuerza del viento

Vemos un cielo azul con nubes que se mueven y una variedad de barriletes, al mover el mouse vemos un ícono que representa la sensación de viento, un secador prendido, y descubrimos que si soplamos por el mic al momento que el ícono toca el barrilete este remonta vuelo más alto. De la misma manera debemos lograr que los demás no pierdan altura. Cuanto más logramos mantenerlos arriba en el aire, más complejo se vuelve.

En esta experiencia promovemos el movimiento animado de los objetos en el aire, la digitalización como interfaz y la fuerza del viento en relación con las alturas.



## **Goteras**

### **Música con agua de lluvia**

Al comenzar nos encontramos con una representación corpórea de una escena lluviosa, la misma está realizada en distintos planos de cartón de color que representan objetos o personajes. A la derecha vemos una serie de tachos, baldes, latas. Las gotas caen y descubrimos que al arrastrar uno de los recipientes debajo de una gotera produce un sonido determinado y así con cada una de las otras. Las nubes animadas se mueven, así como la abuela y el gato.

Contamos con 2 botones arriba a la derecha, el micrófono que nos permitirá grabar las secuencias sonoras creadas y el rayo que cada vez que sea accionado produce el sonido de truenos y un cambio de la luz de la escena por los relámpagos. También contamos con el ícono del sobre como en el caso del empañado para compartir el mp3 de la grabación realizada.

En esta experiencia promovemos la creación de melodías con diferentes sonidos relacionados con el agua y latas, la digitalización como interfaz para experimentar diferentes composiciones.



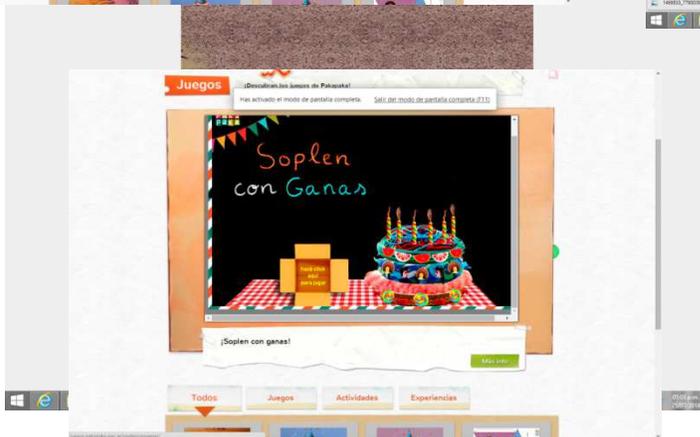


## Cumple Pakapaka

La consigna de este juego es: ¡Armen una torta de cumpleaños como más les guste, acérquense al micrófono y ¡Soplen con ganas!

La idea es que los chicos/as puedan componer una tarjeta de cumpleaños digital, eligiendo desde la torta, la decoración, el tipo y la cantidad de velas, formando un collage digital basado en dibujos. Las partes que componen el collage tienen distintos grados de animación de acuerdo al objeto. La tarjeta enviada incluye una versión musical del feliz cumpleaños. Al finalizar podrán enviar la tarjeta creada por correo electrónico. El que recibe la tarjeta al habilitar el micrófono de la computadora puede soplar y apagar la/s vela/s.

En esta experiencia promovemos una reversión digital del momento de soplar las velitas de cumpleaños a través de la mic de una computadora y la posibilidad de usar este juego como tarjeta de cumpleaños para enviar a los amigos por mail.



## Urrakapaka

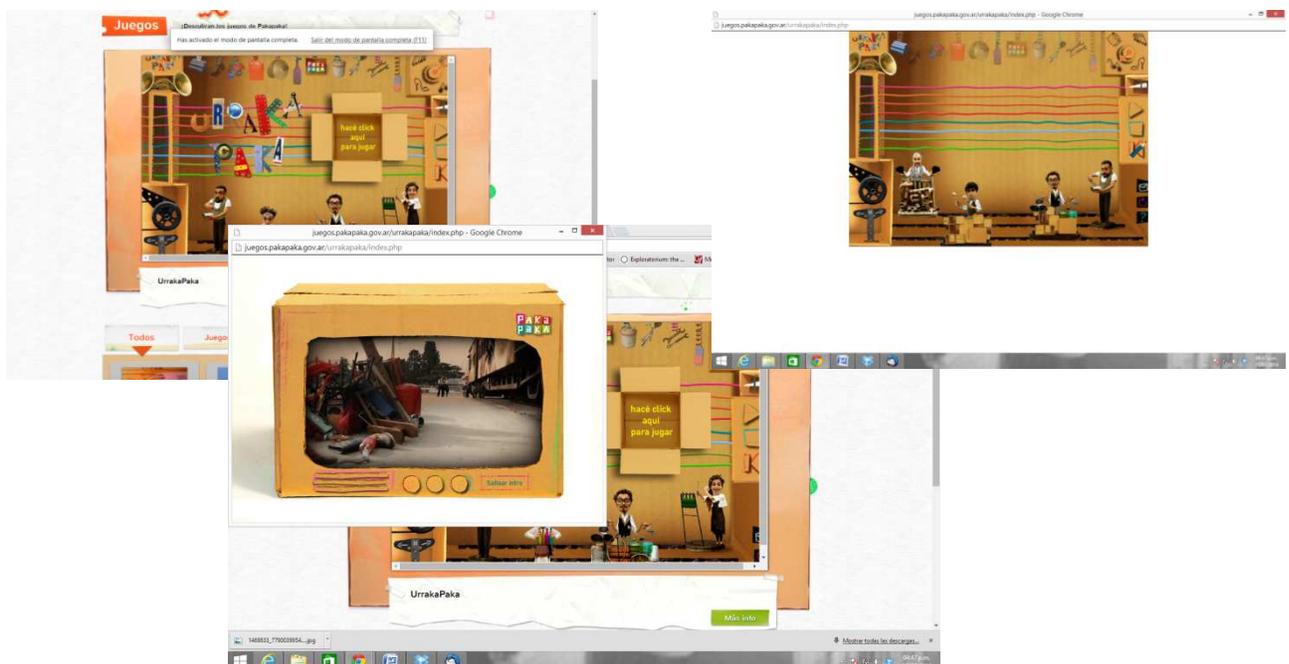
### Historias musicalizadas con objetos

El visitante entra en la página y ve un scroll en donde los personajes del grupo Urraka avanzan y mientras caminan levantan del suelo elementos y los hacen sonar. La escena dura entre 15 a 20 segundos y termina en el galpón de Tecnópolis en donde están los cinco personajes prestos a tocar sus instrumentos. Ahí da comienzo el interactivo.

El interactivo consiste en una serie de instrumentos musicales dispuestos en la pantalla, una partitura y unas bases rítmicas. El visitante puede seleccionar un instrumento musical de la pantalla y dibujar con él en la partitura. Este dibujo, será interpretado por el sistema y el visitante podrá ir modificándolo y luego compartir su composición por correo electrónico. También podrá ver algunas creaciones que están hechas previamente.

El diseño visual del interactivo estará basado en la estética de Urraka para lo cual trabajamos con la idea de la recuperación de materiales diversos de la vida cotidiana que conformen los fondos y los objetos visibles, más allá de los instrumentos aportados por el grupo.

En esta experiencia promovemos la creación de música con objetos de la vida cotidiana.



## Pizarra mágica Dibujo digital

Los niños y niñas que entran a este juego pueden tener un acceso lúdico al espacio digital de la nueva señal Pakapaka. El juego está en consonancia con las ideas generales de la señal, sin introducir ninguna especificidad de lugar ni tiempo ni personajes. Los chicos y chicas pueden jugar con los elementos de la home, intervenir las cajas, generar movimiento, sonidos, reacomodar los colores, dar vuelta las cajas, abrirlas, cerrarlas, encontrar sorpresas, dibujar, colorear, cortar, doblar, guardar en las cajas, armar diferentes figuras, las cajas pueden sonar, pueden tener el audio “pa ka pa ka”. Las cajas pueden cobrar vida, transformarse en tv, en mesa, en sillas, en cajones, en bibliotecas, en puertas, en ventanas, en puentes, en caminos, en ladrillos y mas..

Objetivos vinculados a la señal: inventar, crear, imaginar, crear identidad, jugar con las mezclas, jugar con las texturas, resignificar el objeto cotidiano, intervenir las cajas, jugar con el logo.

