

EXTENSIÓN EN LA FORMACIÓN DOCENTE: Prácticas potenciadas con TIC hacia una corporeidad aumentada

Extension in teacher training: ICT-enhanced practices towards increased corporeality

Pablo Migliorata(1)

José Minuchín(2)

Federico Ayciriet(3)

Claudio Machín(4)

Resumen:

El presente artículo da cuenta de un recorrido experiencial que tiene su origen en un “proyecto de extensión desde la cátedra” Campo de la Práctica I del Profesorado de Educación Especial en el ISFD “N°19” de Mar del Plata, y da lugar, dos años después, a una propuesta lúdico recreativa en un encuentro entre niñas y niños de dos Colonias de Vacaciones (una de ellas conformada por chicas y chicos con discapacidad).

En este escrito, se recupera el proceso que permitió la concreción de una jornada lúdico corporal mediada por dispositivos tecnológicos, para analizar el entramado entre corporeidad, tecnología y juego. En este itinerario, se problematizan anudamientos y texturas emergentes en propuestas de enseñanza poderosa que tiene lugar cuando se desarrollan proyectos de extensión en el nivel superior.

Las prácticas corporales, lúdicas y recreativas se piensan actualmente como la posibilidad de acompañar a los sujetos en el desarrollo intencional tanto de sus capacidades expresivas y de movimiento, como del resto de sus facultades personales. Debe trascender los fines y objetivos de aprendizaje centrados en la simple mejora de performances motrices y constituirse en un medio de desarrollo desde sus diferentes dimensiones: biológica, afectiva, expresiva y cognitiva.

En este proceso, la tecnología permite superar el estadio de las reproducciones mecánicas y establecidas. Productos sonoros, **polifonías** inesperadas que provocan actitudes corporales no comunes, imágenes que llevan a nuevas concepciones de comunicación, programas que permiten aprender en conexión con la experiencia somática, formas fugaces que habilitan la confrontación con la realidad y con la obra vivida para potenciar la corporeidad y aumentarla.

Palabras clave:

extensión; formación docente; tecnología; prácticas lúdicas; corporeidad aumentada.

Abstract

This article gives an account of an experiential journey that has its origin in a "project of extension from the chair" Field of Practice I of the Teaching Staff of Special Education at the ISFD "No. 19" in Mar del Plata, and gives rise to, two years later, to a recreational proposal in a meeting between girls and boys from two Vacation Camps (one of them made up of girls and boys with disabilities).

In this writing, the process that allowed the concretion of a playful body day mediated by technological devices, to analyze the framework between corporeality, technology and game, is recovered. In this itinerary, knotting and emerging textures are problematized in powerful teaching proposals that take place when extension projects are developed at the higher level. Corporal, recreational and recreational practices are currently thought of as the possibility of accompanying subjects in the intentional development of both their expressive and movement capacities and the rest of their personal faculties. It must transcend the aims and objectives of learning centered on the simple improvement of motor performances and become a means of development from its different dimensions: biological, affective, expressive and cognitive.

In this process, technology allows to overcome the stage of mechanical and established reproductions. Sound products, unexpected polyphonies that provoke unusual body attitudes, images that lead to new conceptions of communication, programs that allow learning in connection with somatic experience, fleeting forms that enable confrontation with reality and with the work lived to enhance corporeality and increase it.

Key words:

extension; teacher training; technology; playful practices; increased embodiment.

Desandar el tejido

Tiramos de un hilo y encontramos un proyecto gestado en 2017 que desembocó en 2020 en una propuesta lúdico recreativa y educativa con tramas y urdimbres de diverso tipo y textura. El primer punto de este tejido es el proyecto de extensión "ONG OJA: inclusión a través del juego y la recreación", impulsado desde la materia "Campo de la Práctica I" del Profesorado de Educación Especial que brinda el ISFD N° 19 de Mar del Plata. Este proyecto gestado desde la cátedra, permitió recoger la punta del hilo que hizo posible el armado de una red compleja que gradualmente sumó (y suma) más y más nodos.

La participación voluntaria de docentes en formación del profesorado en Educación Especial en OJA, habilitó la apertura de un espacio interinstitucional que permitió a las futuras educadoras formar parte de actividades propias de la ONG, colaborar activamente en sus proyectos, así como intervenir y vivenciar tareas relativas al ejercicio de la docencia en el territorio. En este sentido, se asumió el lugar de las y los docentes no sólo como profesionales de la enseñanza, sino también como pedagogas y pedagogos, y fundamentalmente trabajadores de la cultura (DGCyE 2008).

problemas de exclusión y la discriminación sociales, de tal modo que se de la voz a los grupos excluidos y discriminados" (p.66). Este trabajo en particular, sigue una de las trazas del tejido y se

centra en una experiencia puntual concretada en enero de 2020, originada en el encuentro de niños y niñas que participaron de las "Colonias de vacaciones" del **Club Atlético Kimberley** y de **Organización Juan Agradecido (OJA)**.

La Organización Juan Agradecido es una ONG que nació en 2008 con el objetivo de acompañar a niñas y niños con diferentes discapacidades. La institución desarrolla actividades multidisciplinares para que sus concurrentes puedan vivir experiencias diversas y poco habituales en sus prácticas cotidianas (más centradas en lo específicamente terapéutico y educativo).

El Club Atlético Kimberley, es un club emblemático y centenario de la ciudad de Mar del Plata en el que se desarrollan actividades deportivas, educativas y culturales de distinto tipo entre las que se encuentra la Colonia de Vacaciones.

La experiencia que recuperamos, surgió de una jornada que se realizó inicialmente en 2018 y tiene continuidad hasta hoy. En ella, niñas y niños de ambas colonias se encuentran para participar de propuestas lúdico recreativas. En esta última edición, la actividad tuvo como eje central un juego de consignas donde se realizaron pruebas corporales y grupales a partir de la utilización de diversos dispositivos tecnológicos y aplicaciones digitales.

Un rasgo sobresaliente de la jornada se vinculó con el cruce del mundo académico, reconocible como uno de los nodos originarios del entramado, con esos otros saberes que aportaron los y las participantes llevando las actividades a lugares no previstos. Podríamos plantear en este sentido que se configuró una ecología de los saberes en la medida que tuvieron lugar

"un conjunto de prácticas que promueven una nueva convivencia activa de saberes con el supuesto de que todos ellos, incluido el saber científico, se pueden enriquecer en ese diálogo. Implica una amplia gama de acciones de valoración, tanto del conocimiento científico como de otros conocimientos prácticos considerados útiles, compartidos por investigadores, estudiantes y grupos de ciudadanos" (Sousa Santos, 2010, p.68).

El resultado de esta vivencia motivó la reflexión

sobre diferentes emergentes que se pusieron en evidencia a lo largo de su desarrollo.

Conceptualizaciones sobre Corporeidad y Motricidad

“El cuerpo no se reduce a un simple organismo: es una red de intencionalidad, un horizonte de posibilidades, la fuente de comunicación con el otro.” (Toro Arévalo y Sabogal Rengifo, 2018).

La corporeidad es una categoría fenomenológica que entiende que el ser humano es cuerpo y esto implica una posición vinculada a las teorías de la complejidad, puesto que desde allí es posible comprender sus múltiples dimensiones.

El cuerpo se constituye en una unidad significativa (no objeto ni instrumento pasivo) dotado de sentido. Merleau-Pontý (1975) nos propone pensar que la corporeidad es el modo de ser en el mundo, como centro de las relaciones de existencia con el medio y con los otros. En este sentido, el cuerpo es el vehículo de ser en el mundo.

Esta concepción pretende dejar de lado el discurso hegemónico racionalista y plantea nuevas formas de comprender el mundo y al ser humano desde la diferencia, el reconocimiento del otro, el diálogo y el contexto social e histórico; dado que el ser humano en el momento en que nace se incorpora a una cultura, se vincula a una comunidad socialmente constituida e inicia el proceso de humanización o de formación como sujeto construyendo su

propia subjetividad.

Una corporeidad que implica hacer, saber, pensar, sentir, comunicar y querer (Rey Cao y Trigo, 2001). En tanto las autoras definen a la motricidad como la relación dialéctica del cuerpo consigo mismo, con otros cuerpos y con los objetos:

Ya no es un organismo que se mueve. Es un humano que expresa. Mediante una metodología basada en activadores motrices creativos que procuran la implicación del ser socio-afectivo-motriz-cognitivo, se ha alcanzado una vivencia más íntegra, significada, plena y holística de la corporeidad. (p. 95)

En cuanto al movimiento, los nuevos paradigmas lo consideran como una subcategoría de la motricidad y, en consecuencia, como una de las manifestaciones de ésta. Esto implica poner en juego una mirada que se centra en un ser humano multidimensional y en un movimiento intencional que genera trascendencia. Sin embargo, desde la perspectiva de la corporeidad, por su complejidad, la motricidad desborda el concepto de movimiento.

En este contexto entendemos las prácticas corporales como la posibilidad de acompañar a los sujetos en el desarrollo intencional tanto de sus capacidades expresivas y de movimiento, como del resto de sus facultades personales. Debe trascender los fines y objetivos de aprendizaje centrados en la simple mejora de performances motrices y constituirse en un medio de desarrollo desde sus diferentes dimensiones: biológica, afectiva, expresiva y cognitiva.

Corporeidad y tecnología: Lo lúdico como matriz inclusiva.

Deshilvanar la condición de la corporeidad en un lugar dado y estudiar el campo en que la misma se pone en juego, supone algo más que un ejercicio de reflexión teórica. Implica, por ejemplo, interpelar a las instituciones que condicionan y determinan las representaciones de lo corporal.

Dennis (1980) plantea un ir y venir entre el cuerpo que hace (el del enseñado) y la estruc-

tura de poder (académico, ideológico y político) que lo convierte en un cuerpo controlado, inducido, mecanizado. Este análisis nos revela formas subyacentes, solapadas, que se constituyen en una especie de inconsciente institucional que moldea, limita y estereotipa las prácticas corporales. Consideramos que estas miradas obstaculizan, entre otras cosas, la inclusión de las nuevas tecnologías clausurando toda oportunidad de generar propuestas alternativas.

Buckingham (2008) señala al respecto que una de las dificultades que se manifiestan en el uso educativo de los medios digitales es que se los sigue considerando como meros instrumentos y no se los reconoce como formas culturales. Muchas veces se piensa en las tecnologías como instrumentos, como herramientas neutrales, en lugar de reconocerlas por su potencial en las mediaciones, por las modalidades comunicativas que habilitan, por constituir entornos que son condición de posibilidad.

Se trata en definitiva de habilitar y promover una “inclusión genuina” (Maggio, 2012) de tecnologías en la medida que con ellas se recuperan y garantizan configuraciones propias del modo en que se construye el conocimiento disciplinar (en este caso vinculado a lo lúdico recreativo y a la corporeidad). De manera complementaria, se reconocen oportunidades de inclusión que transforman la realidad social y se producen

emergentes que interpelan y permiten problematizar las propuestas lúdico recreativas.

En este proceso, la tecnología permite superar el estadio de las reproducciones mecánicas y establecidas. Pensamos, por ejemplo, en productos sonoros inesperados que provocan actitudes corporales no habituales, imágenes que nos llevan a nuevas modalidades de comunicación, programas que nos permiten aprender en conexión con la experiencia somática, formas fugaces e imprevisibles que desatan confrontaciones con la realidad inmediata y con la obra vivida.

La interacción entre tecnología y ambiente, donde las imágenes producidas no equivalen a la realidad, lejos de constituir un obstáculo generan una oportunidad para la construcción de nuevas experiencias. Cuanto más significativa y pertinente sea la inclusión de esas tecnologías, más contribuyen a descifrar la complejidad de los mensajes y aportan al reconocimiento de la complejidad del ambiente promoviendo formas de percepción sobre fenómenos que, de otro modo, serían imperceptibles. En este sentido, consideramos a Irlinger (1990) cuando nos sugiere el concepto de “Tecnología Espejo” para profundizar la experiencia estética y la toma de conciencia del propio poder creador.

Quien disputa abiertamente estas posiciones dualistas es Alessandro Baricco (2019) cuando nos invita a pensar que los millones de entornos web que consultamos cotidianamente, los programas y aplicaciones que descargamos y residen en “no-lugar paralelo al mundo verdadero... ..son un segundo corazón que bombea realidad al lado del primero... y ...que dota al mundo de una segunda fuerza motriz” (p. 91).

Desde esta perspectiva, las mutaciones que han tenido lugar en los últimos años, hicieron posible que “mundo verdadero” y “mundo virtual” se fundan en un sistema que genera realidad e inaugura una nueva forma de “humanidad aumentada” (Baricco, 2019, p. 18).

La actividad como experiencia: intercambio humano e inclusión.

El martes 4 de febrero de 2020 se realizó el encuentro entre niñas y niños de las Colonias de Vacaciones de OJA y Kimberley. La jornada se desarrolló desde las 9 de la mañana y se extendió por tres horas. La locación elegida fue el parque de OJA, un lugar que cuenta con amplios espacios verdes y voluminosos árboles longevos que brindaron ámbitos de sombra.

En el inicio de la jornada, los concurrentes compartieron un desayuno que permitió el reencontro (en el mes de enero se había realizado una actividad en el Club Kimberley por lo que los chicos ya se conocían). Luego se formaron equipos para el desarrollo de las actividades (cabe aclarar que los concurrentes a OJA realizan sus actividades con el apoyo de Acompañantes Terapéuticos que cumplen una función mediadora y facilitadora de la comunicación debido a sus discapacidades). Se eligieron seis encargados de equipos, quienes debían poseer un teléfono inteligente con conexión a internet y las aplicaciones a utilizar (éstos fueron los acompañantes terapéuticos) A partir de allí, se dividieron equitativamente entre miembros de OJA y Kimberley.

La actividad consistió en el desarrollo de un juego en el que los participantes debían cumplir consignas que los llevaría a obtener un código numérico (objetivo principal del juego). Estos desafíos debían resolverse en contextos diversos. Algunos demandaban trabajar en entor-

nos virtuales, mientras que otros se concretaban en la presencialidad. Esto produjo un exigente, poderoso y constante cambio de planos en cuanto a los modos de resolución de las mismas.

Se organizaron seis equipos. Cada uno ellos, trabajó con un celular conectado a internet. Este dispositivo era el medio de comunicación con un “encargado de la actividad”.

“La tecnología tuvo mucho que ver en la unión y participación del grupo. Usamos los Celus para tomar fotos, filmar, escanear códigos y, tanto Acompañantes terapéuticos, profes y niños, participaron y enseñaron en diferentes casos a utilizar la misma. Creo yo que fue una manera muy interesante de interactuar” (comentario de Acompañante Terapéutico 1).

“Unión”, “participación” e “interacción” (acción entre), podrían considerarse una constante en los testimonios documentados luego de la experiencia. Las formas de mediación habilitaron esta posibilidad, pero también fueron condición necesaria para rupturizar los roles preexistentes a la propuesta.

En un primer momento, se le entregó una consigna a cada grupo. El primer desafío fue pasar el contenido al plano virtual. En el desarrollo del juego, debieron realizar algunas tareas como la búsqueda de códigos QR (5) y ASCII (6) impresos, acciones teatrales, musicales y de fotografía. La consigna exigía la resolución en lo presencial, pero también la transposición al plano virtual, poniendo en juego estrategias de socialización considerando distintas redes sociales horizontales y verticales como Youtube, Facebook, Whatsapp e Instagram.

En ese ir y venir se entretejieron relaciones humanas: *“En un momento se tuvo que hacer un vídeo cantando algo y bailando y subirlo a Youtube. Los nenes se veían en el celu y les gustó, se reconocían y se veían sonrisas. Hubo complicidad y formaron equipos y se vio predisposición y paciencia tanto de niños como adultos para enseñar a la hora de utilizar tecnología”.* (comentario de Acompañante Terapéutico 2).

Allí pudimos ver como se desdibujaron los límites de lo que podríamos establecer como “cuerpo tradicional” para percibir una construcción nueva, mediada por los múltiples intercambios. De esta

forma a partir del juego lo virtual se volvió real, ya que “lo virtual es muy real, puesto que permite actuar sobre la realidad” (Etcheverría, 2000, p. 138). De esta forma, se construyeron nuevas realidades, incluyendo y respetando las diferencias. Las chicas y chicos de ambas colonias pudieron encontrarse, establecer relaciones de amistad, comunicarse, tejer vínculos y, fundamentalmente, ser.

Este modo de habitar el mundo, de vivir la experiencia, permitió a los chicos y a las chicas trascender lo inmediato, cohabitar desafíos y con-vivir en el desafío de la resolución de situaciones problemáticas inaugurando y potenciando el modo de poner en juego su corporeidad. Podríamos decir que esta red de relaciones entre lo virtual y lo presencial se constituyó en lo que denominamos una “corporeidad aumentada” (7). Si podemos hablar de una “realidad aumentada” que es producto, creación diseño de una “humanidad (también) aumentada”, es necesario plantear que en la corporeidad también se inscribe un fenómeno en este sentido.

Un análisis posible

La experiencia relatada anteriormente, pensada desde los encuadres desarrollados en la primera parte del trabajo, nos permiten arribar a algunas reflexiones que, a su vez, abren un abanico de temáticas pasibles de seguir siendo analizadas.

En principio, podríamos destacar la potencia de lo lúdico como posibilidad de crear mundos compartidos donde se construyen y reconstruyen las subjetividades. A decir de Mónica Kac (2009), el juego participa en la

creación y recreación de la realidad. La autora señala que el juego como fenómeno cultural es promotor y productor de existencia y en su carácter constituye al ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador.

Por otro lado es de destacar la construcción realizada a partir del despliegue de la corporeidad y la motricidad de los sujetos participantes interactuando en diferentes planos a partir de la utilización de dispositivos tecnológicos. A esto le sumamos la heterogeneidad de los actores, ya que a las niñas y niños con y sin discapacidad se le sumaron los acompañantes terapéuticos en su rol de mediadores.

Esta complejidad enriqueció la experiencia ya que generó una polifonía de voces y prácticas puestas en marcha a partir de una actividad que intentó hacer una ruptura con mandatos tradicionales y que a su vez abriera un espacio propicio para el intercambio y la construcción de lo grupal:

“Estuvo muy bueno compartir y jugar con los chicos de OJA. Demostramos lo que podemos hacer y ellos también. Fue algo distinto lo de la tecnología que en nuestra colonia no habíamos hecho...” (niña participante de la Colonia de Kimberley)

En este aspecto, la inclusión de los medios y dispositivos tecnológicos ampliaron el repertorio de prácticas posibles. Permitieron, por un lado, niveles de motivación a partir del descubrimiento de modos alternativos de vincularse con los otros y con el mundo. Pero, además, inaugurando prácticas subjetivantes originales a partir de una re-apropiación de las herramientas virtuales.

En este sentido, nos interesa recuperar una añeja discusión sobre la relación entre realidad y virtualidad. Por un lado, podríamos decir que sólo la realidad se hace concreta en tanto sea plasmada en el plano presencial. Desde este enfoque “la realidad aparece toda entera, ser real y aparecer no forman más que uno, no hay más realidad que la aparición.” (Merleau-Ponty, 1975, p.309). En esta línea, lo virtual tendría una condición “aparente” pero no real. Existiría, tal como lo define la Real Academia Española, una dimensión ontológica que solamente es definida por “lo real”. Sin embargo, es posible afirmar que la virtualidad

es parte, concreción actualización, de la realidad, “De esta forma, la entidad produce virtualidad, ya que genera concepciones de un hecho, y lo virtual constituye una entidad.” (Martínez Hernández y otros, 2014, p. 9).

La experiencia de las colonias de OJA y Kimberley tensionó esta relación entre planos inaugurando un tipo de experiencia donde la corporeidad tuvo nuevas proyecciones sobre el propio ser de los concurrentes, de su relación con los otros y con el contexto. Entendemos que se extendió el horizonte de acciones y posibilidades.

Este entretejido de prácticas inauguró lo que entendemos como una “corporeidad aumentada” ya que, desde nuestro punto de vista, emergieron propiedades emergentes y tuvieron lugar situaciones que permitieron a los participantes apropiarse de la actividad de un modo único, auténtico y potente. Como la define Merleau-Ponty (1975), “*la corporeidad es el modo de ser en el mundo, como centro de las relaciones de existencia con el medio y con los otros*” (p. 100) en relación con la definición de realidad aumentada que se define como la posibilidad de utilizar diferentes dispositivos tecnológicos para añadir información virtual a la información física ya existente.

“Creo que es un mundo que comienza a conocerse y trabajarse, y que puede dar resultados sorprendentes. Se comenzó de una gran manera, el punto de partida fue muy bueno. Siguiendo un camino de crecimiento, prueba y aprendizaje se podrá acercar a los chicos a través de medios tecnológicos” (comentario de Acompañante Terapéutico 3).

Pensamos que este tipo de experiencias, estos modos de habitar el mundo con otros, estas vivencias de una corporeidad aumentada, así como el análisis de sus implicancias, pueden contribuir a la construcción de tramas y urdimbres novedosas en diferentes ámbitos educativos o, como en nuestro caso, en propuestas lúdico recreativas. El desarrollo de medios tecnológicos y la emergencia constante de nuevas maneras de abordar las prácticas corporales y lúdicas, nos motivan a seguir indagando en los vínculos entre estas temáticas, todavía poco exploradas en los ámbitos académicos.

Referencias Bibliográficas

Baricco, A. (2019). *The game*. Anagrama.

Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.

Denis, D. (1980). *El cuerpo enseñado*. Paidós.

DGCyE, (2008). *Diseño Curricular para la Educación Superior*. Provincia de Buenos Aires

Kac, M. (2009) *El juego como dispositivo de existencia y acto político*. Red Lúdica de Rosario. Recuperad de <http://redludicarosario.blogspot.com.ar/>

Lion, C., y Perosi, V. (Comp.), (2019). *Didácticas lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender*. Noveduc.

Etcheverría, J., (2000). *Un mundo virtual*. Plaza y Jánas Editores S.A.

Irlinger, P., Louveau, C., & Métoudi, M. (1990). *L'activité physique, une manière de soigner l'apparence?*. INSEE, *Données sociales*, 269-272.

Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar: condiciones y contextos. Paidós.

Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Paidós Argentina.

Maggio, M. (2018). Reinventar la clase en la universidad. Paidós Argentina.

Merleau-Ponty, M. (1975). Fenomenología de la percepción (p. 475, 309). Barcelona: Península.

Martínez Hernández y otros (2014). Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales. Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. México.

Rey Cao, A. Trigo Aza, E. (2000) Motricidad... ¿Quién eres? Apunts. Educación física y deportes Vol. 1, Núm. 59

Sousa Santos, B. (2010). La universidad del siglo XXI. Para una reforma democrática y emancipatoria de la universidad. Ediciones Trilce.

Toro Arévalo, S, Sabogal Rengifo A, (2018) Infancia juego y corporeidad. Marcelo Mendoza / Alberto Moreno editores Santiago, Chile

Notas:

1. Profesor de Educación Física y Licenciado en Actividad Física y Deportes (UFLO). Diploma Superior en Currículum y Prácticas en Contexto (Flacso). Maestrando en Práctica Docente (UNR). Se desempeña como docente en institutos de formación docente de Mar del Plata (Profesora-

dos en Educación Primaria, Especial y Educación Física). Coordina la Colonia de Vacaciones y OJA Club de invierno de la ong OJA. pablomigliorata@gmail.com

2. Licenciado en Psicomotricidad. Especialización docente para el nivel superior. Profesor de Corporeidad y motricidad y Taller de Teatro en el ISFD N° 19. joseminuchin@gmail.com

3. Profesor y Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social (UBA), Diploma Superior en Imagen, Educación y Medios (FLACSO), Diploma Superior en TIC y Educación (FLACSO) y Especialista en TIC y Educación (Ministerio de Educación de la Nación). Se desempeña como docente en la UNMDP y en institutos de formación docente de Mar del Plata y la zona. Maestrando en Práctica Docente por la UNR. fayciriet@gmail.com

4. Profesor de Educación Física. Técnico Superior en Programación (UTN). Especialización docente en Informática. Coordinador de la colonia de vacaciones OJA (Organización Juan Agradecido) claudioadressenna@gmail.com

5. El QR es un módulo bidimensional para almacenar información en una matriz de puntos. Es un sistema de codificación de datos que se utiliza en ámbitos y situaciones diversas ya que pueden codificar texto plano, imágenes y direcciones URL, entre otros elementos.

6. El ASCII es un código de caracteres (siete bits) basado en el alfabeto latino. Casi todos los sistemas informáticos actuales utilizan el código ASCII o una extensión compatible para representar textos y para el control de dispositivos que manejan texto como el teclado.

7. Proponemos este concepto como una derivación de la propuesta de Baricco (2019) cuando refiere a la emergencia de una “humanidad aumentada” que habita un hábitat construida a medida.