



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

Teacher: Edwin Sánchez

Term: 4

Topics: Uso ético de la IA, Safety, Transportation, and Smart Things.

Student Name: _____

Cada actividad se desarrollará siguiendo las explicaciones e instrucciones en el salón de clase.

ACTIVIDAD 1

De acuerdo con el video y el texto que se proyecta en clase, responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué son los medios de transporte?
2. ¿Por qué surgió la evolución del transporte?
3. Explica en qué consisten los medios de transporte terrestre y su evolución.
4. Explica en qué consisten los medios de transporte acuáticos.
5. Explica en qué consisten los medios de transporte aéreos.
6. Realiza un dibujo que represente a los medios de transporte aéreos.
7. Realiza un dibujo que represente a medios de transporte terrestres
8. Realiza un dibujo que represente a medios de transporte acuáticos.
9. En la actualidad los medios de transporte terrestre, aéreo y acuático han evolucionado.
 - ¿cuáles son las características de los automóviles más modernos?
 - ¿cuáles son las características de los aviones más modernos?
 - ¿cuáles son las características de los barcos más modernos?

ACTIVIDAD 2

1. ¿Qué es un ciberdelito?
2. ¿En qué consiste la estafa?
3. Escribe un ejemplo de estafa
4. ¿Cuáles delitos afectan el honor, intimidad y propia imagen de los menores?
5. ¿En qué consiste el sexting y el stalking?



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

6. ¿Cuáles son las prácticas más habituales para cometer estos delitos?
7. ¿En qué consiste la revelación y descubrimiento de secretos?
8. Escribe que delitos pertenecen revelación y descubrimiento de secretos
9. ¿Qué ley colombiana establece la protección de la información y de los datos?

ACTIVIDAD 3

Resuelva las siguientes preguntas y presente de acuerdo con las indicaciones del docente.

1. La interdependencia es Relación de dependencia recíproca entre dos o más personas o cosas, de acuerdo a lo anterior y a lo leído explique, la interdependencia que existe entre la ciencia y la tecnología.
2. Conteste con V para verdadero o F para falso de acuerdo con el enunciado.
 - a. El sector de la tecnología e informática es un sector de poca importancia para la sociedad
 - b. La ciencia busca crear sus propias tecnologías de acuerdo con sus necesidades ()
 - c. La tecnología desde sus principios se apoya en el conocimiento científico ()
 - d. Las nuevas tecnologías necesitan del conocimiento científico ()
 - e. Las industrias solo están ligadas a lo material o tangible ()

"La Huella Detrás del Clic"

Lectura:

Hoy en día, parece que todo es "gratis": las redes sociales, los videos y los juegos en línea. Sin embargo, para que esos servicios funcionen, se necesitan enormes centros de datos que consumen tanta energía como ciudades enteras y miles de personas trabajando en condiciones difíciles extrayendo minerales como el coltán para fabricar los chips. Cada vez que actualizamos un celular que aún sirve, o pasamos horas viendo contenido infinito, estamos moviendo una maquinaria global que no siempre vemos. La tecnología no es solo una herramienta, es una decisión que afecta el planeta y a personas que nunca conoceremos.

RESPONDES LAS SIGUIENTES PREGUNTAS SEGÚN INSTRUCCIONES EN CLASE:

El costo de lo "gratis": Si no pagamos dinero por usar aplicaciones como TikTok o Instagram, ¿qué crees que estamos entregando nosotros a cambio? ¿Es un intercambio justo?



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

Deseo vs. Necesidad: ¿Por qué crees que la sociedad nos presiona para tener el último modelo de un dispositivo aunque el actual funcione bien? ¿Qué ganamos y qué perdemos al seguir esa moda?

Responsabilidad invisible: Al saber que un celular requiere minerales extraídos en situaciones de conflicto o explotación, ¿cambia en algo tu forma de ver tu dispositivo? ¿De quién crees que es la responsabilidad de mejorar esto: del comprador, de la empresa o del gobierno?

Tu vida sin conexión: Si mañana desaparecieran los centros de datos y no hubiera internet por una semana, ¿qué habilidad manual o conocimiento práctico crees que te haría falta para sobrevivir o entretenerse?

El futuro: ¿Cómo te imaginas que será la relación de los humanos con la tecnología en 20 años? ¿Crees que seremos más libres o más dependientes de ella? Explica por qué.

ACTIVIDAD 4

BEFORE THE COMPUTER

An **application** was for employment
A **program** was a TV show
A **cursor** used profanity
A **keyboard** was a piano!
Memory was something that you lost with age
A **CD** was a bank account!
And if you had a **broken disk**,
It would hurt when you found out!
Compress was something you did to garbage
Not something you did to a file
And if you **unzipped** anything in public
You'd be in jail for a while!
Log on was adding wood to a fire
Hard drive was a long trip on the road
A **mouse pad** was where a mouse lived
And a **backup** happened to your commode!
Cut, you did with a pocket knife
Paste you did with glue
A **web** was a spider's home
And a **virus** was the flu!

From MY ENGLISH PAGES

	AGREE	DISAGREE
1. Technological advances make life better for everyone.		
2. It's important for adults to find out where their children are going online and who they are talking		
3. Computer technology makes finding information faster and easier.		
4. If people let machines do too much for them, eventually people will no longer be able to do things for themselves.		
5. Children should be given more freedom in deciding what they do online		
6. It is impossible to become addicted to the Internet.		
7. It is dangerous to place too much faith in technology.		
8. Children who play computer games often believe that the violent games they play portray life as it actually is.		
9. Most teenagers are online too much.		
10. Those who worry about the negative effects of technology should think about the modern conveniences available today.		
11. Adults too often use the computer games as a kind of babysitter for their children.		

ACTIVIDAD 5

"El Truco de los Aparatos que Mueren"

Lectura:

¿Te has preguntado por qué el celular de tu abuelo duró 20 años y el tuyo empieza a fallar a los dos? Esto se debe a la **obsolescencia programada**: la determinación deliberada del fin de la vida útil de un producto por parte del fabricante. Las empresas diseñan piezas para que se rompan tras cierto tiempo o lanzan actualizaciones de software que vuelven lentos los modelos antiguos. Esto obliga al consumidor a comprar uno nuevo constantemente. Sin embargo, este ciclo genera toneladas de "basura electrónica" que termina en países pobres,



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

contaminando el agua con metales pesados. Aunque algunos países ya crean leyes para obligar a las marcas a vender repuestos, el ritmo del consumo actual sigue superando la capacidad del planeta para recuperarse.

CUESTIONARIO

1. Según la lectura, ¿qué es la obsolescencia programada?
2. Menciona dos estrategias que usan las empresas para que los productos dejen de servir.
3. ¿Qué sucede con los modelos antiguos cuando se lanzan nuevas actualizaciones de software?
4. ¿A dónde va a parar la mayoría de la "basura electrónica" según el autor?
5. ¿Qué medidas están tomando algunos países para combatir este problema?
6. El texto menciona que los aparatos de antes duraban más. ¿Crees que las empresas de hoy *podrían* fabricar cosas eternas si quisieran? ¿Por qué no lo hacen?
7. ¿Por qué crees que la basura electrónica se envía a "países pobres" y no se queda en los países que más consumen?
8. Si una empresa fabrica bombillos que nunca se queman, ¿qué pasaría con su economía y con sus empleados a largo plazo?
9. ¿De qué manera el diseño de un celular influye en nuestra identidad o en cómo nos ven los demás en el colegio?
10. Propón una idea: ¿Qué podrías hacer tú, como usuario, para frenar este ciclo de consumo sin dejar de usar la tecnología?



TECHNOLOGY



WRITE THE CORRECT NAME UNDER THE PICTURE

1. MEMORY CARD
2. Pda
3. CD PLAYER
4. MP3 PLAYER
5. STEREO
6. MICROWAVE
7. MOBILE PHONE
8. STEERING WHEEL
9. TABLET
10. DICTAPHONE
11. VIDEO CAMERA
12. FAX MACHINE
13. Gps
14. LAPTOP
15. 3D GLASSES
16. E-BOOK
17. KEYBOARD

18. MOUSE
19. PRINTER
20. LOUD SPEAKER
21. BLUETOOTH HEADSET
22. WRIST WATCH
23. WEB CAM
24. CAMERA
25. JOYSTICK
26. TELEVISION
27. CORDLESS PHONE
28. HEADPHONES
29. KITCHEN ROBOT
30. MIXER
31. GAMEPAD
32. GAMEBOY
33. RADIO
34. SCANNER
35. PEN DRIVE

WHAT ABOUT HOUSEHOLD APPLIANCES? MATCH THE WITH THEIR USE.

- A. FREEZER
- B. COOKER
- C. DISHWASHER
- D. IRON
- E. REFRIGERATOR
- F. DRYER
- G. TOASTER
- H) WASHING MACHINE
- I) VACUUM CLEANER
- J) MICROWAVE
- K) OVEN

1. you wash clothes in it
2. you bake food in it
3. you press clothes flat and remove wrinkles with it
4. you keep food frozen with it
5. you wash your dishes in it
6. you heat food with it using energy waves
7. you dry clothes with it
8. you keep food cold with it
9. you heat pots and pans on it
10. you toast food
11. you clean the floor with it



11. _____



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

WHAT DO YOU NEED IF YOU WANT TO...

1. TAKE A PICTURE _____
2. RECORD SOME IMAGES _____
3. LISTEN TO MUSIC _____
4. TYPE ON YOUR COMPUTER _____
5. CONTROL THE CURSOR WITHOUT KEYING _____
6. STORE DIGITAL INFORMATION _____
7. CONTROL YOUR VIDEO GAMES _____
8. SEND SCANNED PRINTED MATERIAL _____
9. PLAY GAMES IN A HANDHELD CONSOLE _____
10. MAKE OR RECEIVE TELEPHONE CALLS _____
11. SCAN IMAGES OR PRINTED TEXT TO CONVERT IT TO A DIGITAL IMAGE _____
12. ANSWER SOMEONE CALLING YOU WHILE DRIVING _____
13. COOK, BAKE, DEFROST, AND HEAT _____
14. CATCHING UP ON NEWS, SOAPS, MATCHES AND SITCOMS _____
15. DETERMINE YOUR VEHICLE'S CURRENT POSITION AND LOCATION AND BE GUIDED IN YOUR WAY AHEAD. _____
16. KNOW THE TIME _____

NOW USE THEM IN CONTEXT. CHOOSE ONE OF THE WORDS TO COMPLETE THE SENTENCES

1. My _____ is almost empty. I only have a few eggs, some cheese and a bottle of beer in it.
2. I think I'd like to buy a/an _____ which can brown up to four pieces of bread
3. Put the saucepan on the _____ and simmer for three minutes.
4. Throw your wet clothes into the _____. They should be ready in about 20 minutes.
5. Could you get the _____ out and clean the living room?
6. Many students have a _____ in their rooms so they can at least cook melted toast and cheese.
7. Put the roast into the _____ and let it roast for 45 minutes.
8. I bought ten pounds of salmon and put it all into the _____ to keep until the party next week.
9. There's nothing like a _____ to make cleaning up after dinner easy.

READING

The availability of electronic gadgets has multiplied over the years, and the technology of these devices has only improved. They exist for every facet of life, from entertainment to education and from work to play. Entertainment gadgets include **mp3 players**, **book e-readers**, **portable movie players**, **cell phones**, and **digital cameras**. Gadgets for work include **cell phones**, **portable computers** and **tablets**, **digital watches**, and many more. Gadgets seem to be available to suit any need in the modern age.

The general purpose of most electronic gadgets is to make life easier, more fun, or more efficient. **Computers** are perhaps the most sought-after electronic gadgets that fall into just about any category. **Tablets** are thin, small computers that are touch-screen activated and navigated. Another gadget close to such tablets is the **smart phone**, which is a combination of a computer, telephone, and camera.

Digital cameras are increasingly popular electronic gadgets because they have become much easier to use and produce better pictures than ever before. The photos can be uploaded quickly to computers for display on websites or printing onto traditional photo paper. Smaller cameras are so small as to fit in one's pocket, and now even high definition **video cameras** are made to fit too, yet still high quality enough to produce sharp, attractive videos.

The impact of all these products can be tremendous, in fact, new technology can completely revolutionize the way we play, communicate, work and live our lives.

BASED ON THE READING ANSWER THE FOLLOWING QUESTIONS.

1. Can you name some general uses of technology?

2. What is the main purpose of using technology?

3. Among the gadgets mentioned in the text which ones appeal to you the most? Why?

4. Which is people's favourite gadget?

5. What are new digital cameras so popular for?





SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

IF LIFE WERE LIKE A COMPUTER:

- You could add/remove someone in your life using the control panel.
- You could put your kids in the recycle bin and restore them when you feel like it!
- You could improve your appearance by adjusting the display settings.
- You could turn off the speakers when life gets too noisy.
- You could click on "find" (Ctrl, F) to recover your lost remote control and car keys.
- To get your daily exercise, just click on "run"!
- If you mess up your life, you could always press "Ctrl, Alt, Delete" and start all over!

All of the biggest technological inventions created by man - the airplane, the automobile, the computer - says little about his intelligence, but speaks volumes about his laziness. ~Mark Kennedy

We live in a society exquisitely dependent on science and technology, in which hardly anyone knows anything about science and technology. Carl Sagan

The production of too many useful things results in too many useless people. ~Karl Marx

"Never before in history has innovation offered promise of so much to so many in so short a time." --Bill Gates

"La Inteligencia que nos Imita"

Lectura:

La Inteligencia Artificial (IA) no es una mente humana, sino un conjunto de algoritmos y datos que permiten a las máquinas aprender y tomar decisiones. Aunque hoy la usamos para tareas sencillas como organizar fotos o recomendar música, su alcance es mayor: existen sistemas capaces de conducir autos, detectar enfermedades o crear imágenes realistas de personas que no existen.

Sin embargo, la IA tiene un "lado oscuro": los sesgos. Como es entrenada por humanos, puede heredar nuestros prejuicios, discriminando a ciertas personas por su origen o género en procesos de selección de empleo. Además, su uso excesivo en la creación de contenidos educativos o tareas escolares plantea un reto: ¿estamos aprendiendo a pensar o solo estamos aprendiendo a dar órdenes a una máquina?

CUESTIONARIO

1. ¿Qué es técnicamente la Inteligencia Artificial según la lectura?
2. Menciona tres ejemplos de tareas avanzadas que puede realizar la IA hoy en día.
3. ¿Por qué se dice que la IA puede tener "prejuicios" o sesgos?
4. ¿En qué tipo de procesos puede la IA llegar a discriminar a las personas?



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002

5. ¿Cuál es el principal reto que plantea el uso de la IA en las tareas escolares?
6. Si una IA comete un error grave (como causar un accidente en un auto autónomo), ¿quién debería ser el responsable: el dueño del auto, el programador que creó el código o la máquina misma?
7. El texto menciona que la IA crea imágenes de personas que no existen. ¿Qué peligros crees que esto representa para la verdad y la confianza en lo que vemos en redes sociales?
8. ¿Crees que en el futuro la IA reemplazará el trabajo de los profesores o de los médicos, o será solo una herramienta de apoyo? Justifica tu respuesta.
9. Si una máquina puede escribir un poema o pintar un cuadro igual de bien que un humano, ¿crees que ese arte tiene el mismo valor? ¿Por qué?
10. Reto personal: Si tuvieras que crear una "ley de ética" para el uso de la IA en tu colegio, ¿cuál sería la regla más importante para asegurar que los estudiantes sigan desarrollando su propia inteligencia?