

# LA TECNOLOGÍA Y LA ADOLESCENCIA \_\_\_\_\_

¿COMO INFLUENCIA?



Holly

# **ÍNDICE**

	<u>pág.</u>
INTRODUCCIÓN.....	3
¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA?.....	4
1.DONDE PODEMOS VER ESTÁS TECNOLOGÍAS Y CÓMO NOS AYUDAN.....	5
1.1 Engranajes.....	6
1.2 La imprenta.....	8
1.3 Motor de combustión interna.....	10
1.4 Ordenador.....	12
1.5 Internet.....	13
2.EVOLUCIÓN DE LAS RELACIONES HUMANAS.....	15
2.1 Edad contemporánea.....	18
2.2 Año 1950.....	18
2.3 Año 1980.....	19
2.4 Año 2000.....	20
3.SOCIAL MEDIA.....	21
3.1 Influencers.....	22
3.2 The positive and negative impact of social media.....	22
3.3 New way to communicate.....	24
4.UNA AMENAÇA CAP A LA HUMANITAT?.....	24
4.1 Energia.....	25
4.2 Pantalles.....	28
4.3 La IA una amenaça per a les següents generacions?.....	28
5.LA SEGURIDAD A INTERNET.....	30
5.1 ¿Qué son las cookies?.....	30
5.2 Ciberseguridad.....	31
5.3 Cyberbullying.....	34
6. LA EDUCACIÓN Y LA TECNOLOGÍA.....	35

7.CONCLUSIÓN.....	36
8.BIBLIOGRAFÍA.....	40

## **INTRODUCCIÓN**

En este trabajo, quiero presentar un tema muy controversial últimamente: cómo afecta la tecnología a los adolescentes. Voy a destacar puntos iniciales para interpretar tanto lo bueno como lo malo, y hablaré de diferentes tipos de tecnología. El objetivo principal es saber si el avance precoz de estas es un problema para las futuras generaciones, incluyendo la nuestra.

Empezaré hablando de diferentes inventos tecnológicos que nos han ayudado como sociedad, para luego contextualizar cómo era la sociedad en las diferentes épocas, y destacando la adolescencia en algunos aspectos. Una vez contextualizados, proseguiremos con las fuentes de comunicación más usadas entre adolescentes, veremos tanto lo positivo como lo negativo de toda esta nueva generación digital.

### **La pregunta propuesta es:**

¿Cómo afecta la tecnología a los adolescentes?

¿Hasta qué punto es útil?

¿Nos beneficia en algún sentido los avances y decisiones que se toman en esta área?

Con este trabajo se pretende demostrar los problemas a los que nos enfrentamos, tanto los adultos como los más jóvenes. Esto puede ser beneficioso y dar más información sobre el uso de las nuevas tecnologías, las cuales se nos venden a través de anuncios afirmando que nos facilitarán la vida. Además, quiero dirigirlo hacia un futuro no tan lejano en el que todo tipo de avance tecnológico será presente en los más jóvenes como nuevas herramientas.

## ¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA?

Para poder entender los temas que vamos a abordar, considero que debemos saber cuáles son las diferentes definiciones sobre la tecnología, empezando por el diccionario de la Real Academia Española (RAE):

“Tecnología. F. 1. Conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. 2. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.”

Según Wikipedia (diccionario libre, el cual cualquiera puede escribir), dice que “La tecnología es la suma de técnicas, habilidades, métodos y procesos utilizados en la producción de bienes o servicios o en el logro de objetivos, como la investigación científica”.

Si le preguntamos a una inteligencia artificial qué significa tecnología, nos da una respuesta como esta: “Tecnología es el conjunto de conocimientos, técnicas y herramientas empleadas para crear, innovar y resolver problemas, mejorando la producción y la calidad de vida humana”, respuesta generada por el famoso chat GPT. Para ser sinceros, todas estas definiciones quedan incompletas y son bastante diferentes.

En un inicio, estas definiciones tendrían sentido, ya que toda tecnología tiene el propósito de mejorar la calidad de vida humana. Pero, ¿qué es o deja de ser tecnología? ¿Solo aquellos que contienen mecanismos complejos son proclamados por este nombre?

Bien, según las definiciones anteriores, solo la I.A (inteligencia artificial) aceptaría el arco y una flecha como tecnología, ya que fue una herramienta que ayudó al progreso de la humanidad, sin ser ningún objeto teórico, ni industrial. Con esto quiero dar mi propia definición de tecnología con la intención de dejar más claro de lo que vengo a exponer.

Para mí, son aquellos servicios y objetos manipulados por el humano, que se usan en la vida cotidiana con la función de mejorar la calidad de vida y hacerla más fácil; también entran las tecnologías para el propio conocimiento.

La idea principal de este trabajo es saber si el uso de la tecnología en los adolescentes es perjudicial o beneficioso, entrando en diversos tipos de dispositivos. Atravesaremos la parte sentimental y cognitiva de un adolescente de hace 100 años y el de ahora, tomando como el mayor factor de la evolución la tecnología a nuestro alrededor. Después, nos concentraremos en otros aspectos actuales como el uso de internet. Analizaremos todo e intentaremos predecir cómo serán las futuras generaciones gracias al uso de la tecnología.

Con todo esto, quiero aclarar que todo tiene un lado positivo y uno negativo. A veces, saber la verdad nos hará cambiar ciertos hábitos o añadir otros; todo depende del lector y lo que crea conveniente.

# **1.DONDE PODEMOS VER ESTÁS TECNOLOGÍAS Y CÓMO NOS AYUDAN**

La tecnología nos acompaña durante todo el día, ya que la humanidad depende de ella para prácticamente todo. Lo primero que hace uno al levantarse, o casi todos, es buscar el móvil para ver los mensajes que le han llegado por si hay algo importante, o bien encender la televisión (TV) para acceder a programas como noticias u otros de nuestro interés. Aparte de estos artilugios, hay otros tan simples que parecen haber desaparecido en nuestra realidad; a veces se nos olvida que una simple bombilla fue un gran cambio en nuestra sociedad. Con esto quiero hablar de grandes inventores que nos han proporcionado lo que tenemos hoy, y así darles crédito a sus inventos.

## **1.1Engranajes**

El primer invento del que voy a hablar es algo antiguo, pero todo mecanismo complejo o gran parte de estos contienen engranajes. ¿Quién fue su inventor? Es incierto el creador de este, pero se cree que fue Arquímedes, ya que se le asocia con el creador del tornillo sin fin (figura 1).

A pesar de que en otras culturas se habla de engranajes, no hay evidencia de su uso. El más antiguo hasta ahora es el mecanismo Anticitera (figura 2), que se usó como calculadora astronómica y fue creado hace 150 y 100 a.C. en Grecia. Está compuesto por 30 engranajes de bronce con dientes triangulares. Su funcionamiento era manual y podía predecir eclipses y otros eventos astronómicos. Se pudo conocer cómo funcionaba y para qué servía gracias a un escaneo 3D en el cual se vio que en el interior había engranajes que formaban un planetario.

Hablando de engranajes, es imposible no mencionar a Leonardo da Vinci, el gran italiano que dejó esquemas y dibujos que incluso en la actualidad se usan, como el tipo helicoidal. Básicamente, es un movimiento rototraslatorio (a la vez que rota, se va trasladando por toda la figura haciendo una especie de espiral).

Aunque no fue hasta 1800 que nació el primer ingeniero mecánico en la historia, consiguiendo aplicar de forma práctica la epicycloide. Creando así el engranaje epicicloidal (figura 3), que consiste en varios engranajes que giran alrededor de un engranaje central. Hoy en día se usa como reductor de los cambios de marcha en los motores, principalmente de coche.

El inventor alemán Robert Hermann Pfauter creó y patentó una máquina universal para dentar engranajes rectos y helicoidales por fresa madre. Una fresa madre es un cilindro con filos distribuidos alrededor de forma ordenada y se le añade el nombre de helicoidales, ya que los filos tienen forma de hélice en el sentido que son planos.

A partir de este invento, pudo realizar diversos inventos y aplicaciones sobre el mecanizado de engranajes. Luego fundó la empresa Pfauter Company, que, con el paso de los años, pasó a ser una empresa multinacional fabricante de todo tipo de máquinas herramientas.



*Figura 1 -Tornillo sin fin*

*Fuente: Wikipedia*



*figura 2 -Reconstrucción de los engranajes del mecanismo de Anticitera*

*Fuente: UCL-MC, Inglaterra*



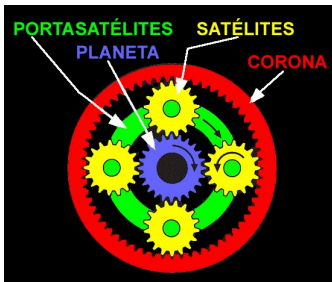


Figura 3 -engranaje epicicloidal

Fuente: Km77

## **1.2 La imprenta**

A pesar de que todos alguna vez hayamos escuchado la historia de esta y cómo empezó, no deja de ser un gran invento. Quiero decir, sin él tendrían que leer esto a través del ordenador y no podríamos tenerlo en físico a menos que lo escribiera de forma manual. Incluso el hecho de leer un libro sería algo de alto prestigio y hubiera ralentizado la creación de otros inventos; la evolución de cualquier cosa actual hubiera sido muy lenta, ya que gran parte o casi toda la información está en los libros (antes de que existiera internet y fuera accesible para todos, aunque no hay que olvidar que la información de los libros suele ser mucho más fiable que la de cualquier página web no oficial, a pesar de que los libros no siempre estén actualizados), los cuales al final han sido distribuidos alrededor de todo el mundo y traducidos a otros idiomas. No solo es la información que albergan, sino las ideologías, culturas, imaginación, etc., que estos almacenan en su interior.

En un inicio, los libros los copiaban los monjes a mano; solo los de alta clase podían acceder a estos escritos, aparte de que no todos sabían ni leer ni escribir. Hasta que en el siglo XV, el alemán Johannes Gutenberg creó la primera imprenta (*figura 4*). Su funcionamiento era fácil: palabras, letras e imágenes talladas en un trozo de madera. Se les ponía tinta y se aplastaban contra una hoja de papel. Esto es lo que nos han hecho creer hasta ahora, pero hay evidencias de que 600 años antes, los chinos ya usaban la imprenta de la misma forma que en Europa. Mientras que para nosotros era algo innovador y un gran avance, en China esto era ya algo normal; quizás por este motivo, en

ciertos sentidos, eran más avanzados que nosotros. Si se preguntan por qué a nosotros no nos llegó este invento antes si ya existía hace seis siglos, la respuesta es fácil: China nunca estuvo muy interesada en explorar y conquistar otros territorios de occidente porque sabían que esto podría causarles futuros problemas.

¿Alguna vez se cuestionaron qué otra máquina sustituyó a la imprenta para llegar a la impresora? La prensa de vapor fue inventada por Friedrich Koeing en el año 1814. Mejoró la cantidad de papel impreso a gran velocidad y disminuyó su costo. Antes se necesitaba a mucha gente para que esta funcionara; en cambio, con la prensa de vapor solo se necesitaban dos personas, una para poner papel en blanco y otra para retirar los papeles impresos. Estaba compuesta por dos cilindros que se movían por vapor; estos planchaban, presionaban los caracteres contra el papel y un rodillo repartía la tinta por los caracteres.

A pesar de todo, en 1884 aparece la linotipia creada por Ottmar Mergenthaler (*figura 5*). Era muy parecida a una máquina de escribir, a diferencia de que los rollos de papel eran mucho más grandes y extensos. Tenía un teclado de 90 caracteres; era una línea que ya tenía las palabras colocadas, no se tenía que escribir letra por letra. Debido a esto, el nombre provenía de «a line of type».

No fue hasta 1938 que apareció la primera fotocopiadora. Aquí la cosa es más interesante, ya que Chester Carlson realmente era un físico. Al darse cuenta de que había un problema en la eficacia de las copias por su lento proceso y su dificultad, decidió dedicar sus tiempos libres a descubrir un nuevo método. Empezó con materiales que podían cambiar sus propiedades eléctricas. Creó así la “xerografía” (*figura 6*); la primera fotocopiadora era electrostática, las imágenes se plasmaban directamente en una hoja de papel especial para fotocopiar, en la superficie quedaban algunas zonas cargadas eléctricamente y para fijar las partículas, se daba un baño de tóner al papel, dando lugar a la copia definitiva. Años después, aparecieron las impresoras a color y el escáner, ambos hechos por Canon.

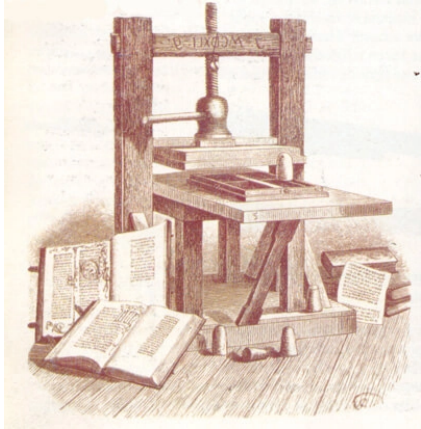


Figura 4 -La imprenta. La historia de las letras.

fuelle: aprendiendojuntosenlaujar

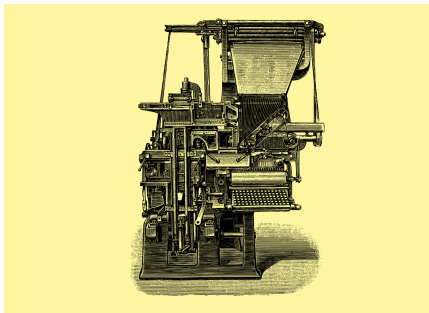


Figura 5 -¿Sabes qué es la Linotipia? Uno de los oficios perdidos de las artes gráficas

Fuente: graficatessen



figura 6 -Primera Copiadora Xerográfica

Fuente: imagoimpresiones

### **1.3 Motor de combustión interna**

Hoy día disponemos de muchos objetos cuya procedencia es de otro país. Podríamos decir incluso que ciertos servicios tienen su origen en otro lugar fuera de España. Por

ejemplo, los móviles o los coches, cuyas empresas son de diferentes lugares pero el lugar en el que se construyen es en gran parte China. Por no mencionar que todo lo que nos rodea ha sido fabricado en China y transportado en avión, barco o tren. No necesitas ir tan lejos para ver un motor de combustión interna; todos los vehículos, usan este motor.

¿Cuál es la diferencia entre el motor de combustión interna y el de combustión externa?

Básicamente, el motor de combustión interna es un motor térmico. Con la compresión del gas, lo transforma en movimiento y los gases producidos por el motor son expulsados por el tubo de escape.

En cambio, un motor de combustión externa tiene una cámara de combustión, pero todo el procedimiento para crear el movimiento de impulsión no tiene ninguna cámara cerrada, de ahí el nombre. Los gases sobrantes salen por la tobera.

¿Quién creó el motor de combustión interna y por qué?

Bueno, el primer inventor fue Etienne Lenoir en 1860, aunque su invento no era muy útil ya que solo utilizaba el 3% de la energía producida por la combustión. Pero en 1876, Nikolaus Otto mejoró este invento a tal punto que hizo funcionar el motor con un ciclo de cuatro tiempos. Significa que el motor necesita hacer cuatro procedimientos para funcionar, estos son los tiempos:

1. Admisión de combustible: la válvula de admisión se abre, mientras el pistón baja el combustible entra en la válvula.

2. Compresión: la válvula de admisión se cierra y el pistón sube produciendo una compresión de la mezcla de aire y el combustible. Cuando este procedimiento termine, la cigüeña habrá dado una vuelta.

3. En el momento en que el pistón llega a su punto muerto (también conocido como PMS), las válvulas están cerradas y la bujía crea la chispa para que la mezcla explote, y el pistón vuelve a bajar.

4. Escape: esta es la última fase, el pistón llega al punto muerto (también conocido por sus siglas PMI) y la válvula de escape se abre. El cigüeñal habrá dado dos vueltas completas, por lo que el ciclo de combustión se acaba y se inicia otra vez.

¿Y bien, para qué fue creado todo esto?

La intención era sustituir la máquina de vapor, ya que esta tenía varios inconvenientes como su peso y el tamaño que ocupaba, limitando su aplicación en ciertos aspectos. Era necesario el uso de grandes cantidades de agua, haciéndolas poco prácticas en lugares con pocos recursos hídricos. Aparte de que eran bastante lentas y no había forma de hacerlas acelerar.

## **1.4 Ordenador**

Es cierto que primero vino el teléfono, pero su utilidad era limitada, siendo su única función la comunicación. Por ende, quiero hablar del ordenador, un invento revolucionario que daría lugar al internet y, posteriormente, a los teléfonos móviles inteligentes.

Creado en 1822 por Charles Babbage, en un principio servía para calcular varios números juntos y hacer copias impresas de los resultados. A pesar de todo, el primer ordenador programable fue el Z1, creado en 1938 por el alemán Konrad Zuse, siendo el primer ordenador funcional. Aunque no fue hasta 1943 que Tommy Flowers creó el primer ordenador programable y eléctrico. The Colossus se creó para ayudar a los descifradores de códigos británicos a leer mensajes encriptados en alemán.

¿Cuál es la diferencia entre un ordenador digital y un ordenador analógico? La diferencia entre uno y otro puede parecer poco notoria porque no dejan de ser ordenadores, pero son bastante distintos. El ordenador Z1 era analógico y el Colossus digital. El sentido de esta explicación es entender mejor por qué Colossus (además de haber salvado muchas vidas descifrando códigos alemanes en la Segunda Guerra Mundial) fue una gran innovación.

Se llama ordenador analógico a aquellos ordenadores que usan señales directas (analógicas), mientras que los ordenadores digitales usan señales discontinuas. Una señal continua es una señal que pasa por todos los valores intermedios. Por ejemplo, un termómetro de mercurio (no es una señal, pero es un ejemplo muy claro) te puede dar la temperatura con tantos decimales como el termómetro tenga, siendo preciso hasta cierto

punto ya que está limitado por la cantidad de dígitos que el termómetro tenga. En cambio, una señal digital no encontrará todos los decimales, sino que te dará el número con dos decimales, los cuales serán redondeados. Por ejemplo, un termómetro digital pondría 37,3°C, ya que los ordenadores de señal discontinua o digital están compuestos por el código binario 10101011. Por lo tanto, en los analógicos veremos números menos precisos y limitados; son muy útiles para calcular ecuaciones básicas y álgebra básica. En cambio, los digitales son muy precisos. Para poner un ejemplo claro y real, imaginemos que estamos en un laboratorio y necesitamos un peso exacto. A parte de los diferentes factores que pueden variar el peso de este, usaríamos una báscula digital por su precisión exacta.

El gran cambio entre los ordenadores fue la implantación del internet, vía por la cual su utilidad se hizo presente ante todos aquellos que no necesitaban sus cálculos precisos ni sus programas poco variados. Los ordenadores actuales aparecieron en 1965 con el TX2 en Massachusetts.

## **1.5 Internet**

El inicio de lo que todas estas nuevas generaciones conocemos, un gran invento que nos ha llevado en poco tiempo a tenerlo incluso en la nevera (para aquellos que no me crean, aquí les dejo una marca de nevera con wifi: Frigorífico Side by Side Family Hub Inox RS6HA8880S9). Todo esto nos lleva a pensar, ¿somos dependientes de esto?

Sus inicios se remontan al año 1957, durante la Guerra Fría, cuando Estados Unidos temía que su información no estuviera protegida y que, en caso de un ataque nuclear por parte de los soviéticos, no pudieran comunicarse. Ante este problema, la solución fue lo que conocemos hoy en día como Internet. Hay que considerar que en aquel entonces había una gran competencia tecnológica entre Rusia y Estados Unidos. Fue en 1965 cuando Lawrence G. Roberts en Massachusetts y Thomas Merrill en California conectaron un ordenador TX2 con una Q-32 mediante una línea telefónica conmutada de baja velocidad.

A pesar de todo, no fue hasta 1966 cuando Roberts ingresó al ARPA y creó el plan ARPANET para desarrollar la primera red de conmutación de paquetes junto con Robert Kahn y Howard Frank. Esta conexión resultó en la unión de un ordenador de la Universidad de California (UCLA) y el Instituto de Investigación de Stanford (SRI).

¿Qué es una conmutación de paquetes? Para empezar, una conmutación es un proceso para establecer y mantener conexiones entre diferentes dispositivos de red para permitir la transmisión de datos. Una conmutación de paquetes es un método de comunicación que envía la información mediante una red digital, dividiendo el mensaje en fragmentos más pequeños, de tal forma que cada fragmento es un paquete que puede seguir diferentes rutas para llegar a un mismo destino. Al llegar, los paquetes se vuelven a unir en un mismo mensaje, manteniendo el orden inicial.

En el año 1970, ya había cientos de ordenadores usando ARPANET, lo que llevó al desarrollo del protocolo de control llamado Network, lo que permitió el desarrollo de diferentes aplicaciones. En 1972, Ray Tomlinson creó el primer correo electrónico, convirtiéndose en la aplicación más importante durante la década, cambiando el método de comunicación entre las personas.

No fue hasta 1989 que Tim Berners-Lee desarrolló la World Wide Web. Básicamente, la WWW funciona como un sistema de distribución de documentos de hipertexto (HTTP) interconectados y accesibles a través de un navegador web conectado a Internet. El sistema comenzó a ser tan popular en el CERN que en 1991 se abrió al público externo. Este fue bien recibido gracias a la creación del navegador Mosaic en 1993. De hecho, su aceptación fue tan rápida que en 1997 ya había más de 200,000 sitios web.

## **Conclusión**

Durante este apartado, hemos podido ver cómo los diferentes inventos, desde los menos apreciados hasta los más usados, han sido creados con un objetivo inicial, que a veces no ha sido el uso que les damos actualmente. La importancia de estos cinco inventos ha marcado etapas en la historia. A pesar de todo, cada invento no solo ha sido desarrollado por una persona, sino por un grupo. Quiero aclarar la importancia de la comunicación y la

colaboración, y no abandonar una idea aunque al inicio no haya funcionado. También hay que destacar que muchas veces, no solo querer crear algo para mejorar o facilitar la vida de las personas es suficiente motivo para hacerlo. Quiero decir que, si no hay un apoyo económico, es muy probable que muchas de estas ideas no se hubieran podido desarrollar. Se busca un objetivo, pero ¿a costa de qué? ¿Es correcta nuestra decisión cada vez más alejada de nuestras raíces, como animales?



## **2.EVOLUCIÓN DE LAS RELACIONES HUMANAS**

Hace cien años, nuestros bisabuelos tenían relaciones duraderas, conocidos de la infancia o de algún evento social. Era raro que tuvieran amigos de otros países si nunca se habían visto. Hoy en día es muy común tener un amigo o una relación a distancia. El principal causante de estas diferencias han sido las nuevas tecnologías, las cuales nos han permitido una comunicación externa.

¿Esto es malo o bueno? Según la persona, lo va a ver de una forma o de otra. También depende de a lo que uno esté acostumbrado. Por ejemplo, si alguien siempre ha hecho amigos que vivían cerca y para él es normal que cuando necesite algo o quiera hablar con esa persona, se pueda presentar en su casa sin previo aviso, le puede parecer algo negativo tener amistades a larga distancia. En cambio, hay personas a las cuales se les dificulta interactuar con personas más cercanas y se sienten más cómodas hablando a través de una pantalla. Por suerte, de momento la tecnología no limita las decisiones que tomamos, ¿verdad?

En este apartado quiero dedicarme a hablar sobre cómo el avance de la humanidad, alejada cada vez más de sus inicios, ha afectado el desarrollo social, cognitivo y creativo. Para ello, considero importante destacar nuestra evolución, empezando por la prehistoria.

Nos encontramos con los primeros Homo sapiens hace unos 200.000 años atrás. Sus principios eran básicos: buscar alimento, tener un hogar temporal donde refugiarse del frío y protegerse de animales peligrosos. En poco tiempo se dieron cuenta de que no eran buenos cazadores, ni que tenían grandes habilidades como otros animales. Por lo tanto, les tocó

usar su gran habilidad e inteligencia, comienza nuestra evolución más cercana, atravesando el paleolítico, neolítico y edad del hierro. Durante estas etapas, observamos que las relaciones humanas son muy selectivas: "si eres útil, serás bienvenido; si eres inútil, te abandonará la comunidad". Existen varios misterios dentro de estas etapas. Aunque el lenguaje complejo escrito aún no se había desarrollado (ya que solo

contábamos con los primeros dibujos), sabemos que se estableció un lenguaje verbal que les permitía comunicar amenazas, conocimientos, sentimientos, entre otros. Lo que nos diferenció más de otras especies fue nuestra capacidad para integrar nuestras emociones en colectivo. A pesar de que otro factor importante en la extinción de otras especies fue la diversidad de lenguajes, ya que cada tribu establecía su lengua de una manera única. Es similar a una persona de habla hispana que se va a China y no comprende lo que dicen.

Gracias al sentimiento de felicidad y amor, nuestra especie superó al resto. Su rápida reproducción e inteligencia los impulsaron de manera descomunal, desarrollando nuevas armas, habilidades para la ganadería y la agricultura. Se establecieron en lugares específicos, permitiendo la adaptación evolutiva según el territorio. Por eso, los humanos somos diferentes entre nosotros, ya que cada uno se adaptó según su entorno.

Nuestra sociedad continúa avanzando; nos situaremos concretamente en Europa. Siempre hemos sido bastante territoriales, como se evidencia en el Imperio Romano y en las colonizaciones posteriores. Esto nos indica un cambio de pensamiento y, probablemente, también un cambio en nuestro entorno. Además, sugiere que ha habido cambios en nuestros sentimientos.

¿Cuáles fueron los cambios más destacados entre los humanos hace 200.000 años y los de la Edad Antigua?

Bueno, como mencioné anteriormente, las preocupaciones de un cavernícola eran principalmente la supervivencia. Su inteligencia cognitiva no estaba tan desarrollada como en la Edad Antigua, aunque poseían un gran pensamiento crítico y adaptativo. A pesar de ello, en la Edad Antigua podemos observar arquitecturas complejas, donde la colectividad social es más amplia, se aplica un sistema de gobierno y comienza a haber un sistema de comercio.

Aunque ya se creía en un más allá, se estableció una relación politeísta donde cada dios protegía diferentes aspectos que explicaban conceptos científicos como la fertilidad, el tiempo, la naturaleza, la muerte, etc. Recordemos que la persona que estaba por encima de todos no era aquella que tenía más dinero, sino la persona elegida por los dioses que serían los reyes, y el poder sería heredado por aquellos con su misma sangre.

La evolución de esta época y las siguientes consiste en la unión de diferentes conceptos en una misma sociedad. La gran diferencia que se observa es que cada vez aumentamos la complejidad de nuestras creaciones, ya que transmitimos nuestros conocimientos a través del texto. Por lo tanto, aquí viene nuestro segundo punto, la escritura. Fue muy importante para el desarrollo de varios inventos, de hecho, ya hemos hablado de ello en el tema anterior con la imprenta. Marcó un antes y un después en nuestra sociedad. Todo aquello que uno quería hacer perdurar era tan sencillo como escribirlo, pero todo tiene su lado negativo. Casi toda la población era analfabeta, y solo algunos eran capaces de escribir y leer, otorgando este papel a los monjes y escribas.

En este momento, empezamos a adquirir una inteligencia emocional más tangible, a la que le damos más importancia. Podemos observar un desarrollo distinto según las diversas culturas. Las emociones se relacionaban con lo espiritual y religioso, lo que provocaba que muchos sentimientos fueran considerados controversiales y poco hablados, como la envidia, la ira o incluso la tristeza, entre otros. En la literatura, estos sentimientos se utilizaban para provocar sensaciones que enseñaban al humano cómo actuar frente a diferentes aspectos. Un hombre debía sentir valentía, esfuerzo, seguridad... mientras que una mujer tenía que experimentar amor, miedo, alegría... No tenían que entender sus sentimientos, sino mostrarlos en el momento adecuado.

En la tercera etapa, la Edad Media, no hay mucho que comentar respectivamente. Podemos observar cómo cae el Imperio Romano, dando inicio a esta nueva época. En este periodo, se observan sentimientos tristes y de sufrimiento debido a las numerosas guerras. En la literatura, predomina el amor romántico y místico, restringiendo los sentimientos a los caballeros y obligándolos a actuar según las normativas.

Hasta este momento, los sentimientos parecen más un problema que una inteligencia; se puede observar una obsesión por crear máquinas artificiales que actuarán como se espera. Sin embargo, se olvida que el sentimiento y la emoción son grandes distinguidores de las otras especies, lo cual también nos hace más humanos de cierta forma.

En la Edad Moderna, se evoca un sentimiento melancólico y triste, causado por la gran división social y de poder, además de la implantación de nuevas maquinarias que modifican nuestro camino habitual hacia uno monótono y consecutivo. Es donde encontramos más desigualdad social, a pesar de que la religión comienza a perder poder y los sentimientos pecadores empiezan a decaer.

## **2.1 Edad contemporánea**

En la Edad Contemporánea, es decir, la que vivimos hoy en día, hemos presenciado un gran avance en este aspecto. De todas formas, destacaremos ciertos hechos históricos que han diferenciado las relaciones y las han vuelto más unidas, esta vez junto al sentimiento. Realmente, en cien años han ocurrido muchos cambios sociales. Cada vez logramos una sociedad que debe preocuparse menos por trabajar, lo que facilita la vida y la prolonga.

Por ende, comenzaremos por el año 1950, diez años después de la Segunda Guerra Mundial, donde todo comienza a estabilizarse.

## **2.2 Año 1950**

En esta época, podemos observar un avance tecnológico y científico, además de nuevas formas de entretenimiento. Ya se puede notar una sociedad más reflexiva, especialmente en lugares más desarrollados donde la religión deja de tener un papel tan predominante. Principalmente, se producen muchos cambios en Estados Unidos.

¿Por qué parece que todo comienza en Estados Unidos?

Aparte de que Europa y Asia estaban recuperándose económicamente de la guerra, Estados Unidos experimentaba su época dorada con el gobierno capitalista. Por lo tanto, era una gran oportunidad para cualquier persona que fuera inventor o emprendedor. Como es bien sabido, el capitalismo ofrece la posibilidad de que alguien se convierta en la persona más rica del mundo con un "simple" invento que revolucione la sociedad, o que gane mucho dinero dedicándose al arte. Es un lugar donde todo depende de ti. Con una

mejor situación económica, un país grande y bastante tolerante ante nuevas ideas, y un gobierno capitalista, Estados Unidos se convierte en uno de los mejores lugares para comenzar cualquier proyecto. Además, hay que destacar que en muchos países había dictaduras o gobiernos corruptos que limitaban a las personas en términos de pensamiento, profesión y situación económica.

Esto se refleja en la sociedad. En Estados Unidos, el pensamiento liberal estaba principalmente en la juventud, que se expresaba a través de la música. Con el surgimiento del rock 'n' roll y letras controvertidas y liberales, se buscaban nuevos sonidos y sensaciones. En esa época, aparece la primera revista "Playboy" con la famosísima Marilyn Monroe. Una revista que revolucionó al mundo; hubo personas que la apoyaron y otras que opinaron que era una revista que trataba a la mujer como un objeto sexual. A pesar de todo, fue lo que abrió la mentalidad de las personas para dejar de ser tan puritanas. No eran revistas con imágenes impactantes y bruscas, sino una forma de ver la fotografía humana de manera diferente, donde se mezclaba la creatividad, la imaginación y la belleza

### **2.3 Año 1980**

¿Quién nunca ha dicho que quería volver al pasado, a una mejor vida, refiriéndose a los 80s? Con su característica vestimenta colorida y llena de estampados geométricos, junto a los peinados extravagantes, era una sociedad revolucionaria, que luchaba por ser libre e igualitaria. Tenemos la cultura Pop (popular) que influyó en toda la cultura artística. El arte, al final, no deja de ser una forma de expresar emociones, críticas sociales y disconformidad, siendo un medio por el cual la gente puede identificarse.

Las formas de diversión continuaron avanzando y adaptándose a las nuevas tecnologías. Con la llegada del ordenador personal, aparecieron las primeras consolas de videojuegos. Podemos observar una constante lucha por la inclusividad, pero ¿por qué ahora? No es como si esto no existiera antes. Hay varios factores que influyen en el pensamiento humano y en lo que se percibe como injusto. En todo el mundo había problemas económicos, lo que hacía que la gente fuera más propensa a quejarse y manifestarse, descontenta con el estado económico debido al aumento de precios de productos y servicios, mientras que los sueldos se mantenían igual o disminuían. Además, tenemos

los inicios de la globalización, lo que llevó a que diferentes culturas chocaran, y cuando uno tenía algo y llegaba a otro país donde no lo tenía, buscaba la forma de obtenerlo en su nuevo entorno.

Poco a poco vemos cómo la mujer va tomando un lugar en la sociedad sin necesidad de ocultarse. Tenemos a la primera mujer trabajando fuera del ámbito doméstico o administrativo. Podemos presenciar a Sandra Day O'Connor como jueza de las cortes supremas, un papel muy importante dentro de la sociedad. Todo esto gracias a las constantes luchas, pero no es solo eso. El hecho de que no hubiera un motivo específico para negarse, y cómo la vida había avanzado, creando nuevas oportunidades, hizo posible todos estos cambios culturales y sociales.

#### **2.4 Año 2000**

En los años 2000, comenzamos a ver las cosas tal como las conocemos hoy en día, con tecnologías más similares a las actuales. Surgieron las primeras apariciones de Facebook, una red social famosa que, a diferencia de otras, perdura hasta hoy. Observamos nuevas tendencias en la moda y el inicio de una nueva era para la juventud, totalmente diferente a las anteriores. Se puede notar una gran diferencia en la forma de comunicarse, ya que, por ejemplo, los adolescentes de los años 80 tenían que usar el teléfono fijo, mientras que los adolescentes de los 2000 podían usar mensajes de texto, correos electrónicos y chats en línea. La forma de relacionarse entre ellos era totalmente diferente; las nuevas formas de comunicación permitieron que las relaciones a distancia se extendieran y perduraran. Sin embargo, también podemos ver el lado negativo, ya que esto marcó el inicio de la adolescencia frente a las pantallas en lugar de interactuar fuera de ellas.

Un aspecto importante en esta época fue que los estudios superiores comenzaron a ser obligatorios, lo que llevó a que las personas se volvieran más cultas. Con la globalización en su apogeo, se volvió crucial mantenerse informado en varios aspectos, lo que también requería cierta cultura y conocimientos.

[No voy a extender más este tema, ya que considero que es algo que muchos han vivido o simplemente han experimentado. Ciertamente, no hay mucha diferencia entre épocas y no creo que sea necesario destacar mucho más.]

### **3.SOCIAL MEDIA**

When we find ourselves with idle time, we often turn to our smartphones to check messages sent by others. We typically engage with various apps such as Instagram, TikTok, X, Facebook, Pinterest, or even YouTube. It's common for us to spend more time on social media during our leisure hours than on activities we genuinely value. But what makes it so addictive?

Before the pandemia teenagers used to do more things, there were more ways to have a good time. I know that it seems to be an excuse for everything that is bad or that we didn't used to do. Whatever it's a fact that teenagers have increased the time that they spend on screens.

Initially, social media was made as a means to connect with people who shared similar interests, hobbies, or tastes, often within close proximity. However, as time has passed, social media has expanded exponentially, mirroring the process of globalization. English has become a universal second language, recognized by many who are not native speakers. The importance of English proficiency is underscored, it's necessary in numerous job roles. As a consequence, English is around social media, making things bigger. I mean, if for example I like a group of music surely there is going to be a fanpage and it will be in english so that everyone can understand what they write independently from what country I am, but it also means that can be a lot of argues considering that in a big group of people it's probably that not everyone have the same taste or point of view.

It happens all the time with teenagers, they are more propense to it because their brain is preparing them to be independent. There is a mix of hormones and situations that make them more easily to get offended. Social media isn't just an app where they can relate with someone else, it's an app where I can express my frustrations and emotions to everyone or hurting someone, because, is easier to hurt anyone that I don't know and they don't know me, than asking for help, well it isn't exactly for that, as we said before it's just our brain developing independence.

### **3.1 Influencers**

In this big deal, we can see how influencers are the most important part because it's not just about our taste; they are the ones who make teenagers like something or hate it. In modern times, everyone can be an influencer, including people who shouldn't be. There is a lot of disinformation, not just on social media but also on the internet. Adolescents are simple to manipulate. They believe, not in everything, but a big part of the polemic that is shown in it. Also, they are easy to make believe in utopias to another to be rich with his viewers and followers. Why are teenagers so easy to manipulate?

There is a simple answer: it doesn't depend on how smart they are; it's just a lack of experience. Manipulators don't need to make fake promises; they merely need to talk about their own experience or the experience of anyone near to them.

### **3.2 The positive and negative impact of social media**

After making an introduction about social media, we are going to talk about the positive and negative parts because not everything is bad.

As we said before, it depends on what community you are in and how people use it. It doesn't matter if you are always monitoring what your child sees; in their social life, being popular or just fitting in is important to them, and not knowing "normal" things makes them fall apart. It isn't about forbidding your child from watching that kind of content. Just make sure they know the difference between something funny, respectful, reliable, and something hurtful or unfaithful. I'm sure they are going to know how to choose the type of content they want to see.



Anyway, it is not just about values; it is also a time when the brain is growing, and it is important the time they spend on the internet and their hobbies or their duties. In this part, we can also include video games.

*“Social media platforms drive surges of dopamine to the brain to keep consumers coming back over and over again. The shares, likes and comments on these platforms trigger the brain’s reward center, resulting in a high similar to the one people feel when gambling or using drugs.” DR. NANCY DEANGELIS CRNP, Director of Behavioral Health*

As it is said in this quote, social media and video games increase the dopamine in our brain, which is a part of why they are too addictive. This means that teenagers who have an addiction to their phones (spend more than 4 hours) are more prone to have mental issues and also problems in class, like being able to concentrate for a long period of time or being inclined to have anger issues.

#### Problems that can create social media and why.

The ones that are most affected by anxiety and depression symptoms are teenagers (around the ages of 10 to 19 years old).

Girls are more prone to it because these platforms have such an amount of content that shows how pretty bodies are, how to dress well, or how you have to act, creating pressure in the way they perceive the world. There is also a paradox; for example, if you liked a video that shows a negative emotion like "living in this world is too sad, nobody cares about me," transmitting a negative feeling, if you liked it, the algorithm is going to show you more similar videos. And no negative plus negative isn't positive; it just makes it worse. Specialists say that if somebody is in a sad mood, it's better to not see that kind of video because you would find that it's true, and you are going to immerse yourself in a dark place without light.

Anxiety is another mental health issue that social media can exacerbate, but it could stem from various factors. It could be from how the world perceives us and how they will criticize our differences, or the emotional dependence to be understood and accepted by someone else. This can create an addictive emotional cycle that is difficult to avoid.

Returning to the initial question, there is also a positive part, of course. I am going to share a personal experience. I met a boy around 12 years old who was very extroverted. We started talking about science, and he asked interesting questions. He told me that all his knowledge came from videos on YouTube and Instagram (two social media apps). For me, it was incredible. At that time, I thought not only how important it is for adults to nurture children's curiosity but also to encourage them to use the internet to satisfy all their questions. This kid, at 12 years old, knew how to search for information and important things that older ones, to me, were impressive.

In conclusion, it's not just about how much time you spend on your screen; it's more about what you see and what you think is more important.

### **3.3 New way to communicate**

This part goes with what we are talking about right now because this happened thanks to social media, but a part goes with the topic we saw in the evolution of human interaction. Nowadays we have a new way to find a relationship, called hardballing. It lies in telling what you want in your relationship, what you want in the future. It's used on dates where both part don't know each other, such as using a dating app like tinder. This avoids the loss of time knowing someone that doesn't share the same objectives in life.

## **4.UNA AMENAÇA CAP A LA HUMANITAT?**

La tecnologia pot avançar molt, però no deixa de tenir aspectes negatius que de vegades són invisibles en la nostra vida quotidiana. En aquest apartat, no només tractaré la salut mental, sinó que també parlaré de la salut física i de com perjudica al nostre entorn. No tots aquests problemes tenen una solució assegurada.

### **4.1 Energia**

Començaré per la més controvertida i més allunyada de nosaltres perquè els seus efectes no són immediats. És un tema que es porta parlant des de fa molt de temps, s'ha avançat molt en aquest aspecte, però encara es segueix utilitzant l'energia convencional de tota la vida, la de gas natural i la nuclear. Avui en dia tenim cinc tipus d'energia renovable que s'utilitzen.

Energia solar: Hi ha dos formes de transformar els raigs de sol en energia, una per plaques fotovoltaïques o a través del calor que transmeten. Les plaques solars fotovoltaïques funcionen d'aquesta manera, hi ha dos materials un carregat positivament i un altre negatiu, quan passen els raigs de sol, els electrons i protons intercanvien posicions per poder quedar-ne neutre, en aquest intercanvi es produeix l'energia.

Energia eòlica: Transforma el moviment del vent en energia, ho fa a través d'unes grans aspes que estan a grans altures.

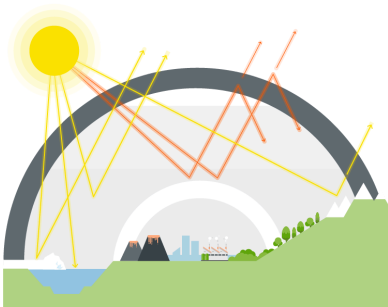
Energia hidràulica: Aquesta energia funciona a través de turbines que són girades pel moviment d'aigua, com per exemple rius.

Energia geotèrmica: És un tipus d'energia que proveeix de l'escalfament de la terra en forma de gas o aigua, s'utilitza com a energia o calefacció directa.

Energia de biomassa: Es deriva de materials orgànics que es creman per fer energia a través del calor que transmeten.

### Quin problema té l'energia no renovable o convencional?

L'extracció d'aquests materials és finita, és a dir, que hi haurà un moment en què s'acabarà. Són molt contaminants, principalment per les seves altes emissions de CO<sub>2</sub> a l'atmosfera. Aquestes emissions fan que es creï una capa de CO<sub>2</sub> fent que els raigs de sol no surtin de la terra com ho farien normalment, que seria reflectint-se cap a fora, de tal manera que quedarien retinguts dins de la Terra creant el que es diu l'efecte hivernacle (figura 7), ja que augmentaria la temperatura de la Terra. Una altra desavantatge de l'energia convencional és que té un procés d'extracció agressiu i es necessita molta preparació fins que s'acaba en aquell lloc producte natural que després haurà de ser refinat per poder utilitzar-lo.



La flecha normal seria la groga i la vermella amb l'efecte hivernacle.

Figura 7- Evolución del CO<sub>2</sub>

Font: Iberdrola

Per què no veiem tant sovint aquestes energies renovables en el nostre dia a dia?

A pesar que de vegades podem veure alguna casa amb panells solars o quan anem per l'autopista veiem algun parc eòlic, no tots nosaltres tenim l'oportunitat d'utilitzar aquesta energia, ja sigui per l'alt cost de les seves instal·lacions i els canvis que s'han de fer en la casa on vivim o bé perquè vivim justament en un edifici de lloguer on no podem fer molta cosa pel nostre compte. I és que l'instal·lació d'aquestes màquines és prou cara, no

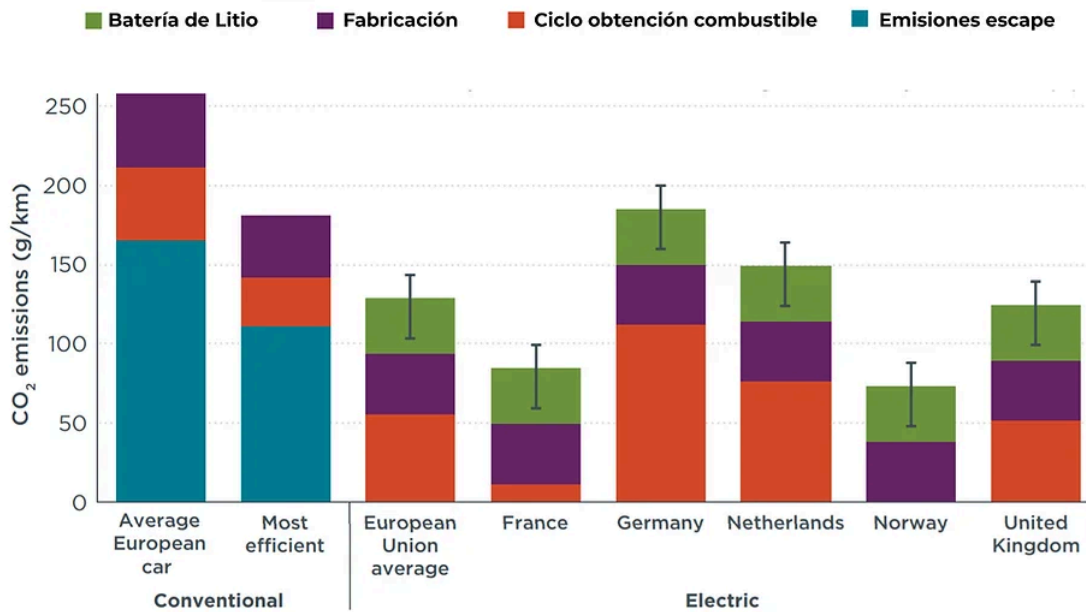
només per als consumidors sinó també per als proveïdors. En el moment, compensa més gastar en altres tipus d'energies, encara que a llarg termini acaba compensant molt.

### Coches eléctrics. per què no?

Són els primers vehicles que han canviat la seva forma de combustió. Des dels seus inicis, ha estat odiat per molts, tant amants dels motors com els qui no, encara que ven rebuts per altres. Tot degut a dos motius principals: la forma en què funciona, ja que perd l'essència dels clàssics i tot sembla ser més tecnològic. La segona excusa més utilitzada és que els cotxes elèctrics contaminen molt en la seva producció i que la bateria no es pot reciclar. Després de fer una petita recerca, podem veure els següents punts:

- La bateria no es pot reciclar, però s'està treballant en aquest aspecte per millorar-ho en un futur.
- La seva producció és contaminant, molt semblant a la d'un cotxe de combustió, però ho compensa amb la seva nul·la emissió de CO<sub>2</sub>.
- La seva bateria té una durabilitat de 15 a 20 anys, encara que si aquesta es trenca, serà molt cara la seva restauració, tot i que serà probable que s'acabi canviant aquesta bateria per una nova.
- Si una bateria pot contaminar 600.000 litres d'aigua, per aquest motiu s'ha de tenir cura d'on acaben aquestes bateries.
- La seva càrrega és lenta, d'unes dues hores com a mínim, i només poden recórrer 250 km amb la bateria plena. Al final, són cotxes que avui en dia estan pensats per utilitzar en llocs urbans i no marxar a llocs molt llunyans, per a la vida quotidiana, però si has de recórrer llargues distàncies, és més recomanable utilitzar un cotxe de combustió.

## Emisiones tras 150.000 km de vehículo eléctrico vs. vehículo de combustión en Europa



font: monogràfic mobilitat elèctrica

Figura-8

Aquí podem observar un gràfic que representa la quantitat d'emissions de CO<sub>2</sub> per cada 150.000 km, que inclou la bateria de liti, la seva producció, la seva forma d'obtenció de combustió i, en el cas dels cotxes de combustió, l'emissió d'escapament. Podem observar com, encara sent a tota Europa, augmenta molt la quantitat d'emissions en els cotxes de combustió quan es tracta de l'ús en carreteres, ja que l'elèctric no n'emet cap.

## 4.2 Pantalles

En aquesta part inclourem la televisió (TV), el telèfon mòbil, l'ordinador, la tauleta i les consoles (com ara la Nintendo Switch). És que en aquest àmbit hi ha molts mites al respecte, molts d'aquests perquè no tenen evidència científica. Un dels grans problemes de les pantalles és la llum que transmeten ja que pot provocar l'insomni degut a una falta d'adaptació del nostre cervell que pensa que encara és de dia, prolongant el somni.

Els problemes d'utilitzar molt temps la pantalla són la fatiga ocular; els seus símptomes són mal d'ulls, cansament, sensació de cremor o picor, sequedat ocular o ulls lacrimosos, i

sensació de visió borrosa o doble. Aquests símptomes desapareixen amb el descans dels ulls.

No està comprovat científicament al cent per cent, però també pot fer que les persones propenses a la miopia en pitjorin ja que forcen la vista durant molt temps, augmentant la seva graduació. Encara que si son nens petits, com els seus ulls encara estan en procediment de desenvolupament és més probable que tinguin que utilitzar ulleres.

Utilitzar ulleres amb filtre blau no et protegirà dels efectes nocius de la llum que transmeten, però pot ajudar a alleujar-ne els efectes.

### **4.3 La IA una amenaça per a les següents generacions?**

És un dubte que tenen moltes persones: és veritat que la intel·ligència artificial cada vegada sap fer més coses i està millorant molt a un temps rècord. Hem d'afegir que aquesta, en gran part, és gratuïta, és a dir, qualsevol persona pot accedir a aquesta plataforma. No obstant això, és veritat que si vols les més actualitzades i que millor estan, has de pagar. Les grans empreses com Microsoft han comprat programes d'IA, com ara ChatGPT, per modificar-los i utilitzar-los de la manera que elles vulguin, invertint 10 milions de dòlars en l'associació OpenAI, creadora de ChatGPT. Actualment, aproximadament un 80% de la població més desenvolupada utilitza la intel·ligència artificial, però només una tercera part en són conscients del seu ús.

Ara bé, tenint una idea de el que s'inverteix i la quantitat de gent que l'utilitza, ens pot semblar una amenaça per a moltes persones. La seva utilitat no només està en programes d'internet i apps. Des de fa uns anys s'intenta que aquesta intel·ligència es pugui aplicar en robots per fer tasques senzilles que no requereixen un estudi molt gran, i d'altra banda, ajudar en càrrecs on la seva feina és mecànica o molt pautada. Tot i que és difícil substituir algunes d'aquestes persones al cent per cent, ja que requereixen d'estudis i patrons específics, a més que la intel·ligència artificial encara no està al nivell per extreure conclusions per si mateixa, només recapitula una quantitat d'informació donada (big data) i intenta emparellar-la amb la pregunta o el problema proposat. La seva rapidesa evolutiva també és deguda al machine learning, que és bàsicament com el propi programa aprèn dels seus errors per si sol, sense la necessitat que un programador li digui tota l'estona el que ha fet mal.

*"Lamentablement, aquest nivell de planificació i gestió no s'està produint, a pesar que en els últims mesos els laboratoris de IA s'han enredat en una carrera fora de control per a desenvolupar i desplegar ments digitals cada vegada més poderoses que ningú -ni tan sols els seus creadors- pot entendre, predir o controlar de manera fiable". -OpenIA*

Al final del dia, a la humanitat no li beneficia que la intel·ligència artificial arrabassi la vida de les persones, perquè si és veritat que els més rics potser en tindrien un benefici, ja que guanyarien més guanys, podrien retallar el pressupost de la mà d'obra i produir més productes, encara que això tingui un cost per l'energia utilitzada. Al final, trencar un sistema que "funciona" només portaria problemes a la societat.

Els treballs que sí seran substituïts per la intel·ligència artificial seran aquells que no necessiten tenir contacte amb les persones ni requerir creativitat i estudis elevats. Al final del dia, treballs com caixer, repartidor, entre d'altres, seran treballs que es podran i ja estan sent substituïts arreu del món. No obstant això, a mesura que desapareixen alguns treballs, n'apareixen d'altres, cada vegada és més important tenir una bona educació i ganes d'aprendre, mantenint alhora un pensament crític i una creativitat il·limitada.



## **5.LA SEGURIDAD A INTERNET**

La frase "¡Acepta las cookies!" es común al entrar en una página web, pero ¿qué implica realmente esta aceptación? ¿Dónde va toda la información que compartimos? ¿Hasta qué punto estamos protegiendo nuestra privacidad? Estas son preguntas que a menudo pasan desapercibidas, ya sea por la rapidez del viaje en internet, su falta de precisión o simplemente porque se considera algo natural para todos.

En internet, existe lo que hoy se conoce como Big Data, donde cada página web guarda la información proporcionada por los usuarios. Por ejemplo, Netflix es una aplicación donde puedes ver películas; una de sus opciones es el modo aleatorio, que selecciona películas basadas en tus gustos. ¿Cómo funciona esto? Durante tu uso de la aplicación, añades películas a tu lista de "ver más tarde", ves películas de diferentes tipos y calificas algunas como "Me encanta" o "No es para mí". El algoritmo interpreta tus preferencias e intereses para seleccionar películas que puedan gustarte. ¿Dónde se almacena toda esta información? Se guarda en el "big center", donde se encuentran los servidores de Big Data. Cada empresa adquiere una parte de este centro, que almacena toda la información del usuario.

¿Para qué quiere una empresa esta información? Depende de varios factores, pero principalmente para desarrollar productos que satisfagan las necesidades de su público y seguir generando ingresos. Por ejemplo, imagina que Netflix te ofrece dos películas para invertir en su producción: una de amor y otra de terror. Si tu público tiene una visualización del 70% en películas de amor y del 43% en películas de terror, es probable que decidas invertir en la película de amor, ya que generará más ganancias. Este es solo un ejemplo básico de cómo funciona el Big Data y cómo las empresas lo utilizan para tomar decisiones comerciales.

### **5.1 ¿Qué son las cookies?**

Hay varios tipos de cookies, cada una con su función específica. La clave está en que todas tienen el propósito de mejorar la información que recibes, adaptándola a tus necesidades. Google utiliza ciertas cookies particulares, como "NID" o "\_Secure-ENID". El NID tiene una duración de 6 meses, mientras que el \_Secure-ENID caduca a los 13

meses. Durante este período, estas cookies pueden ofrecerte, por ejemplo, 10 páginas en lugar de 20, basándose en tus patrones de uso habitual. Además, las respuestas que recibas estarán en el idioma en el que lees los artículos, no solo en el idioma en el que realices la búsqueda.

Otras cookies y tecnologías similares se utilizan para mantener y mejorar tu experiencia durante una sesión específica. Por ejemplo, YouTube utiliza la cookie "PREF" para almacenar información como tus configuraciones de página preferidas y tus preferencias de reproducción. En última instancia, al aceptar las cookies, estás permitiendo que se almacene esta información. Puedes aceptarlas en función de si deseas que te recomienden documentos similares en el futuro o no.

## **5.2 Ciberseguridad**

¿Has mandado alguna vez alguna imagen a alguien? seguramente si, que tal si te digo que con esta página web:

<https://jimpl.com/results/wmbkcF6BXiTPfhCjYhqf3WvU?target=exif>

Puedes saber dónde se encontraba esa persona cuando hizo la foto, a qué hora y fecha la hizo, con qué marca de teléfono, etc.

También hay formas de acceder a la cuenta, por ejemplo, de TikTok de alguien a través de un mensaje con un enlace, que supuestamente sirve para monitorear a niños pequeños que usan redes sociales. También existen IA que, a través de un mensaje de voz, pueden formar oraciones totalmente diferentes con la voz de esa persona (aunque algunas suenan muy mecánicas). Incluso hay IA que pueden generar imágenes privadas a través de la cara de esa persona. Internet es un lugar peligroso si no sabes cómo usarlo correctamente, incluso siendo lo más cuidadoso posible. Hay aún más formas de dañar a una persona. A continuación, voy a hacer un listado de los usos incorrectos del internet más comunes.

Antes de empezar hay que entender lo que es un malware, un malware es cualquier código o programa informático que tenga la intención de hacer cualquier tipo de daño al sistema informático o al usuario de otra persona.

Un 90% de empresas españolas han recibido algún tipo de ataque cibernético. Poniendo en peligro información confidencial de los usuarios y de los trabajadores perdiendo grandes cantidades de dinero.

**Ransomware:** Es cuando alguien ha conseguido entrar a tus archivos e información personal y no te deja acceder a estos hasta que le des algo a cambio, posiblemente dinero.

¿Cómo entran a tu información privada?

Hay varias formas de hacer esto, una puede ser a través de enlaces que te pueden salir en páginas web, puede ser por algún correo electrónico o mensaje SMS, también puede ser a través de otros dispositivos como USBs o cargadores.

¿Cómo evitarlo?

Es bastante fácil, si te llega un correo electrónico extraño no entres al enlace, no permitas usar USBs ni cargadores de desconocidos, no entres en páginas piratas si no sabes usarlas (aparte de que hacer uso de servicios ilegales es ilegal). Si hay cosas que son muy importantes haz una copia de seguridad, se recomienda no pagar la cantidad de dinero que se te ofrece ya que no siempre te devuelven lo que han robado, o porque hacen una copia de estas.

Normalmente no suele afectar a ciudadanos, aunque no significa que no pueda pasar. La gran mayoría de veces estos ataques van a empresas, en España un 20% de empresas han sufrido un ataque de Ransomware. Una de ellas fue el Hospital Clínic de Barcelona en el que cogieron la información de los usuarios.

**Botnets:** Es un conjunto de ordenadores llamados bots que están infectados por algún malware con el objetivo de manipular ciertas informaciones, o cambiar contraseñas cualquier cosa que necesite el delincuente.

¿Cómo evitarlo?

Ante estos ataques suelen ser personas con experiencia, no hay alguna forma en concreto de evitarlo por una persona que no tiene muchos conocimientos en el área, lo mejor es siempre mantener todo cifrado y no solo tener una contraseña. En caso de que esto sucediera, lo mejor sería contactar con alguien que fuera experto en seguridad informática.

**Fishing:** Es un tipo de estafa en internet, hay varias formas de hacerlas, estas suelen dirigirse a cualquier público, de normal suele afectar a aquellos que no saben mucho sobre tecnología ni estafas.

No necesariamente tiene que tener un malware, simplemente te muestran una publicidad engañosa, como por ejemplo que el último iphone ahora está 500€ muchos al ver que la página es desconocida, y que es demasiado bajo a su precio original no lo pagarían, aún así hay gente que si pagaria esta estafa, el cual te roban el dinero a cambio de nada, y cuando te das cuenta la empresa que se suponía que te lo iba a dar ya no existe y no puedes hacer nada al respecto.

Han habido casos en los que a través de páginas de citas han habido estafadores los cuales piden dinero para su familia, o para poder pagar el vuelo e ir a conocerte. Manipulan psicológicamente a sus víctimas con frases como: “Si no lo haces es porque no me amas” “Por tu culpa mi familia se quedará en la calle.” “Juro que cuando pueda te lo devolveré el doble.” etc.

¿Cómo evitarlo?

Es bastante sencillo, simplemente por muchas promesas que te hagan nunca aceptes hasta que conozcas a la persona realmente y aún así no sería recomendable. Si ves algún tipo de ganga la cual piensa que vas a ahorrar una cantidad muy alta de dinero y es de una empresa o página web desconocida no aceptes ni evidentemente pongas cualquier tipo de información tuya.

### **5.3 Ciberbullying**

Según las redes sociales se han modernizado, también han evolucionado las formas de dañar a otras personas, y con ello nos llega el ciberacoso. Existen muchas formas de hacerlo, pero todas tienen el mismo objetivo: dañar psicológicamente a otra persona. A continuación, voy a enumerar una lista de casos que se consideran ciberacoso:

-Difundir mentiras o publicar imágenes vergonzosas o privadas de una persona.

-Enviar mensajes de texto dañinos, videos abusivos o amenazantes desde redes sociales de texto.

-Hacerse pasar por otra persona y enviar mensajes agresivos en nombre de dicha persona o a través de cuentas falsas.

Esto ha empezado a convertirse en una tendencia entre adolescentes, donde muchos son amenazados con la publicación de contenido privado si revelan ciertas cosas al respecto. Cada año, alrededor de 200 mil niños y adolescentes se suicidan en todo el mundo como resultado del acoso escolar y el ciberacoso. En muchas ocasiones, el ciberacoso alcanza niveles extremos que un adolescente aún no puede manejar, lo que lleva a sumergirse en una profunda tristeza para evitar reconocer los errores cometidos. Además, puede suceder que los familiares o adultos en quienes la víctima confía minimicen estos casos.

Lo mejor que los familiares pueden hacer es estar atentos a cualquier indicio de problemas en la vida privada de la víctima y, si es necesario, no respetar completamente los límites de privacidad. Si no saben cómo actuar en estos casos, pueden contactar a un profesional externo, como asociaciones contra el acoso escolar, la policía o un psicólogo.

## **6. LA EDUCACIÓN Y LA TECNOLOGÍA**

Hoy en día, en muchos países se está implementando la tecnología en la educación con el fin de hacerla más práctica y manipulable. En varios países, se están introduciendo aulas equipadas con una amplia gama de tecnologías, que van más allá de los ordenadores e incluyen pizarras digitales, robots, tabletas, entre otros. Sin embargo, es cierto que esto puede representar un desafío para algunas escuelas que no disponen de un presupuesto elevado, ya que el consumo de energía puede resultar costoso. Además, para que esta implementación sea efectiva, se requiere una buena infraestructura de conexión a internet; de lo contrario, la inversión en dispositivos digitales de alto costo sería inútil debido a una conexión de baja calidad.

A pesar de estos desafíos, se ha observado una mejora en las capacidades de los alumnos en diversos aspectos. Entre ellos, se destacan:

-Se muestra un mayor interés en aprender, y los alumnos pueden utilizar Internet como un método para buscar información de su interés.

-Trabajar con ordenadores les permite aprender a su propio ritmo, asegurando así que los conocimientos sean absorbidos y que el niño sea capaz de aplicarlos en su vida cotidiana.

-Cautivar su atención hará que hacer los deberes y aprender nuevas cosas no sea una carga, ya que al ser todo interactivo, estarán más concentrados en hacerlo bien. Todos los programas que se usan suelen ser muy visuales, lo que facilitará la comprensión de los temarios.

-Aplicar este sistema educativo desarrolla sus habilidades cognitivas y les facilita la adaptación a las nuevas tecnologías. Además, los prepara para el mundo laboral, donde cada vez se encuentran más tecnologías y hay pocas personas que sepan cómo manejarlas.

Hasta ahora, los principales problemas que se han visto al implantar estos sistemas son la escasez de docentes capacitados para utilizar estas tecnologías. Otro problema es el mal uso de estas por parte de los estudiantes, lo cual podría resolverse si desde una edad

temprana se les enseña el buen uso de las mismas. Esto crearía otro punto positivo, ya que los alumnos aprenderían desde pequeños cómo cuidar los materiales.

Las tecnologías en las escuelas representan una gran oportunidad para el crecimiento de la sociedad, no solo en el ámbito laboral, sino también a nivel personal, debido a la creciente demanda de herramientas tecnológicas. Además, estas tecnologías pueden beneficiar a todo tipo de niños, tanto neurotípicos como neurodivergentes, haciendo que la escuela sea un lugar adaptado y único para todos sus alumnos. También pueden cambiar el método de estudio anticuado, basado en la memorización, y dar paso a un enfoque que fomente la comprensión de los contenidos desde cero.

## **7.CONCLUSIÓN**

Llegados a este punto, nos encontramos en las últimas páginas del proyecto. Durante este trabajo, he investigado diferentes aspectos de la tecnología, intentando abarcar tanto el pasado como el presente. Principalmente, desde el punto de vista del punto 3, redes sociales, me he centrado en hablar sobre casos más cercanos a la adolescencia y en destacar estos aspectos. Después de pasar bastante tiempo leyendo artículos al respecto, mi conclusión final es la siguiente:

Durante mucho tiempo, nuestra sociedad ha ido cambiando y evolucionando, y la tecnología ha ejercido una gran influencia en estos cambios. Actualmente nos encontramos en el punto más alto de desarrollo tecnológico, lo que ha influenciado mucho en los comportamientos de las nuevas generaciones. Desde los últimos 24 años, podemos ver cómo ciertas tendencias aparecen y desaparecen, y cómo las cosas cambian en tan poco tiempo.

Habiendo finalizado este proyecto, puedo abordar las preguntas iniciales, lo que me lleva a los siguientes puntos:

Los adolescentes representan la etapa evolutiva más adaptable del ser humano. Esto se debe no solo al considerable tiempo libre que tienen para conocerse a sí mismos, sino también a su gran curiosidad por entender el mundo desde una perspectiva diferente a la de los adultos. Podemos decir que durante la adolescencia se produce una transición intermedia entre la niñez y la adultez. Un día puedes tener una conversación profunda con ellos y al día siguiente discutirás porque no opinan igual que tú en algún aspecto. La tecnología que disponemos en la actualidad puede proporcionarles conocimientos importantes, como cultura de otros países, habilidades básicas como cocinar o coser, desarrollo de su creatividad y mantenimiento de diversas relaciones sociales. Sin embargo, como mencioné anteriormente, los adolescentes aún son niños que aspiran a ser adultos. Pueden imitar comportamientos adultos y normalizar ciertas conductas que no deberían, ya que en la adolescencia no se tiene una comprensión completa de quién eres



realmente, y la tecnología puede satisfacer necesidades que en realidad no son pertinentes a esa edad.

Es importante destacar que la mayoría de los creadores en Internet son jóvenes de aproximadamente 18 años, y las canciones que escuchamos hoy en día tratan sobre experiencias que a esa edad no deberían conocerse. Aunque la tecnología puede ser un espacio donde encontrar respuestas y curiosidades, y donde uno puede sentirse protegido y comprendido, también puede ser peligroso. A esta edad, cuando las emociones sociales están en pleno desarrollo, es difícil distinguir entre lo correcto y lo incorrecto si desde la infancia no se ha tenido una figura adulta que establezca ciertas normas morales. Al estar inmersos en un espacio tan amplio y sentirse comprendidos, es fácil pensar que la forma en que se actúa es la adecuada. Por lo tanto, en este aspecto, se debería restringir el uso de las redes sociales para los adolescentes y mantener un control sobre sus actividades desde el principio. Hablar con ellos de manera abierta y respetuosa desde una edad temprana puede ayudar a preservar una juventud plena y libre de preocupaciones innecesarias que puedan ser perjudiciales para la salud psicológica.

La tecnología debería ser un recurso obligatorio en todos los centros educativos, ya que representa una gran ventaja y puede marcar una diferencia entre la educación de hace unos años y la actual. La integración de la tecnología en las aulas nos permite preparar a los futuros adultos para comprender mejor el mundo digital y desarrollar un pensamiento crítico que les permita argumentar opiniones con criterio, sin depender únicamente de lo que se enseña en clase. Además, esto podría facilitar el desarrollo de nuevas tecnologías para niños con necesidades especiales y ampliar el acceso a plataformas educativas gratuitas para las escuelas.

Si enseñamos a los niños desde una edad temprana cómo funciona el mundo digital, estarán menos expuestos a peligros al navegar por Internet, ya que será algo habitual para ellos.

Sin embargo, el mayor temor hacia el futuro radica en el daño irreversible que hemos causado al medio ambiente y a las comunidades a lo largo de nuestras vidas. La

tecnología ha sido uno de los principales impulsores de este problema. La mayoría de los productos tecnológicos contienen minerales y metales extraídos de bosques naturales, causando su destrucción, y muchas comunidades han sido desplazadas de sus hogares por empresas de países desarrollados en busca de recursos. Este problema no se limita únicamente a África. Las empresas tecnológicas se han beneficiado de su influencia en el desarrollo del país, explotando a personas de bajos recursos para obtener ganancias.

Quizás la tecnología no sea directamente responsable de las decisiones humanas, pero ha sido la causa de muchas guerras y muertes. En el futuro, la magnitud del desarrollo de un país puede ser irrelevante, ya que cuando todos enfrentemos condiciones de vida precarias, la lucha será por la supervivencia.

En conclusión, la tecnología tiene un impacto positivo en los adolescentes. Sin embargo, lo que falta en este mundo son padres que se adapten a los tiempos modernos y comprendan la nueva forma de educar. El hecho de que los padres hayan sido educados de cierta manera no significa que sea la correcta, ya que hemos observado que los tiempos cambian rápidamente y, por lo tanto, la crianza también debería evolucionar. Es posible que la tecnología pueda ser nuestra perdición, pero para evitarlo, se necesitarían cambios en muchos aspectos que no dependen únicamente de nosotros, sino del mundo en general.

## **8.BIBLIOGRAFÍA**

### **Introducción**

- *Font:* RAE  
*Títol:* tecnología  
*Enllaç:* <https://www.rae.es/desen/tecnolog>
- *Font:* wikipedia  
*Títol:* Tecnología  
*Enllaç:* <https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog>
- *Font:* Público  
*Títol:* Arcos, flechas y lanzas: la tecnología armamentística de los humanos modernos que pudo acabar con los neandertales  
*Enllaç:* <https://www.publico.es/ciencias/arcos-flechas-lanzas-tecnologia-armamentistica.html>

### **1.Donde podemos ver estas tecnologías y cómo nos ayudan**

- *Font:* Universidad Andrés bello  
*Títol:* Grandes inventos engranajes  
*Enllaç:* <https://cultura.unab.cl/grandes-inventos-engranajes>
- *Font:* Natural geographic  
*Títol:* Mecanismo de Anticitera: la antigua computadora griega que permitía conocer el movimiento de los planetas  
*Enllaç:* <https://www.ngenespanol.com/el-mundo/mecanismo-de-anticitera-la-computadora-mas-antigua-de-la-historia/>
- *Font:* Geogebra  
*Títol:* Epicycloides e Hipocicloides  
*Enllaç:* <https://www.geogebra.org/m/y7ZBfjJA>

- *Font: Seas*  
*Títol:Qué es el engranaje epicicloidal y sus aplicaciones*  
*Enllaç:*[https://www.seas.es/blog/disenio\\_mecanico/el-engranaje-epicicloidal-y-aplicaciones/](https://www.seas.es/blog/disenio_mecanico/el-engranaje-epicicloidal-y-aplicaciones/)
- *Font: El país*  
*Títol:La revolución silenciosa de Johannes Gutenberg con el invento de la imprenta*  
*Enllaç:*<https://elpais.com/cultura/2021-04-14/la-revolucion-silenciosa-de-johannes-gutenberg-con-el-invento-de-la-imprenta.html>.
- *Font: Oedim*  
*Títol:La imprenta china la primera imprenta del mundo*  
*Enllaç:*<https://www.oedim.com/blog/la-imprenta-china-la-primera-imprenta-del-mundo>
- *Font: La nacion*  
*Títol:190 años de la imprenta a vapor*  
*Enllaç:*<https://www.lanacion.com.ar/cultura/190-anos-de-la-imprenta-a-vapor-nid658034>
- *Font: La imprenta*  
*Títol:Ottmar Mergenthaler, el segundo Gutenberg y la revolución de la linotipia*  
*Enllaç:*<https://www.laimprentacg.com/linotipia-mergenthaler/>
- *Font: etsist*  
*Títol:Fotocopiadora*  
*Enllaç:*<https://www.etsist.upm.es/estaticos/ingeniatic/index.1-fotocopiadora.html>
- *Font: Junta de castilla y león*

*Títol: Motr de combustion interna*

*Enllaç:* <https://www.microsiervos.com/archivo/aerotrastorno/sabias-diferencias-motor-combustion.html>

- *Font: blog mecánicos*

*Títol: Historia del motor de combustión interna*

*Enllaç:* <https://www.blogmecanicos.com/2017/04/historia-del-motor-de-combustion-interna-4.html>

- *Font: Mobilize*

*Títol: ¿Qué es y cómo funcionan los cuatro tiempos del motor?*

*Enllaç:* <https://mobilize-fs.es/blog/motor-cuatro-tiempos/>

- *Font: Infocomputer*

*Títol: ¿Cuándo se inventó el primer ordenador?*

*Enllaç:* <https://www.info-computer.com/blog/cuando-se-invento-el-primer-ordenador.html>

- *Font: diferenciario*

*Títol: Diferencia entre ordenador analógico y ordenador digital*

*Enllaç:* <https://diferenciario.com/ordenador-analogico-y-ordenador-digital/>

- *Font: Panamahitek*

*Títol: Señales continuas, analógicas, discretas y digitales*

*Enllaç:* <https://panamahitek.com/senales-continuas-analogicas-discretas-y-digitales/>

- *Font: Antoniovallecillos*

*Títol: Señales analógicas y digitales*

*Enllaç:* <http://antoniovallecillos.blogspot.com/2020/05/senales-analogicas-y-digitales.html>

- *Font: Rockcontent*

*Títol: Conoce la historia del Internet desde su nacimiento hasta lo que es hoy*

*Enllaç: <https://rockcontent.com/es/blog/historia-del-internet/>*

- *Font: GoTo*

*Títol: Conmutación de paquetes*

*Enllaç: <https://www.goto.com/es/resources/glossary/packet-switching>*

## **2. Evolución de las relaciones humanas**

- *Font: SciELO*

*Títol: Definiendo homo sapiens-sapiens: aproximación antropológica*

*Enllaç: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid)*

- *Font: Universo*

*Títol: Cociente de encefalización, herramienta para medir la inteligencia animal*

*Enllaç: <https://www.uv.mx/prensa/ciencia/cociente-de-encefalizacion-herramienta-para-medir-la-inteligencia-animal/>*

- *Font: BBC New*

*Títol: ¿Cómo hablaban los seres humanos en la Edad de Piedra?*

*Enllaç: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-61732358>*

- *Font: Torre conecta*

*Títol: ¿Cómo sería la historia si pusiéramos el foco en las emociones?*

*Enllaç: <https://torreconecta.es/emociones-historia-liderazgo/>*

- *Font: Levante*

*Títol: Los neandertales: ¿qué emociones compartían con nosotros?*

*Enllaç: <https://www.levante-emv.com/sociedad/2018/07/07/neandertales-emociones-compartian-11915201.html>*

- *Font: Esquire*

*Títol: Los 14 dioses egipcios más importantes, desde Anubis hasta Amón-Ra*

*Enllaç:*<https://www.esquire.com/es/actualidad/a40362310/dioses-egipcios-mas-imp-ortantes/>

- *Font: AARP*

*Títol:* Los años 50

*Enllaç:*<https://www.elsevier.es/es-revista-economia-informa-114-articulo-historia-economica-mundial-19501990-S0185084914704207>

- *Font: Emol*

*Títol:* Playboy y su impacto en la sociedad: Expertos analizan la influencia cultural de la revista

*Enllaç:*<https://www.emol.com/noticias/Espectaculos/2017/09/29/877118/Playboy-y-su-impacto-en-la-sociedad-Tres-expertos-analizan-la-influencia-cultural-de-la-revista-erotica.html>

- *Font: Duransisters*

*Títol:* La influencia de la moda de los años 80

*Enllaç:*<https://www.duransisters.es/es/blog/la-influencia-de-la-moda-de-los-anos-80/#:~:text=Fueron>

- *Font: AARP*

*Títol:* Los años 2000

*Enllaç:*<https://www.aarp.org/espanol/politica/historia/info-2019/sucesos-mas-importantes-antes-que-ocurrieron-decada-del-2000-fotos.html>

### **3.Social media**

- *Font: jeffersonhealth*

*Títol:* The Addictiveness of Social Media: How Teens Get Hooked

*Enllaç:*<https://www.jeffersonhealth.org/your-health/living-well/the-addictiveness-of-social-media-how-teens-get-hooked#>

- *Font: youthranch*

*Títol: Get Help for an Angry Teenager*

*Enllaç: <https://www.youthranch.org/understanding-teen-anger#>*

- *Font: Kubboc*

*Títol: 13 positive effects of social media on our society today*

*Enllaç: <https://www.kubbco.com/blog/13-positive-effects-of-social-media-on-our-society-today>*

- *Font: Yale Medicine*

*Títol: How Social Media Affects Your Teen's Mental Health: A Parent's Guide*

*Enllaç: <https://www.yalemedicine.org/news/social-media-teen-mental-health-a-parents-guide>*

- *Font: La Vanguardia*

*Títol: Qué es el hardballing: la nueva forma de ligar de los jóvenes*

*Enllaç: <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220220/8069669/hardballing-citas-parejas-relaciones-jovenes-nbs.html>*

#### **4. Una amenaza cap a la humanitat**

- *Font: Endesa*

*Títol: ¿Cómo funcionan los paneles solares?*

*Enllaç: <https://www.endesa.com/es/blog/blog-de-endesa/luz/como-funcionan-los-paneles-solares>*

- *Font: Acs recycling*

*Títol: Emisiones de CO2: consecuencias y cómo reducirlas*

*Enllaç: <https://acsrecycling.es/emisiones-de-co2-consecuencias-y-como-reducirlas/>*

- *Font: Renault*

*Títol: ¿cuánto contamina un coche eléctrico y su fabricación?*



Enllaç:<https://www.renault.es/blog/trucos-consejos/cuanto-contamina-coche-electrico.html>

- *Font: Vista*  
*Títol:El impacto de las pantallas en la vista: mitos y realidades*  
*Enllaç:*<https://www.vistaoftalmologos.es/el-impacto-de-las-pantallas-en-la-vista-mitos-y-realidades/>
- *Font: Libre mercado*  
*Títol:Microsoft confirma su inversión "milmillonaria" en la dueña de ChatGpt*  
*Enllaç:*<https://www.libremercado.com/2023-01-23/microsoft-confirma-su-inversion-milmillonaria-en-la-duena-de-chat-gpt-que-pronto-sera-de-pago-6978690/>
- *Font: Gaceta Unam*  
*Títol:Cerca del 80 por ciento de las personas utiliza IA sin darse cuenta*  
*Enllaç:*<https://www.gaceta.unam.mx/cerca-del-80-por-ciento-de-las-personas-utiliza-ia-sin-darse-cuenta/>
- *Font: El confidencial*  
*Títol:¿Es la IA es una amenaza para la humanidad? Los expertos no se ponen de acuerdo*  
*Enllaç:*[https://www.elconfidencial.com/tecnologia/novaceno/2023-07-20/expertos-carta-inteligencia-artificial-amenaza-humanidad\\_3704611/v](https://www.elconfidencial.com/tecnologia/novaceno/2023-07-20/expertos-carta-inteligencia-artificial-amenaza-humanidad_3704611/v)

## **5.La seguridad en internet**

- *Font: Google*  
*Títol:Cómo utiliza google las cookies*  
*Enllaç:*<https://policies.google.com/technologies/cookies?hl=es>
- *Font:IT Reseller*  
*Títol: El 20% de las empresas españolas ha sufrido un ataque de ransomware en 2023*

*Enllaç:* [El 20% de las empresas españolas ha sufrido un ataque de ransomware en 2023](#)

- *Font:* Incibe  
*Títol:* botnet  
*Enllaç:* <https://www.incibe.es/aprendeciberseguridad/botnet#:~:text=El%20Concepto,conjunta%20para%20realizar%20actividades%20maliciosas.>

## **6.La educación y la tecnología**

- *Font:* Universidad europea online  
*Títol:* Tecnología educativa: ventajas, importancia y principales usos  
*Enllaç:* <https://colombia.universidadeuropea.com/blog/tecnologia-educativa>
- *Font:* Rockcontent  
*Títol:* Tecnología en la educación: recursos innovadores para mejorar la calidad educativa  
*Enllaç:* <https://rockcontent.com/es/blog/tecnologia-en-la-educacion/>
- *Font:* Viewsonic  
*Títol:* Tecnología en las Aulas: Guía Completa  
*Enllaç:* <https://www.viewsonic.com/library/es/educacion/tecnologia-en-el-salon-de-clases-guia-completa>

