

Semana 1 (Martes) Grupo: Till y Loyonel, Tarea 1:

Las definiciones de Sonar, Gemini, ChatGPT, Claude, Grok y DeepSeek coinciden con el capítulo en resaltar el razonamiento lógico y el aprendizaje como pilares de la IA. El agente inteligente del capítulo procesa información filtrada por sensores para inferir y actuar, similar a cómo los LLMs describen máquinas que razonan y toman decisiones. Todos ven la IA como capacidad para tareas "humanas" en entornos complejos.

Sonar:

“La inteligencia artificial (IA) es la capacidad de las máquinas para realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como aprender, razonar y tomar decisiones.”

Gemini 3 Flash

“La inteligencia artificial (IA) es la capacidad de las máquinas para imitar funciones humanas como aprender, razonar y tomar decisiones a partir de datos.”

ChatGPT 3.5

“La inteligencia artificial (IA) es una tecnología que permite a las máquinas realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como aprender y razonar.”

Claude Sonet 4.5

“La inteligencia artificial (IA) es una tecnología que permite a las máquinas simular capacidades de la inteligencia humana, como el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Es una disciplina de las ciencias de la computación que crea sistemas capaces de realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana.”

Grok 4.1:

“La IA es la capacidad de sistemas informáticos para realizar tareas que requieren inteligencia humana, como aprender, razonar y percibir.”

DeepSeek 3:

“Sistemas o máquinas que imitan la inteligencia humana para realizar tareas y pueden mejorar iterativamente a partir de la información que recopilan.”

Tarea 2:

Definición propia:

La inteligencia artificial es el estudio y construcción de agentes inteligentes que perciben su entorno mediante sensores, procesan información en modelos internos para razonar e inferir, y actúan vía actuadores para lograr objetivos óptimos en entornos inciertos, integrando enfoques simbólicos, bio-inspirados y basados en datos.

Tarea 3:

Los dos casos: xenobots y robots con rostro y voz humanos muestran cómo la tecnología está empezando a cruzar límites muy sensibles: qué consideramos “vida” y qué entendemos por “identidad”.

Los xenobots son pequeñas agrupaciones de células de rana diseñadas por ordenador. En laboratorio, pueden moverse, agrupar células sueltas y formar nuevos xenobots, algo que suena a “reproducción” pero que solo ocurre en condiciones muy controladas y sin ningún tipo de mente o conciencia. Se habla de posibles usos médicos o ambientales, pero hoy son más un experimento de frontera que una herramienta real. El riesgo cercano no es que “se vuelvan vivos” en sentido humano, sino que se siga avanzando en crear máquinas biológicas sin una regulación clara, incluso con financiación militar y posibles aplicaciones opacas.

En el caso de los robots con tu cara y tu voz, el problema es otro: convertir la apariencia y la voz de una persona en un producto que una empresa puede explotar para siempre. Eso puede derivar en copias tuyas actuando en contextos que no controlas, aumentar el riesgo de suplantación e incluso de delitos que se apoyen en tu “doble” físico o digital. En conjunto, estos avances no son automáticamente “malos”, pero sí exigen mucha más prudencia, reglas específicas y debate público, porque tocan aspectos muy profundos de lo que significa ser humano y de quién controla ese poder tecnológico.