



Programa martes 14

Bloque 7: Tecnologías que reescriben la realidad 10 a 11 horas

- 7.1 El poder de la información en la toma de decisiones globales: Yasuo Deguchi
- 7.2 Combinando datos para predecir futuros: Yuji Maeda

Bloque 8: Pensar y aprender en la era de los reels 11 a 12 horas

- 8.1 El impacto del entorno en el cerebro infantil: Adele Diamond
- 8.2 Pensamiento crítico: realidad v/s redes sociales: Claudine Haroche
- 8.3 Fomentando el amor de las matemáticas desde niño: Elizabeth Brannon

Bloque 9: Patrimonio de un mundo cambiante 12 a 13 horas

- 9.1 La cultura en el metaverso: Laurent Gaveau
- 9.2 La tierra es nuestra historia: Nicholas Pyenson
- 9.3 Cielos chilenos observando el cosmos: Patrick Maccarthy
- 9.4 Gestión del agua en la laguna Aculeo: aprendizajes claves para enfrentar la crisis hídrica en Chile. Pablo García- Chevesich

Bloque 10: Punto de quiebre 13 a 14 horas

- 10.1 Desafíos de la costa por el cambio climático. Patricio Catalán
- 10.2 El papel de los jóvenes frente a los desafíos climáticos. Rafael Méndez Tejeda
- 10.3 La triple crisis y la capacidad de respuesta global. Paulina Aldunce

Bloque 11: Responder a los daños 15 a 16 horas

- 11.1 Cómo el cerebro se adapta a eventos extremos. Michael Platt
- 11.2 Diseñar ciudades habitables con enfoque ecológico. Jorge Godoy
- 11.3 Conectividad em tiempos de crisis. Osamu Kamimura

Bloque 12: El territorio pertinente 16 a 17 horas

- 12.1 La relación entre lo urbano y lo rural en la planificación. Paola Jirón
- 12.2 Construir ciudades inteligentes desde la base. Franck Boutté
- 12.3 Cultura y sociedad en el desarrollo socioambiental. Catalina Littin

Bloque 13: Negociar el bien común 17 a 18 horas

- 13.1 El pasado como herramienta para decisiones actuales. Juan Luis Manfredi
- 13.2 Diplomacia en el continente blanco. Cassandra Brooks
- 13.3 La antártica y la diplomacia científica del futuro. Gino Cassada

Bloque 14: Desafiando microinteracciones 18 a 19 horas

- 14.1 La lucha contra las bacterias superresistentes. Martha Clokie
- 14.2 El rol de los biobancos en la medicina moderna. Alicia Colombo
- 14.3 Fármacos y nanomateriales para una medicina de mayor precisión. Marcelo Kogan
- 14.4 Mapear la flora bacteriana para revolucionar la medicina. Rob Knight

Monique Morrow, ingeniera y ex CEO de Cisco

Desafíos de la IA: "Hay que capacitar a la fuerza de trabajo"

M. EUGENIA SALINAS

Durante su presentación en el Congreso Futuro, Monique Morrow habló de cómo las sociedades están cambiando gracias al uso de las tecnologías y dijo que el problema es que éstas no están llegando a todos por igual

"Si pensamos en la promesa de la inclusión podemos desarrollar un futuro interesante", planteó la ingeniera en el bloque "Tecnología centrada en lo humano".

Para Morrow, ex CEO de Cisco y presidenta y cofundadora de la ONG Humanized Internet, los desarrollos tecnológicos más modernos, como la Inteligencia Artificial (IA) deben usarse de manera ética y responsablemente.

En ese punto planteó una pregunta. "¿Cuántos de ustedes manejan autos? Para hacerlo tuvieron que sacar licencia, ¿no? Yo lo tuve que hacer. ¿Entonces cómo sería el uso responsable de estas tecnologías? ¿Cómo se puede estandarizar su uso?".

Para Morrow, lo que existe es una "división digital". "El desafío que tenemos es de qué manera vamos a acortar estas desigualdades entre los que tienen y no, y de qué manera generamos esta postura de inclusión para asegurarnos de que el crecimiento llegue. Porque ¿quién tiene acceso a estas tecnologías?, ¿de qué áreas son esas tecnologías?, ¿de qué zonas de los países son y qué idiomas están considerando estas tecnologías?".

En ese sentido, la ingeniera planteó tres desafíos para nuestro país: "Hay que invertir en infraestructura digital. Ustedes tienen una geografía



Monique Morrow.

El problema, planteó, es que el desarrollo tecnológico no está llegando a todos por igual.

fascinante", dijo y explicó que hay que ampliar los lugares donde llega internet y actualizar la infraestructura digital para apoyar las aplicaciones de IA.

Como segundo punto, Morrow dijo que hay que pensar en cómo promovemos las habilidades y el alfabetismo digital: "Tenemos que hacer que sea más contextual para la sociedad donde vivimos".

En este punto, la ingeniera estableció como aspectos fundamentales que "hay que capacitar a la fuerza laboral" en IA y en habilidades de ciencia de datos.

Y lanzó una pregunta: "¿Cuántos de ustedes tienen certificaciones en Inteligencia Artificial? Por ejemplo, ustedes pueden crear estas certificaciones aquí", dijo.

Como último punto habló del marco ético donde debe ocurrir todo esto. "Se debe establecer una gobernanza fuerte en IA", planteó. En ese ámbito, la especialista propuso que había que desarrollar guías de uso de IA, crear marcos regulatorios para resguardar la privacidad y seguridad, además de establecer mecanismos para asegurar la transparencia y la responsabilidad.

"No hacer daño, eso es lo que queremos", dijo y agregó que "el juramento hipocrático en cuanto al uso de estas tecnologías es muy importante".

Videojuego terapéutico combate la depresión

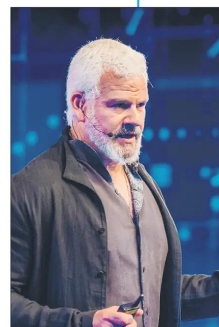
JUAN MORALES

El 2009 al neurocientífico estadounidense Adam Gazzaley, que ya investigaba mecanismos para combatir el deterioro cognitivo en adultos mayores, se le ocurrió un nuevo método, acaso más entretenido, para alcanzar los mismos fines: crear un videojuego terapéutico.

El resultado no fue un videojuego como cualquier otro, explicó en la primera jornada del Congreso Futuro. La diferencia crucial aquí es que hay "retroalimentación".

Al paciente-jugador se le instalan encefalogramas portátiles, relojes inteligentes para medir pulsaciones y otros parámetros, para que, a medida que juega, el videojuego, a través de algoritmos, se va "adaptando" al paciente, para calibrar así "las recompensas" en el juego.

La idea central es que los videojuegos activan zonas específicas del cerebro que están asociadas a zonas donde se producen problemas cognitivos. Y no solo la demencia senil, sino también la depresión, el lupus, el autismo, la dislexia y el trastorno por déficit de atención por hiperactividad.



Adam Gazzaley.