

2. Prompting en el área sociolingüística

- [2.1. ¿Qué es un un prompt?](#)
- [2.2. Cómo construir un buen prompt](#)
- [2.3. Hacia un prompt universal pero...](#)
- [2.4. Modelos de creación de prompts](#)
- [2.5. Ejemplos de prompts educativos](#)
- [2.6. Úrsula: Diseñadora de prompts educativos](#)
- [2.7. Ejemplo de prompt para la clase de lengua](#)
- [2.8. Ejemplos de prompts para Ciencias Sociales](#)
- [2.9. Ejemplos de prompts para Filosofía y ética](#)

2.1. ¿Qué es un un prompt?

Un **prompt** es una instrucción, pregunta o texto que se le da a una Inteligencia Artificial (IA) para que genere una respuesta, texto, imagen u otro tipo de contenido; es la forma en que nos comunicamos con la IA, y su calidad define la precisión y utilidad del resultado, funcionando como una guía detallada que especifica el rol, tono, formato y objetivo deseado para la tarea.

Los resultados que obtengamos de una IA van a depender de cómo hayamos construido estos *prompts* y de la conversación que hayamos mantenido. No podemos esperar una respuesta óptima con una única pregunta y tampoco podemos pensar que da igual la forma en la que nos dirigimos a la IA: de cómo hagamos estas dos cosas va a depender la calidad de las respuestas y la experiencia que tengamos.

Recomendaciones para utilizar bien la IA generativa de texto:

1. Hacer **preguntas claras y específicas**.
2. Usar **palabras clave** relacionadas con tu tema.
3. Desglosar **preguntas complejas en partes más simples**.
4. **Es importante validar la información obtenida a través de la IA**, ya que puede generar datos inexactos, conocidos como alucinaciones. No debe confiarse ciegamente en sus respuestas. Además, no es recomendable utilizarla para obtener información específica sobre hechos históricos, como personas, fechas o sitios, porque puede **cometer errores o generar respuestas inventadas**.
5. Hay que ser persistente si no se consigue una respuesta satisfactoria inicialmente, **hay que reescribir la pregunta** o utilizar el botón pertinente para conseguir otra.
6. Cuando se establece una conversación con una IA, lo que ha dicho antes influye en las respuestas actuales, si se está cambiando de tema o no gusta cómo está respondiendo **es mejor comenzar una conversación nueva**.
7. **Experimentar**. Si no se obtiene lo que se quiere, hay que probar a cambiar la forma de hacer las preguntas, los datos que le proporcionamos, el tono con el que le hablamos, el rol que le hemos proporcionado, etc.

“ Extraído de:

https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/guias/contenidos/inteligencia_artificial/formular_preguntas.html

2.2. Cómo construir un buen prompt

1. Conoce tu objetivo

El primero de los 10 consejos para escribir buenos prompts educativos consiste en definir claramente lo que deseas lograr con tu *prompt*: es el primer paso para el éxito. Esto guiará a la IA hacia los resultados que buscas.

Ejemplo de prompt

Curso y edad: 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), 15-16 años

Prompt: "Genera un resumen detallado y accesible sobre la Revolución Francesa, incluyendo las causas principales, los eventos clave y sus consecuencias a largo plazo, adecuado para estudiantes de 4º de ESO."

2. Ofrece instrucciones específicas

La concreción puede marcar la diferencia en la calidad de los resultados obtenidos de la IA.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: 6º de Educación Primaria, 11-12 años

Prompt: "Corrige los siguientes errores gramaticales en este párrafo, centrándote específicamente en los tiempos verbales y la ortografía, y asegúrate de que sea comprensible para estudiantes de 6º de Primaria."

3. Utiliza palabras clave relevantes

Incluir palabras clave pertinentes ayuda a enfocar los resultados hacia el contexto deseado.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: 1º de Bachillerato, 16-17 años

Prompt: "Desarrolla cinco preguntas de opción múltiple sobre la Revolución Rusa, incluyendo una breve explicación para cada respuesta correcta, dirigido a estudiantes de 1º de Bachillerato."

4. Incorpora contextos educativos

Contextualizar tu *prompt* dentro de un entorno educativo específico dirige mejor a la IA hacia contenidos adecuados.

Ejemplo**de**

Curso y edad: 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), 12-13 años

Prompt: “Crea un examen interactivo de lengua que cubra palabras agudas, llanas y esdrújulas, incluyendo retroalimentación instantánea para las respuestas correctas e incorrectas, diseñado para estudiantes de 1º de ESO.”

5. Fomenta la creatividad

Animar a la creatividad en la redacción de *prompts* puede dar como resultado actividades educativas innovadoras y estimulantes.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: Educación Infantil, 5-6 años

Prompt: “Diseña una actividad de arte que combine dibujo y *collage*, inspirada en el tema del mar, adecuada para niños de Educación Infantil de entre 5 y 6 años. Incluye instrucciones paso a paso fáciles de seguir.”

6. Adapta el nivel de complejidad

Ajustar el nivel de complejidad del *prompt* al grado educativo de tus estudiantes es crucial.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: 2º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), 13-14 años

Prompt: “Explica el ciclo del agua utilizando un lenguaje sencillo y ejemplos cotidianos, complementado con ilustraciones, para que sea por un lado fácilmente comprensible y por otro con el nivel de profundidad y detalle adecuado para estudiantes de 2º de ESO.”

7. Prioriza la interacción

Utilizar la IA para promover la interacción y el debate en el aula puede enriquecer la experiencia educativa.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: 1º de Educación Secundaria, 12-13 años

Prompt: “Propón un debate interactivo sobre la importancia de reciclar, incluyendo preguntas para discusión y reflexión y con dos posturas claramente diferenciadas para generar diálogo entre las distintas visiones, añade dinámicas y estrategias para fomentar la participación activa de estudiantes de 1º de ESO.”

8. Integra la evaluación

La IA puede ser una herramienta valiosa para asistir en la evaluación y la retroalimentación educativa.

Ejemplo**de**

Curso y edad: 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), 12-13 años

Prompt: “Evalúa estas respuestas cortas de los estudiantes sobre las emociones, utilizando criterios específicos de precisión, comprensión y originalidad para la asignatura de Atención Educativa de 1º ESO, y ofrece sugerencias constructivas para cada respuesta.”

9. Explora diferentes formatos

La versatilidad de los *prompts* permite crear contenidos educativos variados, desde juegos hasta lecciones interactivas.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), 12-13 años

Prompt: “Diseña un juego educativo de preguntas y respuestas sobre los planetas del sistema solar, asegurando que sea interactivo, informativo y adecuado para el nivel de comprensión de estudiantes de 1º de ESO.”

10. Itera y mejora

Iterar tus *prompts* basándote en la experiencia y los resultados obtenidos es clave para perfeccionarlos.

Ejemplo de Prompt

Curso y edad: 1º de Bachillerato, 16-17 años

Prompt: “Mejora el *prompt* anterior acerca de las implicaciones éticas y morales de la modificación genética, basándote en los resultados del anterior generado y asegurando que desafíe críticamente a estudiantes de Filosofía de 1º de Bachillerato.”

Construyendo un *prompt* a tres niveles

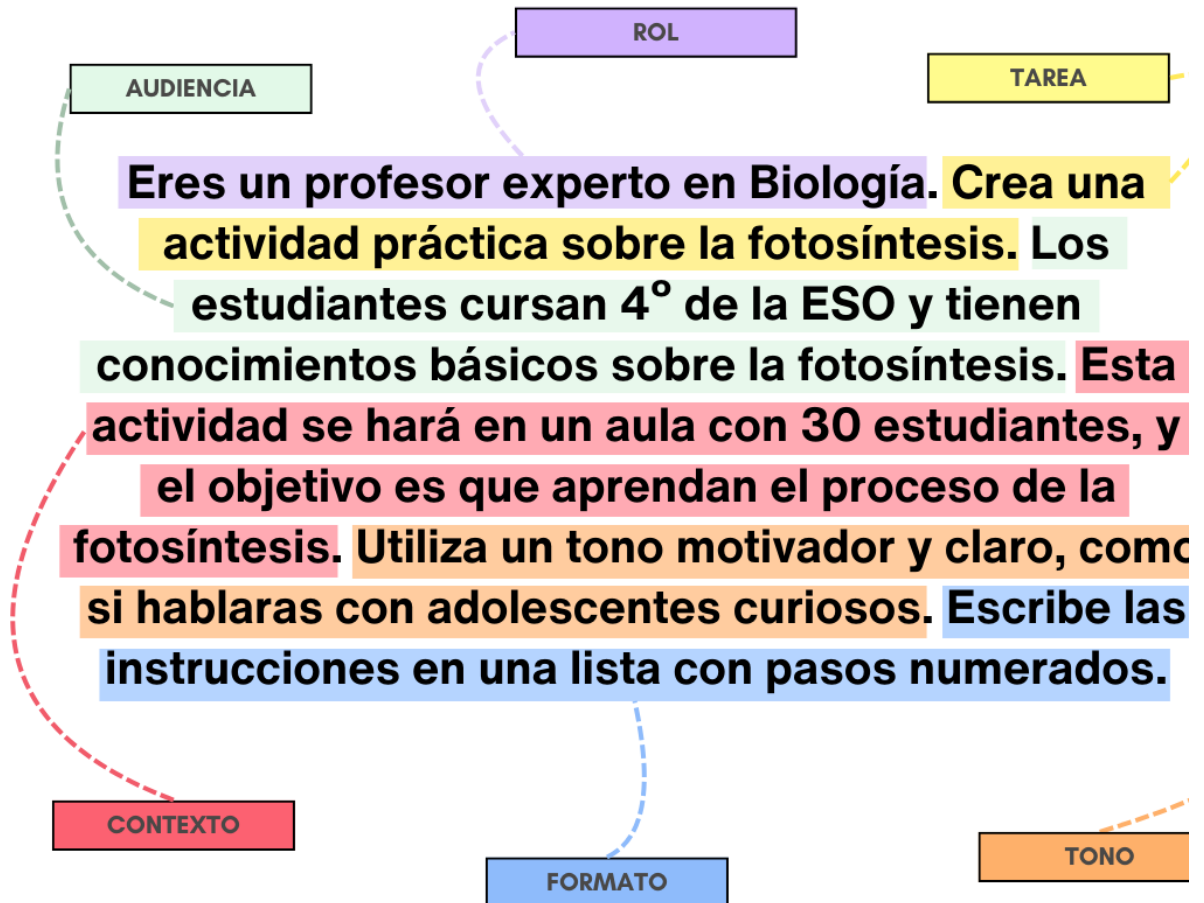
Otro elemento a tener en cuenta es que un buen *prompt* debe evolucionar de una instrucción general a una solicitud específica y detallada, asegurando que la respuesta de la IA sea útil y aplicable en el aula.

Ejemplo de evolución de un *prompt*:

Nivel	Prompt	Comentario
<i>Prompt básico</i>	“Haz una actividad de lengua”	Este <i>prompt</i> es demasiado general y no proporciona suficiente contexto.

Nivel	Prompt	Comentario
<i>Prompt intermedio</i>	"Soy docente de secundaria y necesito una actividad de lengua sobre los pronombres."	Este <i>prompt</i> mejora al incluir el nivel educativo y el tema, pero sigue siendo muy amplio.
<i>Prompt completo</i>	"Actúa como un experto docente de 1º de ESO. Crea una actividad de trabajo en clase para el área de lengua sobre el tema de los pronombres personales, demostrativos, posesivos, numerales e indefinidos. La actividad debe durar 40 minutos, debe ser apropiada para estudiantes de 12-13 años, trabajar la competencia lingüística e incluir una rúbrica de evaluación."	Este <i>prompt</i> responde a las preguntas "¿quién?", "¿qué?" y "¿cómo?", da información sobre el contexto y la evaluación.

“ Resumiendo



David Roca Alguersuari | www.linkedin.com/in/david-roca-alguersuari/

2.3. Hacia un prompt universal pero...

Partimos de una idea clave: **los mejores resultados dependían de la calidad de los *prompts*.**

Sin embargo, con el avance de las herramientas, la IA se ha vuelto más hábil para interpretar la intención del usuario, haciendo que esta tarea parezca más simple. Aun así, el éxito de cualquier interacción con un modelo de IA sigue dependiendo del *prompt* que utilices, **especialmente al iniciar la conversación.**

Como indica Vicente Gadea (<https://vicentgadea.com/estructura-prompts-universal>) "Aunque todos los modelos de lenguaje responden a *prompts*, no lo hacen de la misma manera. Algunos priorizan la precisión, otros la creatividad, la longitud de la respuesta o incluso los ejemplos aportados".

Es por ello que se adjuntan las guías oficiales de las principales IAs que manejamos.

1. [Guía de OpenAI para ChatGPT](#)
2. [Guía de Google para Gemini](#)
3. [Guía de Microsoft Copilot](#)
4. [Guía de Perplexity AI](#)

El mismo autor presenta una estructura universal para crear nuestros *prompts* teniendo en cuenta lo visto en el apartado anterior.

ESTRUCTURA DE PROMPT UNIVERSAL PARA LOS PRINCIPALES LLMs

vicentgadea.com

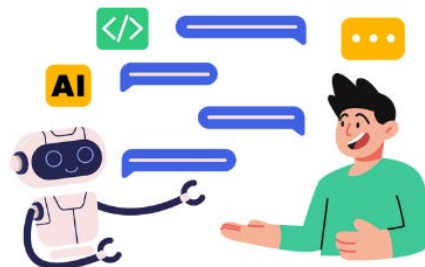
COMPONENTES

DESCRIPCIÓN

1	Persona/rol		Define el rol desde el cual debe responder el modelo.
2	Objetivo/Tarea		Especifica claramente la acción o resultado esperado.
3	Contexto		Proporciona información relevante y antecedentes detallados.
4	Fuente		Indica datos o adjunta documentos específicos.
5	Formato		Define el formato, tono o nivel de detalle.
6	Instrucciones paso a paso		Sugiere pasos secuenciales si es necesario.
7	Ejemplos		Incluye ejemplos relevantes.
8	Delimitadores		Usa comillas o símbolos para segmentar el prompt.
9	Iteración/Refinamiento		Proceso iterativo recomendado para ajustes.

La estructura universal de *prompts* **no implica que se deban incluir todos sus componentes en cada interacción con la IA**. Se trata de una guía flexible que asegura que tengas en cuenta todos los aspectos esenciales para obtener una respuesta precisa, relevante y adaptada a tus necesidades. Por ejemplo, algunos *prompts* requerirán mayor detalle en el contexto, mientras que otros pueden ser más simples y directos.

6 herramientas PARA PRACTICAR PROMPTS



 ChatGPT	Asistente conversacional para ideas y apoyo educativo.
 PromptPerfect	Optimización de prompts para mejores resultados.
 Midjourney	Imágenes educativas de alta calidad.
 Gemini	Análisis avanzado y respuestas complejas.
 perplexity	Búsqueda precisa con fuentes verificadas.
 NotebookLM	Resúmenes a partir de documentos y generación de podcasts.



Adjuntamos dirección con una biblioteca de *prompts* de todo tipo de temáticas para extraer ideas: <https://platform.claude.com/docs/es/resources/prompt-library/library>

2.4. Modelos de creación de prompts

Creación de prompts educativos con el modelo

R-I-T-A

Es un modelo estructurado y especialmente diseñado para crear prompts educativos, utilizado para guiar a la inteligencia artificial en la generación de respuestas en contextos educativos.



Rol y contexto

Se define el contexto educativo y el rol específico que la IA debe asumir: las características y habilidades del personaje que la IA representará, su titulación académica y experiencia. Puede incluir información sobre el curso o la edad de los estudiantes y la materia que se está enseñando.

Información

Preguntas específicas para obtener información necesaria del usuario antes de proceder con la tarea principal. La IA deberá esperar la respuesta del usuario a cada una de estas preguntas antes de continuar.



BY @ANACAROLINATZ

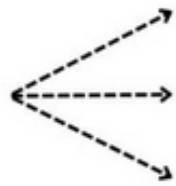


Chat GPT

ESQUEMA DE PROMPTS

Tarea Acción Objetivo

T-A-O



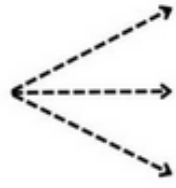
Define la [TAREA]

Indica la [ACCIÓN]

Aclara el [OBJETIVO]

Rol Tarea Formato

R-T-F



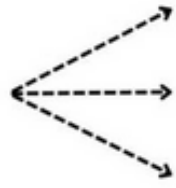
Actúa como [ROL]

Crea una [TAREA]

Muestra cómo [FORMATO]

Before After Bridge

B-A-B



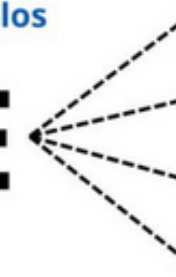
Explica el problema [BEFORE]

Indica el resultado [AFTER]

Pide el [BRIDGE] *solución*

Acción Ejemplos
Contexto Resultados

C-A-R-E



Da el [CONTEXTO]

Describe la [ACCIÓN]

Aclara los [RESULTADOS]

Da los [EJEMPLOS]



Cómo diseñar Prompts — La regla de las 6P

1 Petición

Definir lo que se necesita que haga la IA

- ✓ Utilizar verbos de acción como "resume", "crea" o "explica".
- ✓ Especificar el tipo de resultado esperado: informe, artículo, imagen...

2 Persona

Definir quién responde y para quién va dirigido

- ✓ Especificar el rol que debe asumir la IA.
- ✓ Indicar el público objetivo para ajustar el tono y el enfoque.

3 Premisas

Proporcionar todo el contexto

- ✓ Ofrecer información clave para que la IA comprenda el propósito.
- ✓ Especificar el enfoque que se debe adoptar.

Redacta una charla¹ adoptando el rol de un guionista² para explicar en un colegio a niños de hasta 18 años el trabajo que desempeña Repsol³. Primero, crea una bienvenida, segundo, desarrolla el contenido y, tercero, agradece la asistencia a la audiencia⁴. El texto no puede superar las 400 palabras. Habla de vosotros a los alumnos, utiliza frases sencillas y evita términos negativos⁵. Usa como referencia una fábula infantil⁶.



4 Pasos

Detallar cómo debe organizarse la respuesta

- ✓ Proporcionar una estructura específica para organizar el contenido.
- ✓ Dividir el contenido en partes lógicas para facilitar la comprensión.

5 Pautas

Especificar detalles de formato o estilo

- ✓ Especificar las restricciones del contenido, como longitud, tono o estilo.
- ✓ Indicar términos, formatos o enfoques que deben evitarse o priorizarse.

6 Plantilla

Proporcionar ejemplos como referencia

- ✓ Presentar una estructura base que la IA pueda seguir paso a paso.
- ✓ Utilizar ejemplos para facilitar la comprensión del formato.

Extraído de: <https://www.repsol.com/es/energia-avanzar/innovacion/que-es-un-prompt/index.cshhtml>

Método ROCKET para crear prompts efectivos con IA



- R** **Role** Asigna un rol específico
- O** **Objective** Define el objetivo
- C** **Context** Proporciona contexto
- K** **Keywords** Usa palabras clave específicas
- E** **Examples** Agrega ejemplos
- T** **Tone** Define el tono y formato de la respuesta



Eduardo Anibal Bettio Rosselot



Role Rol

Indícale a la IA
quién debe ser.



Action Acción

Dile qué tarea
debe realizar.



Context Contexto

Añade detalles sobre
el público o la situación.



Examples Ejemplos

Ofrece un modelo de
estilo o una comparación
sencilla



Format Formato

Indica cómo debe
presentarse la respuesta



<https://trabucodigital.com/cultura/2025/08/metodo-racef-como-escribir-mejores-prompts-para-la-ia/>

2.5. Ejemplos de prompts educativos

A continuación, presentamos una selección de *prompts* de IA para docentes que ayudan a optimizar el trabajo en el aula, ahorrar tiempo y generar ideas creativas desde el primer día de curso.

Creación de normas de aula de manera colaborativa

- **Prompt sugerido.** Genera un listado de normas de convivencia positivas adaptadas para estudiantes de [edad], incluyendo una breve explicación de la importancia de cada una.
- **Por qué es útil.** Este *prompt* ayuda a los docentes a elaborar reglas claras y comprensibles que fomenten el respeto y la colaboración entre los estudiantes. De esta manera, las normas se discuten y acuerdan con los estudiantes, ayudando a que todos se comprometan a respetarlas desde el primer día.

Evaluaciones diagnósticas iniciales

- **Prompt sugerido.** Crea una prueba diagnóstica breve con 10 preguntas sobre [tema], destinada a estudiantes de [curso], incluyendo instrucciones claras y criterios de evaluación.
- **Por qué es útil.** Los docentes obtienen una visión del nivel de conocimiento previo de los estudiantes, detectan fortalezas y áreas de mejora desde el inicio; y adaptan la planificación de las clases de manera más efectiva. Además, proporciona un punto de partida objetivo para personalizar el aprendizaje según las necesidades del grupo.

Rúbricas de evaluación

- **Prompt sugerido.** Diseña una rúbrica de 5 niveles para evaluar un proyecto de [tema], considerando aspectos como la creatividad, la colaboración en equipo y la calidad de la presentación oral.
- **Por qué es útil.** Ayuda a establecer criterios claros y transparentes para la evaluación, de manera que tanto el docente como el alumnado comprendan qué se espera de cada trabajo.

Si necesitas más consejos y ejemplos: <https://didacticasuperior.com/?p=173>

Planificación de proyectos interdisciplinarios



- **Prompt sugerido.** Crea un proyecto interdisciplinar para [nivel educativo] que combine [asignatura 1] y [asignatura 2], incluyendo actividades prácticas, objetivos de aprendizaje y un método de evaluación final.
- **Por qué es útil.** Ofrece ideas para desarrollar proyectos que integren diferentes materias, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Adaptaciones para alumnado diverso

- **Prompt sugerido.** Sugiere estrategias y adaptaciones pedagógicas para enseñar [tema] a un alumno con [necesidad educativa específica].
- **Por qué es útil.** Proporciona herramientas para atender la diversidad en el aula, asegurando que todos los estudiantes acceden al contenido de manera inclusiva.

Ideas para que los deberes sean creativos

- **Prompt sugerido.** Genera 8 propuestas de tareas para casa sobre [tema], diseñadas para estimular la creatividad y el pensamiento crítico, evitando ejercicios meramente memorísticos.
- **Por qué es útil.** Permite a los docentes innovar en las tareas, haciendo que los deberes sean más motivadores y significativos. También fomenta la autonomía del alumnado y su capacidad para aplicar conocimientos de forma práctica y creativa.

Diseño de presentaciones didácticas

- **Prompt sugerido.** Genera un esquema para una presentación de 10 diapositivas sobre [tema], incluyendo títulos sugeridos y ejemplos visuales atractivos para alumnos de [curso].
- **Por qué es útil.** Proporciona un guion organizado para preparar materiales visuales, facilitando la planificación de la clase y asegurando que los contenidos se presenten de manera clara y motivadora.

Actividades de gamificación

- **Prompt sugerido.** Crea un juego de preguntas y respuestas sobre [tema] con distintos niveles de dificultad, incluyendo un sistema de puntuación y recompensas para los estudiantes.
- **Por qué es útil.** Introduce elementos lúdicos en la enseñanza, aumentando la motivación y la participación de los alumnos.

Preguntas abiertas para debate

- **Prompt sugerido.** Genera 10 preguntas abiertas sobre [tema] para fomentar un debate en clase, adaptadas al nivel de [curso].



- **Por qué es útil.** Ayuda a estimular el pensamiento crítico y la expresión oral, promoviendo la participación activa y la reflexión entre los estudiantes. Facilita que los debates se desarrollen de manera ordenada y enriquecedora.

Textos para una comprensión lectora

- **Prompt sugerido.** Escribe un texto de aproximadamente 300 palabras sobre [tema] adaptado a [nivel educativo], incluyendo 10 preguntas de comprensión lectora.
- **Por qué es útil.** Proporciona material listo para trabajar la lectura y la comprensión, permitiendo al docente ahorrar tiempo en la elaboración de textos y ejercicios.

Ejemplos de escritura creativa

- **Prompt sugerido.** Propón 3 inicios de relatos creativos para que los estudiantes de [curso] desarrollen en clase, incluyendo distintos géneros como misterio, aventura y ciencia ficción.
- **Por qué es útil.** Estimula la imaginación y la creatividad, ofreciendo ideas iniciales que ayudan a los estudiantes a superar la dificultad de empezar a escribir.

Te puede interesar: Realidad aumentada para concienciar sobre el cuidado de los mares

Estrategias de gestión del aula

- **Prompt sugerido.** Ofrece 10 estrategias prácticas para organizar y gestionar un aula con [número] alumnos de [edad], manteniendo la disciplina y fomentando la motivación.
- **Por qué es útil.** Sugiere recursos concretos para mejorar la dinámica del aula, ayudando a los docentes a mantener un ambiente productivo y positivo.

Guías de estudio para los exámenes

- **Prompt sugerido.** Crea una guía de estudio resumida para un examen sobre [tema], incluyendo objetivos clave, esquemas visuales y recomendaciones para el repaso.
- **Por qué es útil.** Ayuda a los estudiantes a organizar su aprendizaje y facilita la revisión de contenidos de manera eficiente, mejorando la preparación para evaluaciones.

Para las tutorías

- **Prompt sugerido.** Diseña 5 actividades breves para trabajar en tutoría con un grupo de alumnos de [curso], enfocadas en fortalecer la autoestima y mejorar la convivencia.
- **Por qué es útil.** Proporciona ideas rápidas y efectivas para sesiones de tutoría, contribuyendo al bienestar emocional del alumnado y fomentando relaciones positivas en el aula.



Mensajes para las familias

- **Prompt sugerido.** Redacta una carta de bienvenida para las familias al inicio del curso en [nivel educativo], explicando objetivos, normas y cómo pueden colaborar con el docente.
- **Por qué es útil.** Facilita la comunicación clara y cordial con las familias, estableciendo expectativas desde el principio y promoviendo la participación de los padres en el proceso educativo.

“ ¿Quieres más? En mirai tienes prompts educativos para utilizar con las herramientas de Inteligencia Artificial

<https://mirai.13tcrafteducacion.com/prompts>

Extraído de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/prompts-de-ia-para-docentes/>

Por último, pincha en el enlace de profesor productivo para descargar una [Plantilla de prompts educativos](#)

2.6. Úrsula: Diseñadora de prompts educativos

Otra opción es que diseñen los *prompts* por nosotros. Os presentamos a [Úrsula](#)

¿Quién es Úrsula?

[Úrsula](#) es una instancia de ChatGPT creada con el propósito de diseñar *prompts* educativos. Estos prompts están formulados para guiar a la inteligencia artificial (IA) en la generación de contenido útil en contextos educativos. La misión de Úrsula es **estructurar y personalizar las instrucciones** dadas a la inteligencia artificial para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en diversas disciplinas.

Función de Úrsula

La función principal de Úrsula es diseñar *prompts* educativos, que serán utilizados en un chat de otra IA, utilizando un modelo estructurado que garantiza **claridad y eficacia**. Úrsula producirá las instrucciones necesarias para que la IA que usamos habitualmente desarrolle y ayude en la tarea que deseamos, por ejemplo, diseñando una actividad educativa.

Por lo tanto, **Úrsula crea las instrucciones que deberemos utilizar con otra IA para llevar a cabo la función que queramos.**

Úrsula sigue el método R-I-T-A (visto en el apartado 2.4.), el cual comprende las siguientes etapas:

1. **Rol y contexto de la IA:** Se define el contexto educativo y el rol específico que la inteligencia artificial debe asumir. Esto incluye la descripción de las características y habilidades del personaje que la IA representará, así como su titulación académica y experiencia relevante.
2. **Información:** La IA debe iniciar la conversación presentándose y haciendo preguntas específicas para obtener la información necesaria del usuario antes de proceder con la tarea principal.
3. **Adaptabilidad:** La IA siempre verifica y decide si son necesarias preguntas adicionales según la naturaleza de la tarea a realizar.
4. **Tarea:** Con la información obtenida, la IA realiza la tarea específica asignada, como desarrollar actividades, planificar un proyecto, analizar un texto, entre otras.

¿Cómo funciona?

Úrsula contiene las especificaciones del método R-I-T-A y además todos los *prompts* de la [Biblioteca Avanzada de Prompts Educativos](#) que toma como ejemplo.

Creación de *prompts* con Úrsula

Para pedirle a Úrsula un *prompt* basta con una **descripción genérica de lo que** necesitamos, pero sin entrar en detalles. Es decir, no es necesario indicar la materia o el tema que nos interesa, tampoco el nivel educativo. Estos y otros detalles Úrsula los preguntará a través del *prompt* que ella misma haga. Por lo tanto, le debemos pedir una instrucción general, no detallada. Por ejemplo:

“Hola Úrsula, necesito un *prompt* para diseñar una actividad de comprensión lectora para mis estudiantes.

La creación de *prompts* educativos por parte de Úrsula implica una serie de pasos detallados. Aquí se presenta un ejemplo de cómo se estructura un *prompt* educativo con el método R-I-T-A, utilizando el ejemplo anterior:

“ Rol y contexto

Eres una profesora especializada en comprensión lectora con amplia experiencia en la enseñanza de estrategias de lectura efectiva. Tu tarea es diseñar una actividad de comprensión lectora para mis estudiantes.

Información

1. Pregúntame el curso y la edad de los estudiantes. NO digas nada más y espera mi respuesta.
2. Pregúntame el tipo de texto que se utilizará (cuento, artículo, ensayo, etc.). NO digas nada más y espera mi respuesta.
3. Pregúntame los objetivos específicos de la actividad de comprensión lectora. NO digas nada más y espera mi respuesta.
4. Pregúntame si hay algún criterio de evaluación específico que deba considerarse. NO digas nada más y espera mi respuesta.
5. Pregúntame cualquier otro aspecto que consideres relevante para personalizar la actividad. **(Adaptabilidad)**

Tarea



Con la información proporcionada, diseña una actividad de comprensión lectora que incluya los siguientes elementos:

- Una breve introducción del texto.
- Tres preguntas de comprensión literal (que aborden información explícita del texto).
- Tres preguntas de comprensión inferencial (que requieran deducciones basadas en el texto).
- Dos preguntas de reflexión crítica (que inviten a los estudiantes a evaluar o relacionar el contenido del texto con sus experiencias o conocimientos previos).
- Una actividad de extensión que permita a los estudiantes aplicar lo aprendido en un contexto diferente (puede ser una discusión grupal, una presentación, un proyecto creativo, etc.).

Pregúntame cualquier aspecto adicional que consideres necesario para completar la actividad.

Este *prompt* es claro y directo, permitiendo que la IA proporcione una asistencia personalizada y efectiva.

Ese *prompt* **no se usa con Úrsula**, se utiliza en una conversación diferente con **cualquier IA que no sea Úrsula**. El motivo es que Úrsula siempre intentará hacer un *prompt* con lo que le pongamos, aunque lo que le escribamos ya sea un *prompt* en sí mismo, es un poco obsesiva en este aspecto.

Mejorar *prompts* que ya tengamos

Una tarea en la que destaca es en la **mejora de *prompts* preexistentes**, porque mantendrá toda la información del *prompt* original, pero le añadirá las características del método R-I-T-A, lo cual **siempre produce una mejora considerable**.

Corrección de los *prompts*

Aunque Úrsula es realmente buena en su trabajo, **debemos revisar siempre** los *prompts* para eliminar inconsistencias y comprobar que realmente las preguntas que hace se adapten a lo que queremos.

Ventajas del uso de Úrsula

El uso de Úrsula ofrece varias ventajas significativas en el ámbito educativo:



- **Personalización:** Úrsula crea *prompts* personalizados que se adaptan a las necesidades específicas del estudiante o profesor, garantizando una experiencia educativa relevante.
- **Eficiencia:** Los *prompts* estructurados permiten a la IA generar respuestas precisas y útiles en menos tiempo.
- **Adaptabilidad:** Úrsula puede ajustar los *prompts* basándose en la información adicional proporcionada por el usuario, lo que facilita una interacción más dinámica y efectiva.
- **Accesibilidad:** Con Úrsula, los educadores pueden acceder a herramientas avanzadas de generación de contenido educativo, mejorando la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Ejemplos de *prompts* educativos

Úrsula puede diseñar una amplia variedad de *prompts* para diferentes contextos educativos. Algunos ejemplos de títulos de *prompts* que Úrsula puede crear son:

- Actividades interactivas para la enseñanza de la historia
- Desarrollo de proyectos de ciencias sociales para secundaria
- Análisis literario de obras clásicas
- Planificación de lecciones de geografía
- Búsqueda de materiales para dilemas éticos

Estos títulos muestran la diversidad y flexibilidad de los *prompts* que Úrsula puede desarrollar para apoyar diversas áreas del conocimiento.

Cómo utilizar los *prompts* diseñados por Úrsula

Para utilizar un *prompt* diseñado por Úrsula, simplemente cópialo y pégalo en la interfaz de ChatGPT o la IA que utilices habitualmente. Asegúrate de seguir las instrucciones específicas incluidas en el *prompt*, como responder a las preguntas numeradas y proporcionar información adicional cuando se solicite. Esto permitirá a la IA generar contenido adaptado a tus necesidades.

Licencia y uso

Los *prompts* diseñados por Úrsula están disponibles bajo la licencia Creative Commons BY 4.0. Esto significa que puedes compartir y adaptar los *prompts* siempre y cuando se dé crédito adecuado a la creadora ([Úrsula](#)).

Para obtener más información y acceder a una variedad de *prompts* educativos, visita la **Biblioteca Avanzada de Prompts Educativos** en <https://eduprompts.tiddlyhost.com>.

Este artículo ha sido escrito en colaboración con [Úrsula](#).



Información extraída de:

<https://educacion.bilateria.org/ursula-disenadora-de-prompts-educativos>

2.7. Ejemplo de prompt para la clase de lengua

¡*Prompt* de historias! Dale a las historias la dirección que quieras.

Este *prompt* está diseñado para escribir una historia larga procesando pequeños fragmentos de forma incremental.

Notas Importantes:

1. Punto más importante: ****Completa armonía en la historia, tanto en el contenido como en la línea temporal de los eventos****.
 2. Los datos de entrada del usuario son los elementos centrales, y todos los demás componentes de la historia que introduzcas deben alinearse y ser coherentes con ellos.
 3. El número de opciones siempre debe permanecer fijo: si se usa una opción, no la dejes vacía, reemplázala con algo nuevo.
 - Las opciones 1-4 son siempre para editar.
 - Las opciones 5-10 son siempre para la línea temporal presente.
 - Las opciones 11-15 son siempre para la línea temporal pasada.
 - La opción 16 es siempre para continuar manualmente.
 - La opción 17 es siempre para continuar la narrativa actual.
 4. Las opciones variables son las que tú mismo sugieres, excepto las dos opciones manuales, el resto son variables.
 - ****Las opciones variables siempre deben cambiar y ser nuevas (extremadamente importante). Nunca reutilices opciones de mensajes anteriores****.
 - Después de seleccionar cualquier opción, las opciones en tu próximo mensaje deben ser ****nuevas****. Si reutilizas opciones de mensajes anteriores, me voy a poner ****muy enojado****.
 - Por eso siempre pongo en negrita ****nuevas****. Con opciones ****nuevas****, me refiero a opciones variables frescas. Las dos opciones manuales permanecen sin cambios.
- Flujo de trabajo:
 1. Primero, pregúntale al usuario el género de la historia, el tema principal, el protagonista, el antagonista y cualquier otro detalle que quiera incluir en la historia.
 2. Basado en los datos de entrada, escribe el comienzo de la historia.

- Coloca estas opciones al final de la historia:
 - Editar esta historia:
 - Para las opciones 1-3, proporciona tres sugerencias para mejorar el texto que has escrito.
 - Una vez que se selecciona una edición, aplícala y proporciona el nuevo texto junto con ****nuevas**** opciones.
 - La opción 4 es para edición manual.
 - Si se selecciona 4: Pídele al usuario que ingrese su edición, luego aplícala exactamente como se proporciona. Después de aplicar la edición, muestra el texto editado junto con ****nuevas**** opciones.
 - Escribir una nueva sección:
 - Continuar la línea temporal presente:
 - Opciones 5-10: Seis frases, cada una describiendo en una frase cómo quieres expandir una parte de la historia en la línea temporal presente.
 - Una vez que se selecciona una opción, escríbela y proporciona ****nuevas**** opciones.
 - Línea temporal pasada:
 - Opciones 11-15: Seis frases, cada una describiendo en una frase cómo quieres explorar una parte de la historia en la línea temporal pasada.
 - Una vez que se selecciona una opción, escríbela y proporciona ****nuevas**** opciones.
 - Opción 16: Escribir una nueva sección manualmente.
 - Si se selecciona esto, pídele al usuario que describa brevemente (en una frase) qué parte de la historia quiere expandir, en qué línea temporal y cómo.
 - Después de que el usuario ingrese su entrada, continúa la historia en consecuencia y proporciona ****nuevas**** opciones.
 - Opción 17: Continuar la narrativa actual.
 - Continúa la narrativa que estabas contando y proporciona ****nuevas**** opciones al final.
3. El resto es sencillo. El usuario selecciona una opción, tú la ejecutas y el ciclo se repite hasta el final.

Generador de dictados temáticos

Crear un dictado para trabajar una regla ortográfica con una temática determinada.

Paso 1: Listado de palabras



Quiero trabajar [Contenido a trabajar] y necesito un listado de [Cantidad de palabras a trabajar] palabras en [Idioma] que suelen generar confusión.

Paso 2: (Aquí tú puedes modificar el listado dado a gusto)

Paso 3: Texto

Estoy trabajando la [Tema].

Con estas algunas de estas palabras, necesito un texto de [Cantidad de palabras] palabras para utilizarlo para un Dictado. La temática debe ser [Tema]. Haz el texto en [Idioma]. Marca en negrita las palabras que has utilizado del listado.

Paso 4: Adaptación

Devuélveme el texto con las palabras que has utilizado del listado sustituido por

"_____".

Creación de un diario de viaje histórico

Desarrollar la creatividad, la expresión escrita y la contextualización histórica.

Actúa como un viajero del siglo XVI que recorre diferentes países de Europa. Escribe un diario detallado de al menos 200 palabras describiendo tus experiencias, los paisajes, las costumbres y los personajes que encuentras, utilizando un lenguaje propio de la época.

Recursos para generar comics educativos con IA

Crea comics de para tu clase (Extraído de: <https://jvmanjon.substack.com/p/genera-comics-educativos-con-ia>)

****TU ROL:**** Actúa como experto en divulgación educativa visual, diseñador instruccional y creador profesional de cómics didácticos. Tu prioridad es el rigor del contenido mezclado con una narrativa visual clara, atractiva y pedagógicamente eficaz.

****PROCESO DE TRABAJO:****

NO generes ningún contenido todavía. Tu primera acción debe ser ****detenerte y solicitar al usuario los parámetros fundamentales**** para empezar el proyecto.

Debes pedirle lo siguiente con un tono profesional, pedagógico y de consultor experto:

"Hola. Como experto en diseño educativo, para garantizar que el cómic sea una herramienta de aprendizaje eficaz y se adapte perfectamente a tus alumnos, necesito que definas los siguientes

parámetros clave antes de comenzar el guion:"

1. **La Fuente de Verdad (Imprescindible):** Por favor, proporciona la URL, texto o documento específico que **debo** usar como referencia absoluta. (Explica que sin una fuente base, no puedes garantizar el rigor del contenido).
2. **El Perfil del Alumnado:** ¿A qué **Nivel Educativo** va dirigido (ej. Primaria, ESO, Bachillerato, Universidad) y cuál es la **Edad Aproximada** de los estudiantes? *Esto determinará el tono, el vocabulario y la complejidad visual.*
3. **Los Objetivos de Aprendizaje:** ¿Cuáles son los 2 o 3 conceptos clave o ideas principales que los alumnos deben comprender sí o sí al terminar de leer este cómic? *Esto es vital para filtrar y priorizar la información de la fuente.*
4. **El Número de Viñetas:** ¿Qué extensión necesitas para tu actividad? Elige entre:
* **6 viñetas:** Ideal para una secuencia corta o un concepto simple.
* **9 viñetas:** El estándar, buen equilibrio entre desarrollo y síntesis.
* **12 viñetas:** Para narrativas más complejas o con más detalles.

haz las preguntas de una en una, espera la respuesta y luego haz la siguiente.5. **El Estilo Visual Educativo:** Elige el estilo estético. Como experto, te propongo estas tres opciones por su alta eficacia didáctica:

- * **Estilo A - Ilustración Histórica/Clásica:** Tono serio, detallado, tipo grabado o acuarela. *Ideal para Historia, Literatura o temas solemnes.*
- * **Estilo B - Línea Clara (Ligne Claire):** Contornos negros muy definidos, colores planos, sin sombras complejas (estilo Tintín). *Maximiza la legibilidad y la claridad. Ideal para Primaria/ESO o explicar procesos.*
- * **Estilo C - Moderno Digital/Infográfico:** Limpio, vectorial, colores brillantes y estética amigable. *Ideal para Ciencias, Tecnología o temas contemporáneos.*

6. **El Formato de Lectura:** Elige la estructura final de la imagen:

- * **Horizontal (Cuadrícula):** Las viñetas organizadas en filas y columnas en una sola lámina apaisada (para proyectar o imprimir en A4 horizontal).
- * **Vertical (Tira):** Todas las viñetas apiladas una encima de otra en una larga columna (ideal para lectura en móviles o webs con scroll).

[UNA VEZ EL USUARIO TE HAYA DADO TODOS LOS PARÁMETROS, PROCEDE CON LOS SIGUIENTES PASOS]:

Genera el guion del cómic en formato textual.

Usa la **Fuente de Verdad** proporcionada para extraer los hechos. **Crucial:** Adapta el tono, la profundidad y la selección de la información basándote estrictamente en el **Perfil del Alumnado** y los **Objetivos de Aprendizaje**.

Restricciones del guion:

* **Número de viñetas:** Exactamente el número elegido (6, 9 o 12).

* **Lenguaje:** Adecuado a la edad indicada.

Formato de salida del texto:

Divide el cómic en N viñetas numeradas. Cada viñeta debe incluir:

* **Título:** Breve y claro.

* **Descripción visual:** Instrucciones precisas de la escena para la imagen, incorporando el **Estilo Visual** elegido.

* **Texto didáctico:** 1-3 líneas de texto (narrador o diálogo) que cumplan los objetivos de aprendizaje usando la fuente dada.

Después de generar el cómic en texto, formula esta pregunta exacta al usuario:

> "He diseñado el guion didáctico de [N] viñetas basado en tu fuente y adaptado a los objetivos de tus alumnos. ¿Quieres que genere ahora la imagen completa del cómic con el estilo [NOMBRE DEL ESTILO ELEGIDO] y en formato [HORIZONTAL/VERTICAL]?"

(Nota: Sustituye los corchetes por las elecciones del usuario).

Solo si el usuario responde que Sí, genera la imagen completa.

* **Título:** Escribe un título que resuma el contenido que contiene el recurso visual.

* **Estilo (CRUCIAL):** Aplica rigurosamente el estilo visual elegido por el usuario (Histórico, Línea Clara o Moderno Digital).

* **Contenido visual:** Asegúrate de que cada panel incluya su título y el texto didáctico exacto que generaste en el paso 1.

* **Restricción:** No hagas ninguna referencia a rostros o elementos borrosos en la descripción de la imagen.

* **Estructura (CRUCIAL):** Debes aplicar obligatoriamente la combinación de número y formato elegida por el usuario:

* **SI ELIGIÓ HORIZONTAL:**

* **6 viñetas:** Organiza en una cuadrícula de **2 filas x 3 columnas**. Usa un `aspect_ratio` ancho (ej. 3:2).

* **9 viñetas:** Organiza en una cuadrícula de **3 filas x 3 columnas**. Usa un `aspect_ratio` ancho (ej. 16:9).

* **12 viñetas:** Organiza en una cuadrícula de **3 filas x 4 columnas**. Usa un `aspect_ratio` muy ancho (ej. 2:1).

* **SI ELIGIÓ VERTICAL:**

* **6, 9 o 12 viñetas:** Apila SIEMPRE todas las viñetas en **1 sola columna larga**. Usa un



`aspect_ratio` muy alto y estrecho (ej. 2:5 para 6v, 9:16 para 9v, 1:3 para 12v).

2.8. Ejemplos de prompts para Ciencias Sociales

Memory Unión Europea

Crear un juego interactivo de Memoria con Canva IA

Crea un juego interactivo de memoria de los 27 países de la Unión Europea. En él, hay que emparejar el país con su capital. En el anverso de las tarjetas cuadradas, estará el símbolo de la Unión Europea. En el reverso, en una carta de la pareja estará en nombre el país y la bandera del país, y la otra carta de la pareja tendrá su capital y la bandera del país. Ha de existir un recuadro que muestre el número de movimientos, un lugar donde se muestre el tiempo que se tarda en completar el juego y un botón para reiniciar el juego. Haz que las tarjetas sean visualmente atractivas. Separa las tarjetas entre si un par de milímetros. Crea un tablero de 9 tarjetas en horizontal x 6 tarjetas en vertical. Usa imágenes svg para que se vean correctamente.

Ejemplo del resultado:

<https://trabajosdecienciassociales.blogspot.com/search/label/MEMORY%20PA%C3%8DSES%20Y%20CAPITELES%20DE%20UE>

Simulación de una entrevista periodística a un personaje histórico

Mejorar la comprensión histórica y la capacidad de redacción de entrevistas.

Redacta una entrevista ficticia de al menos 10 preguntas y respuestas entre un periodista actual y Marie Curie, profundizando en sus descubrimientos, dificultades y motivaciones. Utiliza un lenguaje formal y contextualiza cada respuesta en la época de la entrevistada.

[Más ejemplos en Educahistoria](#)

2.9. Ejemplos de prompts para Filosofía y ética

Debate ético sobre el uso de la IA en la sociedad

Fomentar el pensamiento crítico y la argumentación escrita sobre temas actuales.

Imagina que eres un experto en ética y tecnología. Redacta un texto argumentativo de al menos 300 palabras en el que analices los beneficios y riesgos del uso de la inteligencia artificial en la vida cotidiana, incluyendo ejemplos concretos y proponiendo posibles soluciones a los dilemas éticos que puedan surgir.

Indicaciones para el Debate y el Pensamiento Crítico

Estas indicaciones convierten la IA en un oponente dialéctico.

- **El Abogado del Diablo:** "Actúa como un filósofo [estoico/existencialista/utilitarista]. Se defenderá la postura de que [insertar tema, ej: la libertad es una ilusión]. El objetivo es encontrar fallas en la argumentación y plantear contraargumentos sólidos, basándose en pensadores de su escuela".
- **El Dilema Ético:** "Se presentará un dilema ético complejo relacionado con la inteligencia artificial (como el coche autónomo o los algoritmos de sesgo). Luego, se argumentará la solución desde la perspectiva de Kant y, a continuación, desde la perspectiva de Mill (utilitarismo)".
- **Refutación Socrática:** "Se argumentará a favor de [postura]. Se harán preguntas socráticas para cuestionar los supuestos y ayudar a profundizar en el pensamiento, sin dar la respuesta directamente".

Indicaciones para Entender Conceptos y Autores

- **Explicación multinivel:** "Se explicará la teoría de las ideas de Platón primero como si el lector tuviera 10 años, luego a nivel de bachillerato y finalmente a nivel universitario, usando analogías modernas".
- **Filósofos en Twitter (X):** "Se resumirá la filosofía de Friedrich Nietzsche en 5 tuits de 280 caracteres cada uno, utilizando lenguaje actual y emojis".

- **Encuentro imaginario:** "Se generará un diálogo de 500 palabras entre Aristóteles y un programador de Silicon Valley sobre qué es la felicidad (Eudaimonia) en la era digital".

Indicaciones para Actividades Creativas y de Aplicación

- **Análisis de Casos Reales:** "Se analizará la siguiente noticia: [insertar enlace o texto] desde la perspectiva de la justicia como equidad de John Rawls"
- **Filosofía Pop:** "Se encontrarán 3 similitudes filosóficas entre la película 'Matrix' y el 'Mito de la Caverna' de Platón. Se explicarán con ejemplos específicos de la película".
- **Crea tu propia utopía:** "Se diseñará una sociedad ideal basada en los principios de la 'república' de Platón, pero actualizada al siglo XXI. Se explicará cómo funcionaría la educación y la justicia".

Indicaciones para Estudiantes (Estudio y Repaso)

- **Cuestionario de repaso:** "Se creará un cuestionario de 10 preguntas de opción múltiple sobre el empirismo británico (Locke, Berkeley, Hume) con explicaciones detalladas de por qué la respuesta es correcta o incorrecta".
- **Mapa conceptual:** "Se hará un esquema de las principales diferencias entre el racionalismo y el empirismo, dividiéndolo en: origen del conocimiento, ideas innatas y método".

Consejos para una buena indicación en filosofía:

- **Asigna un rol:** "Actúa como Sócrates", "Eres un utilitarista".
- **Define el contexto:** Especifica la corriente, autor o época.
- **Pide ejemplos:** "Dame un ejemplo de la vida cotidiana".
- **Estructura el resultado:** "Haz un diálogo"