

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>

Revision #5

Created 2026-01-16 12:30:03 CET by Javier Anzano

Updated 2026-03-17 19:07:14 CET by Miguel Serrano Larraz