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.

Copyright 2026

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.

Copyright 2026

> 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

Copyright 2026