

PROMPTS PARA EDUCACIÓN:

Guía para docentes innovadores.

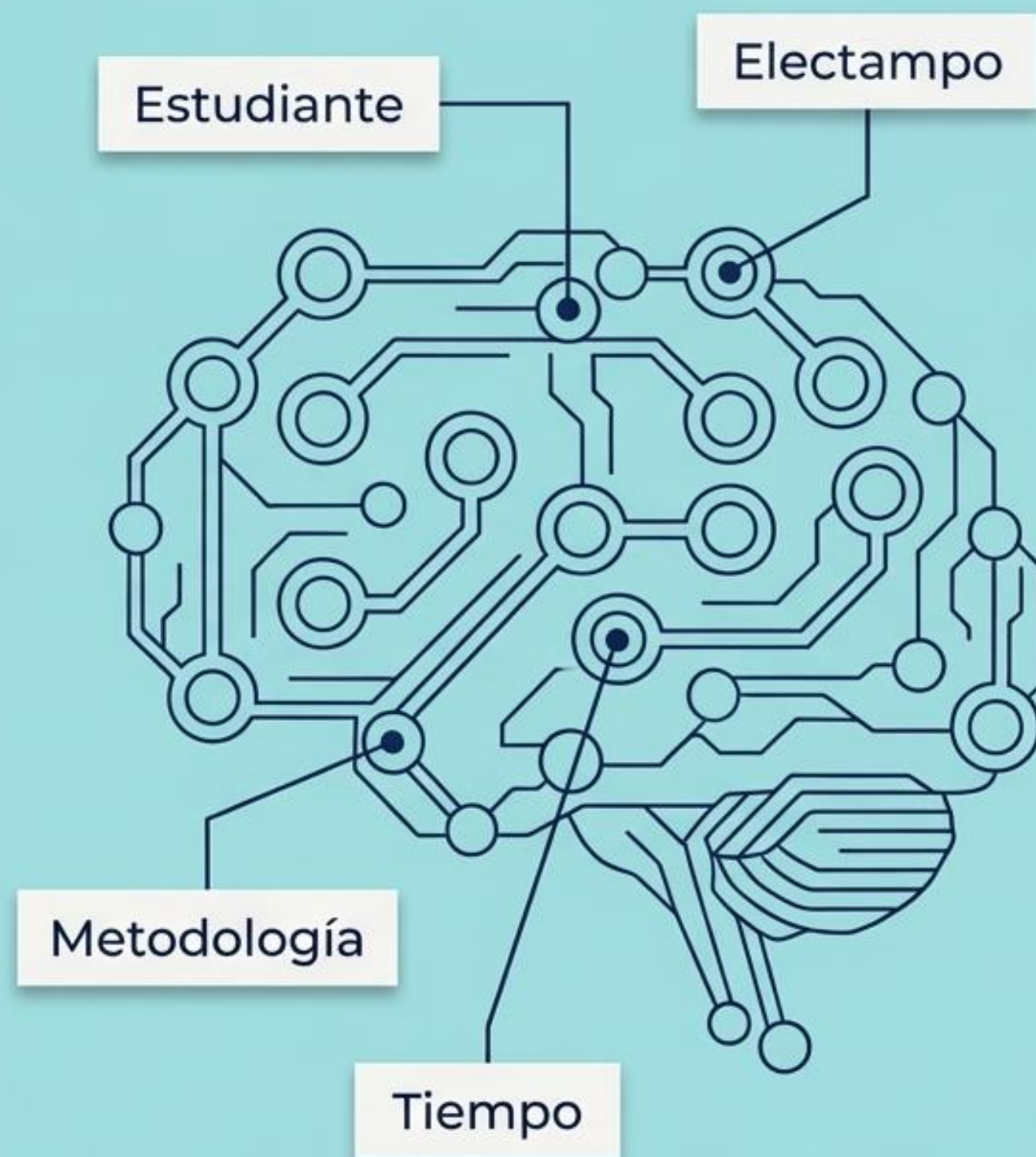
Manual práctico para integrar la Inteligencia Artificial en la planificación y ejecución académica.

EL EMPRENDEDOR

La Revolución en el Aula Superior.

La Inteligencia Artificial Generativa no reemplaza al docente; eleva sus capacidades.

En un entorno educativo de rápidos cambios, los prompts se convierten en el puente entre la pedagogía tradicional y la innovación. Diseñar instrucciones precisas agiliza la creación de contenido, para que el educador invierta su tiempo en lo que realmente importa: el análisis y la conexión humana.



¿Qué es exactamente un Prompt?



1. El Docente



**La instrucción detallada,
ordenada y clara que
determina el comportamien-
to de la IA y genera una
respuesta según las
necesidades expresadas.**



3. La Solución

[Texto]

[Imagen]

[Audio]

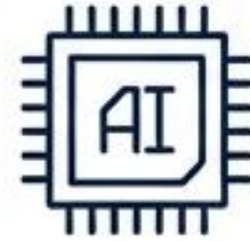
[Híbrido]

El Arsenal del Docente: Modelos Generativos (LLM)



ChatGPT

Entiende y genera lenguaje humano coherente. Ideal para conversaciones naturales y asistencia creativa.



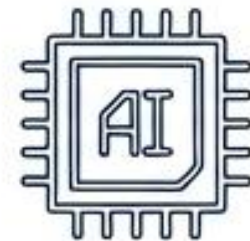
Claude

Asistente multilingüe enfocado en ética. Gran capacidad de análisis profundo y adaptación al contexto.



Copilot

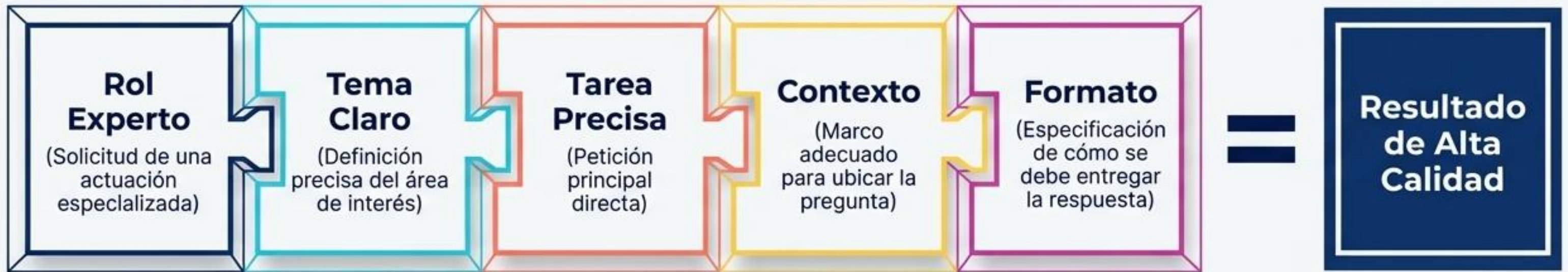
Integrado al ecosistema Microsoft. Responde consultas y genera contenido creativo con información precisa.



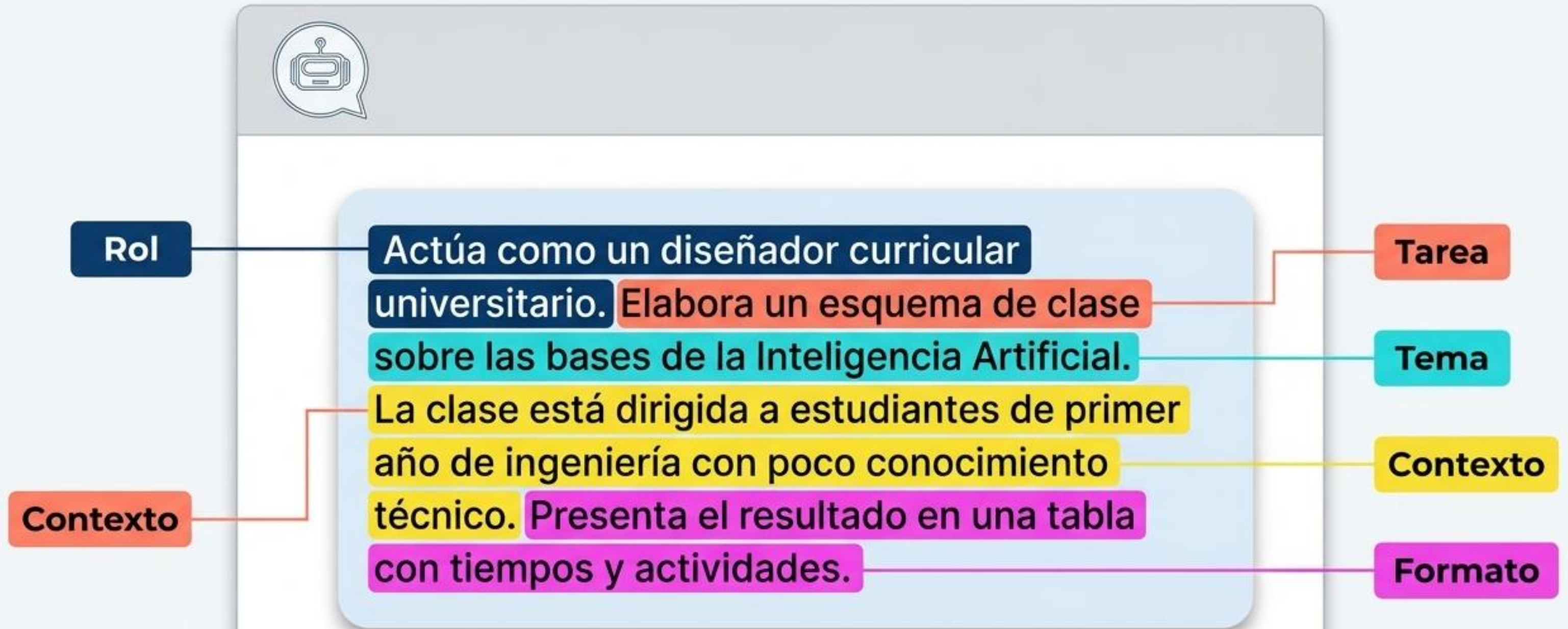
Gemini

Inteligencia multimodal. Procesa e interpreta texto, código, imágenes y audio simultáneamente.

La Anatomía del Prompt Perfecto



La Interfaz en Acción



Las 4 Características del Éxito con IA



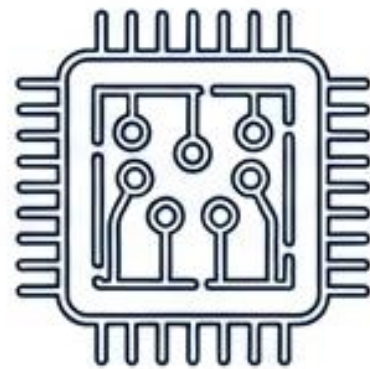
Claridad y Precisión

Evitar ambigüedades;
garantizar comprensión
exacta.



Flexibilidad en el Diseño

Permitir exploración de
diversos enfoques.



Estructura Organizada

Mantener un flujo lógico para
respuestas coherentes.



Uso Iterativo

Ajustar y refinar basados en
las respuestas previas de la IA.

El Ecosistema de Prompts Universitarios



Pilar I: Planificación y Preparación

#2 Guías de Estudio

Actúa como un experto en elaborar guías de estudio...
Diseña una guía para la clase de [asignatura] sobre el [tema] con un total de [cantidad] preguntas.

#3 Instrucciones de Tareas

Actúa como un planificador educativo.
Elabora instrucciones detalladas para una tarea en [asignatura] sobre [tema], incluyendo pasos, recursos y rúbrica.

#4 Esquemas de Clase

Actúa como un planificador de lecciones universitarias.
Diseña un esquema de clase estructurado para el curso de [asignatura] sobre [tema].

Pilar II: Actividades Interactivas y Participación

#5 Preguntas de Discusión

Actúa como moderador experto. Diseña preguntas de discusión para la tarea: [descripción] en la clase de [asignatura] sobre [tema].

#7 Sesiones de Grupo

Actúa como coordinador de dinámicas. Diseña una sesión de trabajo en grupo detallada para la clase de [asignatura] sobre [tema].

#9 Lluvia de Ideas

Actúa como un facilitador. Diseña una actividad de lluvia de ideas para [objetivo] en la clase de [asignatura].

Pilar III: Evaluación y Apoyo Visual

#11 Formativas



Actúa como diseñador de evaluaciones. Diseña una evaluación formativa para [asignatura] sobre [tema].

#12 Autoevaluación

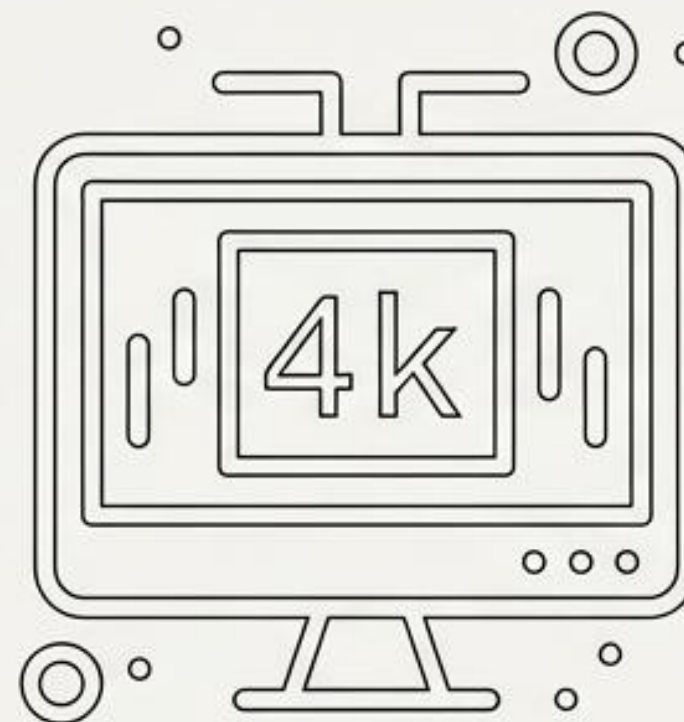


Crea ejercicios de autoevaluación reflexiva para [tarea] en la clase de [asignatura].

#13 Presentaciones



Actúa como experto en diseño instruccional. Genera un esquema detallado de diapositivas para la clase de [asignatura] sobre [tema].



Inmersión Disciplinar: Ciencias de la Salud

#16 Simulación Médica

Actúa como consultor. Diseña un conjunto de técnicas de simulación para [asignatura] sobre [tema].

#18 Telemedicina

Actúa como especialista. Elabora un plan de lección sobre cómo integrar telemedicina en la práctica clínica para [asignatura].

#22 Diagnósticos con IA

Proporciona un esquema de revisión bibliográfica sobre el uso de IA en diagnósticos médicos para [asignatura].

Inmersión Disciplinar: Ingeniería

#24 Sistemas Automatizados

Actúa como diseñador. Crea un diagrama de flujo para programar y probar sistemas automáticos en [asignatura].

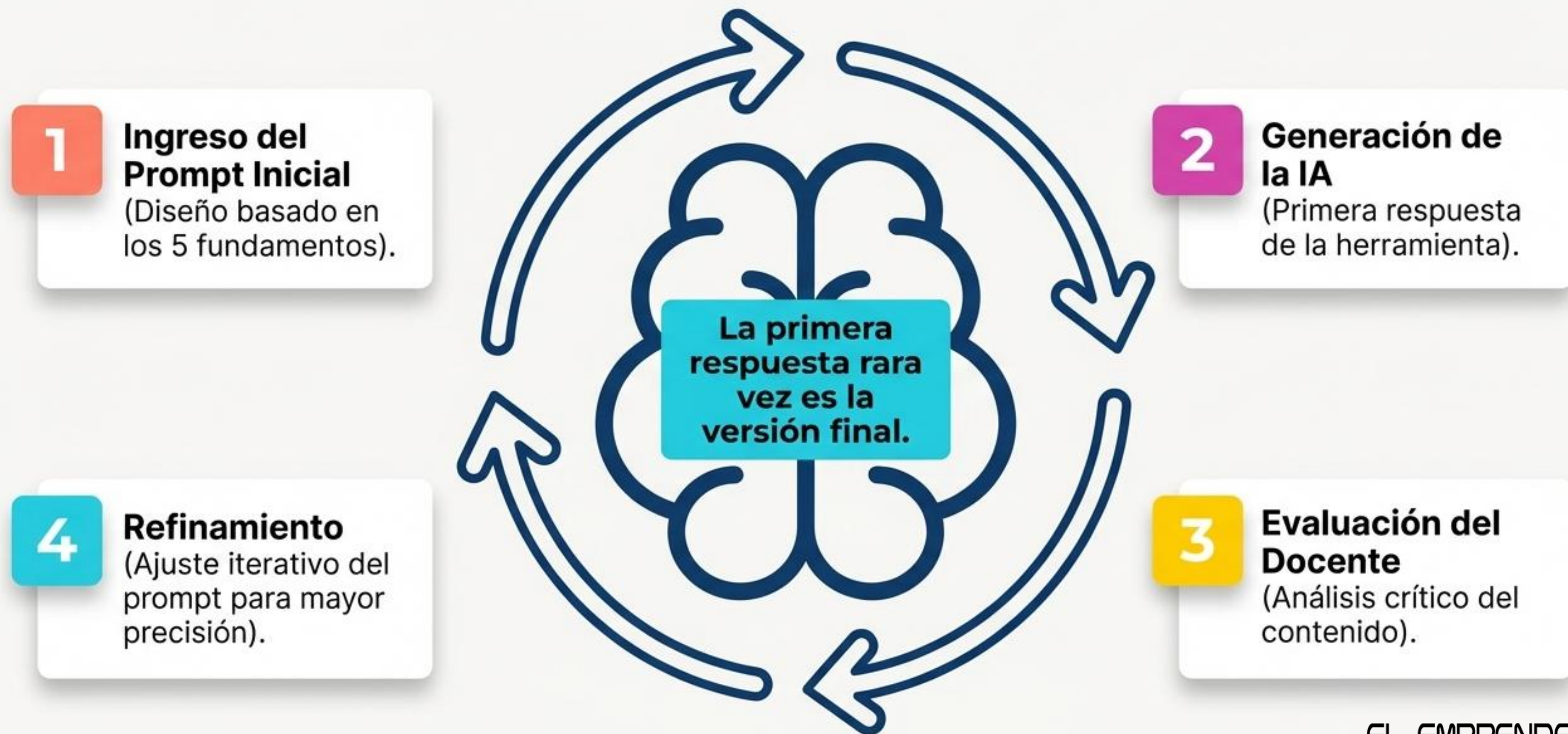
#29 Simulación de Circuitos

Actúa como experto. Crea el marco para una simulación de circuitos electrónicos sobre [tema].

#34 Metodologías Ágiles

Actúa como gestor de proyectos. Diseña un taller práctico para implementar metodologías ágiles (SCRUM) en [asignatura].

El Ciclo de Retroalimentación Continua



“El tiempo que ahorras en la preparación es tiempo que inviertes en la comprensión del estudiante.”