



Universidad
Católica de Cuyo

PROMPTS

**para generar actividades
en el aula**

Claudio Marcelo Larrea Arnau

PROMPTS PARAGENERAR ACTIVIDADES EN EL AULA

Claudio Marcelo Larrea Arnau

Larrea Arnau, Claudio Marcelo

Prompts para generar actividades en el aula / Claudio Marcelo Larrea Arnau. - 1a ed.
- San Juan : Editorial Universitaria UCCuyo, 2025.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: online

ISBN 978-631-6679-02-4

1. Educación. 2. Inteligencia Artificial. I. Título.
CDD 006.3

Es una publicación oficial de la Universidad Católica de Cuyo.

Las opiniones expresadas en los trabajos son de exclusiva
responsabilidad de sus autores.

Reservados los correspondientes derechos por la UCCuyo.

Editorial y Librería Universitaria UCCuyo

Edición y Diseño: Equipo Editorial

1ª Edición virtual: Año 2025

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

Claudio Larrea

Doctor en Ciencias Sociales. Doctor en Educación. Magister en Inmunología. Especialista en la Docencia de la Educación Superior. Profesor en Enseñanza Media y Superior en Química. Licenciado en Bioquímica.

Secretario de Investigación de la Universidad Católica de Cuyo (2023-2027).

Rector de la Universidad Católica de Cuyo de San Juan (UCCuyo) (2015-2023). Decano de la Facultad de Ciencias de la Alimentación, Bioquímicas y Farmacéuticas (UCCuyo) (2007-2015). Secretario Académico de la Facultad de Ciencias Médicas (UCCuyo) (2003-2007). Director de la Carrera de Medicina (UCCuyo) (1999-2002). Par evaluador de CONEAU para las Carreras de Bioquímica desde el año 2014. Par evaluador internacional de Calidad Educativa de EQUAA (Education Quality Accreditation Agency) desde 2017 hasta la fecha. Profesor Titular de la Asignatura Inmunología de la Carrera de Medicina, Bioquímica y Farmacia de las Facultades de Ciencias Médicas y Ciencias Químicas y Tecnológica de la Universidad Católica de Cuyo. Profesor Titular del Módulo "Gestión del Conocimiento", de la Maestría en Comunicación y Liderazgo de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Católica de Cuyo. Investigador categoría I Superior de la UCCuyo. Investigador y Coordinador del Área de Educación Médica del Instituto de Ciencias Biomédicas de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Católica de Cuyo. Bioquímico de planta y encargado del Laboratorio de Inmunología del Hospital Público Descentralizado Dr. Guillermo Rawson desde el año 1998.

Índice

Introducción	11
Capítulo 1.....	12
Introducción a la Inteligencia Artificial en la Educación	12
1.1. Definición de IA y su impacto en la enseñanza	12
1.2. Beneficios y desafíos de integrar IA en el aula	12
1.3. Ejemplos de herramientas basadas en IA para docentes y alumnos.....	13
Capítulo 2.....	14
Fundamentos del Prompt Engineering.....	14
2.1. ¿Qué es el Prompt Engineering y por qué es relevante?.....	14
2.2. Cómo estructurar un prompt efectivo.....	14
Capítulo 3.....	17
Tipos de Prompts.....	17
Capítulo 4.....	20
Prompts para la Elaboración del Programa de una Asignatura	20
4.1. Introducción	20
Paso 1: Definición del contexto de la asignatura	20
Paso 2: Organización de Contenidos.....	21
Paso 3: Propuesta Pedagógica	21
Paso 4: Metodologías de Enseñanza.....	21
Paso 5: Evaluaciones	22
Paso 6: Bibliografía.....	22
Paso 7: Tabla de Organización.....	22
Capítulo 5.....	23
Prompts para la Generación de Rúbricas.....	23
5.1. Introducción	23
Paso 1: Definir el Contexto de la Evaluación.....	23

Paso 2: Definir los Criterios de Evaluación	23
Paso 3: Generación de la Rúbrica Completa	24
Paso 4: Aplicación de la Rúbrica	24
Conclusión	24
Capítulo 6.....	25
Prompts para la Creación de Actividades de Aprendizaje Activo	25
6.1. Introducción	25
6.1. Actividades de Aprendizaje Activo	25
Paso 1: Definir el Contexto de la Actividad Gamificada.....	25
Paso 2: Definir la Estructura de la Gamificación	25
Paso 3: Generación de la Actividad Gamificada.....	26
Paso 4: Aplicación y Evaluación de la Actividad	26
Conclusión	26
Capítulo 7.....	27
Prompts para el Diseño de Debates y Simulaciones en Clase	27
7.1 Introducción	27
Paso 1: Definir el Contexto del Debate o Simulación	27
Paso 2: Definir la Estructura del Debate o Simulación.....	27
Paso 3: Generación del Debate o Simulación	28
Paso 4: Aplicación y Evaluación de la Actividad	28
Conclusión	28
Capítulo 8.....	29
Prompts para la Creación de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	29
8.1. Introducción	29
Paso 1: Definir el Contexto del Proyecto.....	29
Paso 2: Estructurar el Proyecto	29
Paso 3: Generación del Proyecto Completo	30

Paso 4: Aplicación y Evaluación del Proyecto.....	30
Conclusión	30
Capítulo 9.....	31
Prompts para la Personalización del Aprendizaje.....	31
9.1. Introducción	31
9.1. Generación de Explicaciones Adaptadas.....	31
Paso 2: Generación de Explicaciones Personalizadas	31
Paso 3: Ajustes y Formatos Específicos.....	32
Paso 4: Evaluación de la Comprensión.....	32
9.2. Creación de Rutas de Aprendizaje Personalizadas	32
Paso 1: Definir el Perfil del Estudiante	32
Paso 2: Creación de la Ruta de Aprendizaje.....	33
Paso 3: Evaluación y Ajustes de la Ruta de Aprendizaje.....	33
9.3. Diseño de Estrategias de Refuerzo para Alumnos con Dificultades	34
Paso 1: Identificación de Áreas de Dificultad	34
Paso 2: Generación de Estrategias de Refuerzo	34
Paso 3: Seguimiento y Evaluación del Progreso	34
Conclusión.....	35
Capítulo 10.....	36
Prompts para la Creación de Material Didáctico	36
10.1. Introducción	36
Paso 1: Definir el Propósito y Contexto del Material Didáctico	36
Paso 2: Generación del Contenido Didáctico	36
1. Creación de Guías de Estudio Interactivas.....	36
2. Creación de Presentaciones con Contenido Automatizado.....	37
Paso 3: Evaluación y Ajustes del Material Didáctico	38
Conclusión	38

Capítulo 11.....	39
Prompts para la Creación de Evaluaciones Orales	39
11.1. Introducción	39
11.2. Definición de los Datos Generales de la Evaluación.....	39
11.3. Generación de Preguntas para la Evaluación Oral	40
11.4. Adaptación de Preguntas según el Nivel del Estudiante.....	40
11.5. Generación de Situaciones y Casos Prácticos	40
11.6. Diseño de una Rúbrica de Evaluación Oral.....	41
11.7. Retroalimentación Automática con IA	41
Conclusión	42
Capítulo 12.....	43
Prompts para la Generación de Ensayos y Resúmenes	43
12.1. Introducción	43
12.2. Definición del Tipo de Texto a Generar	43
12.3. Generación de una Estructura para el Ensayo o Resumen	44
12.4. Generación de un Borrador del Ensayo o Resumen	44
12.5. Desarrollo de Argumentos en Ensayos	45
12.6. Adaptación del Ensayo o Resumen según el Nivel Educativo.....	45
12.7. Revisión y Mejora del Texto	45
12.8. Generación de Conclusiones Impactantes	46
Conclusión	46
Capítulo 13.....	47
Prompts para la Creación de Actividades Colaborativas con IA	47
13.1. Introducción	47
13.2. Definición del Tipo de Actividad Colaborativa.....	47
13.4. Creación de Roles para la Actividad	48
13.5. Generación de Preguntas o Problemas para la Actividad	48

13.6. Evaluación y Reflexión de la Actividad	49
13.7. Optimización de la Actividad con IA	50
Capítulo 14.....	51
Prompts para la Creación de Simulaciones y Estudios de Caso	51
14.1. Introducción	51
14.2. Definición del Tipo de Actividad	51
14.3. Creación del Escenario de la Simulación o Estudio de Caso	51
14.4. Generación de Roles para los Participantes	52
14.5. Planteamiento de Problemas o Desafíos	52
14.6. Desarrollo de Preguntas Orientadoras.....	52
14.7. Evaluación del Desempeño de los Estudiantes.....	53
14.8. Reflexión y Retroalimentación sobre la Actividad.....	53
Conclusión	54
Capítulo 15.....	55
Prompts para la Elaboración de Exámenes Escritos	55
15.1. Introducción	55
15.2. Definición de los Datos Generales del Examen.....	55
15.3. Definición de la Estructura del Examen por Unidad	56
15.4. Generación de Preguntas para el Examen	56
15.4. Distribución del Puntaje del Examen	58
15.6. Generación de la Clave de Respuestas.....	58
Conclusión	58
Capítulo 16.....	59
Prompts para la Creación de Cuestionarios de Autoevaluación	59
16.1 Introducción	59
16.2. Definición de los Datos Generales del Cuestionario	59
16.3. Generación de Preguntas para el Cuestionario.....	60

16.4. Personalización del Cuestionario.....	61
16.5. Generación de Retroalimentación para los Estudiantes	61
16.6. Distribución del Puntaje del Cuestionario	61
16.7. Generación de la Clave de Respuestas.....	62
Conclusión.....	62

Introducción

En la educación, la Inteligencia Artificial (IA) ha transformado la forma en que los docentes y estudiantes interactúan con el conocimiento, brindando nuevas oportunidades para la personalización del aprendizaje y la automatización de tareas.

El impacto de la IA en la enseñanza es significativo, ya que permite adaptar los procesos de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes.

En el presente volumen encontrarán una guía para trabajar diversos temas de interés educativo, empleando de manera estratégica la IA.

Mencionamos prompts diseñados para elaborar planificaciones, propuestas didácticas desde un enfoque práctico que permita estructurar una asignatura de manera efectiva, asegurando que cada aspecto a trabajar esté cubierto de manera detallada y coherente.

El uso de la Inteligencia Artificial (IA) puede facilitar la creación de rúbricas estructuradas y adaptadas a diferentes tipos de actividades y niveles educativos.

Proponemos la gamificación dentro del aprendizaje activo, integrando elementos lúdicos en el aula para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso con los contenidos.

Otro aspecto al que aporta el libro es a la generación de debates y simulaciones en el aula, herramientas necesarias para el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación y la toma de decisiones.

Consideramos que, a través del uso de la IA, los docentes pueden generar explicaciones adaptadas, diseñar rutas de aprendizaje y desarrollar estrategias de refuerzo para estudiantes con dificultades.

Presenta una muestra de trabajo con IA en la oralidad, permitiendo incorporar y diseñar herramientas dinámicas que estimulen la participación y la construcción colectiva del conocimiento.

Además, propone prompts para estimular las simulaciones y los estudios de caso, herramientas pedagógicas clave para el aprendizaje basado en la resolución de problemas.

Finalmente se elabora un diseño por medio de IA para exámenes y cuestionarios de autoevaluación que favorezcan el aprendizaje autónomo.

Estos son algunos de los temas abordados en esta publicación que pretende ser un aporte más desde la mirada tecno-educativa en la que estamos inmersos.

Claudio Larrea

Capítulo 1

Introducción a la Inteligencia Artificial en la Educación

1.1. Definición de IA y su impacto en la enseñanza

La Inteligencia Artificial (IA) es un campo de la informática que permite a las máquinas aprender de la experiencia, reconocer patrones y tomar decisiones sin intervención humana directa. En la educación, la IA ha transformado la forma en que los docentes y estudiantes interactúan con el conocimiento, brindando nuevas oportunidades para la personalización del aprendizaje y la automatización de tareas.

El impacto de la IA en la enseñanza es significativo, ya que permite adaptar los procesos de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Los sistemas basados en IA pueden analizar grandes volúmenes de datos sobre el rendimiento de los alumnos y ofrecer recomendaciones personalizadas. Además, la IA facilita la creación de contenido educativo interactivo, la evaluación automática de tareas y el desarrollo de asistentes virtuales para apoyo pedagógico.

1.2. Beneficios y desafíos de integrar IA en el aula

Beneficios

1. Personalización del aprendizaje: Los algoritmos de IA pueden adaptar los contenidos y actividades a los estilos y ritmos de aprendizaje de cada estudiante.
2. Automatización de tareas administrativas: Reducción del tiempo dedicado a la corrección de exámenes y la generación de informes académicos.
3. Accesibilidad mejorada: Herramientas de IA pueden facilitar el aprendizaje a estudiantes con discapacidades mediante asistentes de voz, traducción automática y generación de contenido en formatos accesibles.
4. Mayor disponibilidad de recursos educativos: Plataformas basadas en IA pueden ofrecer materiales actualizados en tiempo real y adaptados a las necesidades curriculares.
5. Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico: La IA puede proponer actividades interactivas que incentiven el análisis y la resolución de problemas en los estudiantes.

Desafíos

1. Sesgo en los modelos de IA: La información con la que se entrenan los modelos puede generar respuestas con prejuicios o perspectivas limitadas.
2. Privacidad y protección de datos: El uso de IA en el aula requiere la recolección de datos de los estudiantes, lo que plantea desafíos en términos de seguridad y ética.

3. Dependencia de la tecnología: Excesiva confianza en la IA puede reducir el desarrollo de habilidades críticas en docentes y alumnos si no se usa de manera equilibrada.
4. Capacitación docente: Es necesario que los educadores reciban formación sobre el uso adecuado de la IA para optimizar su implementación en el aula.
5. Infraestructura y acceso: No todas las instituciones cuentan con la conectividad o los dispositivos adecuados para implementar soluciones de IA de manera equitativa.

1.3. Ejemplos de herramientas basadas en IA para docentes y alumnos

Existen diversas herramientas de IA diseñadas para facilitar el aprendizaje y la enseñanza. Algunas de las más utilizadas incluyen:

1. Chatbots educativos: Asistentes virtuales como "Socratic by Google" ayudan a los estudiantes a resolver dudas y a mejorar su comprensión de conceptos académicos.
2. Plataformas de aprendizaje adaptativo: Sistemas como "Khan Academy" y "Duolingo" personalizan el contenido en función del progreso del estudiante.
3. Generadores de contenido: Herramientas como "ChatGPT" o "Quillionz" pueden ayudar a los docentes a crear evaluaciones, resúmenes y materiales de estudio en pocos minutos.
4. Corrección automática de tareas: Aplicaciones como "Grammarly" y "Turnitin" facilitan la revisión de textos, detectando errores gramaticales y posibles plagios.
5. Reconocimiento de voz y asistencia accesible: Software como "Microsoft Immersive Reader" y "Google Speech-to-Text" ayudan a estudiantes con dificultades de lectura o necesidades especiales.

Conclusión

La integración de la Inteligencia Artificial en la educación representa una evolución significativa en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, es fundamental que su implementación sea ética, equitativa y alineada con los objetivos pedagógicos, asegurando que potencie la labor docente y el desarrollo integral de los estudiantes.

Capítulo 2

Fundamentos del Prompt Engineering

2.1. ¿Qué es el Prompt Engineering y por qué es relevante?

El Prompt Engineering es la disciplina que se enfoca en la formulación y optimización de instrucciones (prompts) para modelos de inteligencia artificial con el fin de obtener respuestas precisas y útiles. Su relevancia radica en que la calidad de los resultados generados por los modelos de IA depende en gran medida de cómo se estructuran las instrucciones dadas.

En el contexto educativo, el Prompt Engineering permite a los docentes diseñar interacciones más efectivas con herramientas de IA para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Un buen prompt puede guiar a la IA hacia la generación de contenido relevante, estructurado y alineado con los objetivos pedagógicos.

2.2. Cómo estructurar un prompt efectivo

Para formular un prompt efectivo, es importante seguir ciertos principios clave:

1. Claridad y precisión: Un prompt debe ser claro y específico para evitar ambigüedades en la respuesta del modelo.
 - Ejemplo poco claro: "Explicame matemáticas."
 - Ejemplo claro: "Explica la regla de los signos en la multiplicación y división de números enteros."
2. Contextualización: Proporcionar información relevante para guiar mejor la respuesta.
 - Ejemplo sin contexto: "Redacta una pregunta."
 - Ejemplo con contexto: "Redacta una pregunta de opción múltiple sobre la Segunda Guerra Mundial para un examen de historia de nivel secundario."
3. Estructura en pasos: Para tareas complejas, es útil dividir la solicitud en pasos o indicar un orden lógico.
 - Ejemplo sin estructura: "Explica la fotosíntesis."
 - Ejemplo con estructura: "Explica la fotosíntesis en tres pasos: 1) Definición del proceso, 2) Fases de la fotosíntesis y 3) Importancia en los ecosistemas."
4. Definir el formato de salida: Especificar el formato en el que se desea recibir la información mejora la utilidad de la respuesta.
 - Ejemplo sin formato: "Resume la Revolución Francesa."
 - Ejemplo con formato: "Resume la Revolución Francesa en un cuadro comparativo con causas, eventos principales y consecuencias."

5. Uso de ejemplos: Brindar ejemplos en el prompt ayuda a la IA a entender mejor la solicitud y generar respuestas alineadas con la expectativa.
 - Ejemplo sin guía: "Crea una actividad de aprendizaje sobre fracciones."
 - Ejemplo con guía: "Crea una actividad de aprendizaje sobre fracciones, similar a la siguiente: 'Dibuja un círculo y divide en cuatro partes, luego sombrea una y pregunta qué fracción representa!'."

2.3. Errores frecuentes al formular prompts y maneras para evitarlos

1. **Falta de especificidad: Un prompt demasiado general puede generar respuestas imprecisas.**
 - Error: "Escribe sobre historia."
 - Solución: "Escribe un resumen sobre la Revolución Industrial y sus impactos económicos."
2. **Exceso de información irrelevante: Proporcionar demasiados detalles innecesarios puede confundir al modelo y afectar la calidad de la respuesta.**
 - Error: "Explica el Teorema de Pitágoras, menciona a Pitágoras, la historia de su descubrimiento, sus aplicaciones en arquitectura y ejemplos en diferentes culturas."
 - Solución: "Explica el Teorema de Pitágoras y proporciona un ejemplo práctico de su aplicación en un triángulo rectángulo."
3. **No indicar el público objetivo: La respuesta de la IA puede variar dependiendo del nivel de conocimiento del destinatario.**
 - Error: "Explica la fotosíntesis."
 - Solución: "Explica la fotosíntesis de forma sencilla para estudiantes de primaria."
4. **Uso de términos ambiguos: Evitar palabras que puedan interpretarse de múltiples maneras.**
 - Error: "Explica la teoría de Newton."
 - Solución: "Explica la Ley de la Gravitación Universal de Newton y su importancia en la física."
5. **No solicitar un formato de salida adecuado: Definir el formato mejora la claridad de la respuesta.**
 - Error: "Resume la Primera Guerra Mundial."
 - Solución: "Resume la Primera Guerra Mundial en una lista con las causas, el desarrollo del conflicto y las consecuencias."

Conclusión

El Prompt Engineering es una herramienta clave para optimizar la interacción con modelos de IA y mejorar la generación de contenido educativo. Aplicando estos principios, docentes y estudiantes pueden obtener respuestas más relevantes y efectivas para sus necesidades académicas.

Capítulo 3

Tipos de Prompts

En el contexto de la Inteligencia Artificial y su aplicación en la educación, los prompts juegan un papel fundamental en la interacción con modelos de lenguaje. Un prompt es la instrucción que se le proporciona a un modelo de IA para obtener una respuesta específica. Dependiendo de su estructura y complejidad, existen distintos tipos de prompts que permiten obtener resultados más precisos y alineados con los objetivos de enseñanza.

A continuación, se presentan los principales tipos de prompting junto con una breve descripción y un ejemplo aplicado a la creación de un programa de la asignatura de matemáticas.

3.1. Tipos de Prompts

1. Zero-shot Prompting

- **Característica:** No proporciona ejemplos previos al modelo; se limita a una solicitud directa.
- **Ejemplo:** "Escribe un programa para la asignatura de matemáticas."

2. One-shot Prompting

- **Característica:** Se proporciona un ejemplo antes de hacer la solicitud principal.
- **Ejemplo:**
 - Prompt inicial: "El programa de matemáticas para primer año incluye álgebra básica, geometría y aritmética."
 - Solicitud: "Ahora escribe el programa para matemáticas en segundo año."

3. Few-shot Prompting

- **Característica:** Se proporcionan múltiples ejemplos antes de hacer la solicitud principal.
- **Ejemplo:**
 - Prompt:
 - "El programa de matemáticas para primer año incluirá álgebra básica, geometría y aritmética."
 - "El programa de matemáticas para segundo año incluirá trigonometría, álgebra intermedia y teoría de números."
 - Solicitud: "Escribe un programa de matemáticas para tercer año."

4. Chain-of-Thought Prompting

- **Característica:** Fomenta un proceso de razonamiento paso a paso antes de generar la respuesta final.
- **Ejemplo:**

- Prompt: "Escribe un programa de matemáticas para tercer año, siguiendo estos pasos: 1) Revisar los temas previos de segundo año, 2) Agregar nuevos temas avanzados, 3) Definir las competencias esperadas."
- Solicitud: "Ahora genera el programa."

5. Instruction-based Prompting

- **Característica:** Brinda instrucciones detalladas y estructuradas para la generación del contenido.
- **Ejemplo:**
 - Prompt: "Escribe un programa de matemáticas para estudiantes de tercer año del secundario. Asegúrate de incluir: objetivos, unidades temáticas, métodos de enseñanza, tipos de evaluaciones y recursos didácticos."

6. Contextual Prompting

- **Característica:** Se proporciona información relevante previa para mejorar la precisión de la respuesta.
- **Ejemplo:**
 - Prompt: "Aquí tienes el programa de matemáticas del año anterior que incluye álgebra básica, geometría y aritmética. Ahora escribe un programa actualizado para el próximo año que incluya álgebra avanzada y cálculo."

7. Interactive Prompting

- **Característica:** Involucra iteraciones con retroalimentación y ajustes sucesivos.
- **Ejemplo:**
 - Prompt inicial: "Escribe un programa de matemáticas para tercer año."
 - Retroalimentación: "Añade una sección sobre cálculo diferencial y ajusta las competencias esperadas."
 - Respuesta mejorada: "Ahora incluye ejemplos de evaluación de cálculo diferencial en el programa."

8. Role-based Prompting

- **Característica:** Se asigna un rol específico al modelo para influenciar su respuesta.
- **Ejemplo:**
 - Prompt: "Escribe el programa de matemáticas como si fueras un docente experimentado que se enfoca en el desarrollo de habilidades lógicas y analíticas de los estudiantes."

Conclusión

Estos tipos de prompting ofrecen distintas estrategias para mejorar la interacción con modelos de IA y optimizar sus respuestas según el contexto educativo. A lo largo de este libro, exploraremos cómo aplicar

estas técnicas en actividades en el aula, permitiendo a docentes y estudiantes aprovechar al máximo las capacidades de la inteligencia artificial en la enseñanza.

Capítulo 4

Prompts para la Elaboración del Programa de una Asignatura

4.1. Introducción

La planificación de una asignatura es un proceso fundamental en el diseño curricular, ya que permite estructurar de manera eficiente los contenidos, metodologías y evaluaciones necesarias para el aprendizaje de los estudiantes. En este capítulo, se presentan una serie de prompts diseñados para guiar a los docentes en la elaboración de una propuesta pedagógica completa, asegurando que se consideren todos los aspectos esenciales de la materia.

Mediante un enfoque sistemático, este método permite adaptar la planificación a diferentes niveles educativos y modalidades de enseñanza, logrando una organización coherente y efectiva del contenido. Es importante ingresar los prompts en el chat de inteligencia artificial de manera secuencial, esperando que el sistema elabore cada respuesta antes de proceder con el siguiente paso.

4.2. Planificación

Paso 1: Definición del contexto de la asignatura

Para comenzar con la planificación, es necesario definir el contexto en el cual se dictará la asignatura. Copie los siguientes prompts en el chat de inteligencia artificial y vaya respondiendo a cada uno antes de pasar al siguiente:

1. Nivel Educativo, Carrera y Año:

- Indique si la asignatura pertenece a educación primaria, secundaria o universitaria.
- Especifique la carrera o campo de estudio.
- Indique el año dentro del nivel educativo en el que se impartirá la asignatura.

2. Nombre de la Asignatura:

- Ingrese el nombre oficial de la materia.

3. Carga Horaria Total:

- Determine la cantidad de horas totales de la asignatura.

4. Cantidad de Semanas de Dictado:

- Especifique en cuántas semanas se desarrollará la materia.

5. Distribución de Clases y Horas:

- Indique la cantidad de horas de clases teóricas y prácticas por semana.
- Especifique la cantidad de clases teóricas y prácticas por semana.

Paso 2: Organización de Contenidos

6. Carga de Contenidos de la Asignatura:

- Liste los temas teóricos y prácticos que se impartirán.

7. Cantidad de Unidades:

- Indique en cuántas unidades temáticas se distribuirán los contenidos.

Paso 3: Propuesta Pedagógica

Asegúrese de completar cada prompt antes de avanzar al siguiente:

8. Carrera, Nivel Educativo y Año:

- Se redactará una breve descripción del contexto académico en el que se dictará la asignatura.

9. Introducción de la Asignatura:

- Se elaborará una introducción de 150 palabras que describa la importancia de la materia dentro del plan de estudios.

10. Fundamentación de la Asignatura:

- Se escribirá una fundamentación de 150 palabras que justifique la relevancia del curso en la formación de los estudiantes.

11. Objetivos Generales y Específicos:

- Se detallarán las competencias generales y específicas que los alumnos deberán alcanzar.

12. Distribución de Contenidos en Unidades:

- Se organizarán los contenidos teóricos y prácticos en unidades temáticas considerando:
 - **Carga horaria total.**
 - **Cantidad de semanas de dictado.**
 - **Clases teóricas y prácticas.**
 - **Detalle y desarrollo de cada unidad.**

Paso 4: Metodologías de Enseñanza

Cada metodología de enseñanza debe ser generada con un prompt independiente:

13. Estrategias Didácticas:

- Se aplicarán las siguientes metodologías (100 palabras cada una):
 - **Clases basadas en problemas:** Desarrollo de competencias analíticas a través de la resolución de situaciones problemáticas.

- Estudios de casos clínicos: Aplicación de conocimientos en escenarios reales mediante análisis de casos.
- Clases magistrales: Exposición estructurada del docente para la transmisión de conocimientos clave.
- Mapas conceptuales: Representaciones gráficas para estructurar el aprendizaje de manera visual y jerárquica.

Paso 5: Evaluaciones

Cada tipo de evaluación debe generarse con su prompt correspondiente:

14. Evaluaciones Escritas:

- Se describirán los siguientes métodos de evaluación (50 palabras cada uno):
 - Exámenes parciales: Preguntas de opción múltiple, emparejamiento o completamiento.
 - Examen final: Evaluaciones integrales con preguntas mixtas que incluyen verdadero/falso y desarrollo.

Paso 6: Bibliografía

15. Referencias Bibliográficas:

- Se propondrán siete fuentes actualizadas (últimos cinco años) que serán recomendadas para el estudio de los alumnos.

Paso 7: Tabla de Organización

16. Tabla de Distribución de Unidades y Contenidos:

- Se presentará en formato de texto plano de doble entrada, organizando las unidades temáticas y sus respectivos contenidos.

Conclusión

Este capítulo proporciona un enfoque práctico para estructurar una asignatura de manera efectiva, asegurando que cada aspecto clave de la planificación esté cubierto de manera detallada y coherente. Es fundamental ingresar cada prompt en el chat de inteligencia artificial y esperar la respuesta antes de avanzar con la siguiente instrucción, garantizando que el programa de la asignatura se genere con la mayor precisión posible.

Capítulo 5

Prompts para la Generación de Rúbricas

5.1. Introducción

Las rúbricas son herramientas esenciales en la evaluación del aprendizaje, ya que permiten establecer criterios claros y objetivos para calificar el desempeño de los estudiantes. La Inteligencia Artificial (IA) puede facilitar la creación de rúbricas estructuradas y adaptadas a diferentes tipos de actividades y niveles educativos.

En este capítulo, se presentan prompts diseñados para guiar a los docentes en la generación de rúbricas de evaluación, asegurando que los criterios sean precisos y alineados con los objetivos de aprendizaje.

Es importante ingresar los prompts de manera secuencial en el chat de inteligencia artificial y esperar la respuesta antes de proceder con el siguiente paso.

Paso 1: Definir el Contexto de la Evaluación

Antes de generar una rúbrica, es fundamental especificar el contexto de la evaluación. Copie los siguientes prompts en el chat de IA y responda cada uno antes de continuar:

1. **Nivel Educativo y Asignatura:**
 - Indique el nivel educativo (primaria, secundaria o universitario).
 - Especifique la asignatura en la que se aplicará la rúbrica.
2. **Tipo de Actividad Para Evaluar:**
 - Describa la actividad que será evaluada (ejemplo: ensayo, presentación, proyecto, informe de laboratorio, participación en clase, etc.).
3. **Objetivos de Aprendizaje:**
 - Enumere los objetivos de aprendizaje específicos que los estudiantes deben lograr con esta actividad.

Paso 2: Definir los Criterios de Evaluación

Una rúbrica efectiva se basa en criterios claros y medibles. Utilice los siguientes prompts para definir los criterios de evaluación:

4. **Definir los Criterios:**
 - Indique qué aspectos del desempeño serán evaluados (ejemplo: claridad en la exposición, estructura del contenido, argumentación, creatividad, ortografía, uso de fuentes, etc.).
5. **Definir Niveles de Desempeño:**
 - Determine cuántos niveles de desempeño incluirá la rúbrica (ejemplo: insuficiente, aceptable, bueno, excelente).
 - Describa brevemente cada nivel de desempeño para un criterio específico.

6. Asignar Ponderaciones:

- Indique si los criterios tienen la misma importancia o si algunos deben tener mayor peso en la calificación.

Paso 3: Generación de la Rúbrica Completa

7. Solicitar la Generación de una Tabla de Rúbrica:

- Utilice el siguiente prompt para generar la rúbrica en formato de tabla:

"Genera una rúbrica en formato de tabla para evaluar [nombre de la actividad] en la asignatura de [nombre de la asignatura]. Los criterios de evaluación son [lista de criterios] y los niveles de desempeño son [lista de niveles]. Asegúrate de describir cada nivel de desempeño con claridad."

8. Revisión y Ajustes:

- Revise la rúbrica generada y ajuste los descriptores si es necesario.
- Solicite mejoras específicas en la redacción de ciertos criterios o niveles si considera que se pueden perfeccionar.

Paso 4: Aplicación de la Rúbrica

9. Generación de una Guía para los Estudiantes:

- Solicite a la IA que reformule la rúbrica en un lenguaje accesible para los estudiantes.
- Ejemplo de prompt: *"Convierte esta rúbrica en una explicación clara para los estudiantes, utilizando lenguaje sencillo y ejemplos."*

10. Adaptación a Diferentes Tipos de Evaluación:

- Si la rúbrica se usará en varias actividades, solicite adaptaciones específicas con el siguiente prompt: *"Ajusta esta rúbrica para evaluar un trabajo en grupo en lugar de una presentación individual."*

Conclusión

El uso de IA en la generación de rúbricas facilita la creación de herramientas de evaluación personalizadas y adaptadas a las necesidades de los docentes y estudiantes. Siguiendo estos prompts, es posible diseñar rúbricas claras, estructuradas y alineadas con los objetivos educativos, optimizando el proceso de evaluación y retroalimentación en el aula.

Capítulo 6

Prompts para la Creación de Actividades de Aprendizaje Activo

6.1. Introducción

Las actividades de aprendizaje activo permiten que los estudiantes participen de manera dinámica en su proceso educativo, promoviendo la exploración, la resolución de problemas y la colaboración. La gamificación es una estrategia poderosa dentro del aprendizaje activo, ya que integra elementos lúdicos en el aula para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso con los contenidos.

El uso de la Inteligencia Artificial (IA) en la creación de actividades gamificadas facilita la personalización del aprendizaje y la adaptación a distintos niveles educativos. En este capítulo, se presentan prompts diseñados para generar actividades de aprendizaje activo basadas en la gamificación.

Es importante ingresar los prompts en el chat de IA de manera secuencial y esperar la respuesta antes de continuar con el siguiente paso.

6.1. Actividades de Aprendizaje Activo

Paso 1: Definir el Contexto de la Actividad Gamificada

Antes de generar la actividad gamificada, es necesario establecer el contexto educativo. Copie los siguientes prompts en el chat de IA y responda cada uno antes de continuar:

1. **Nivel Educativo y Asignatura:**

- Indique si la actividad está dirigida a educación primaria, secundaria o universitaria.
- Especifique la asignatura y el tema que se abordará en la actividad.

2. **Objetivo de la Actividad:**

- Describa el propósito de la actividad gamificada (ejemplo: reforzar conocimientos, mejorar habilidades de resolución de problemas, fomentar la colaboración, etc.).

3. **Duración de la Actividad:**

- Determine cuánto tiempo durará la actividad (ejemplo: 20 minutos, 1 hora, una semana, etc.).

Paso 2: Definir la Estructura de la Gamificación

La actividad debe contar con una estructura clara para lograr un aprendizaje efectivo. Utilice los siguientes prompts:

4. **Tipo de Gamificación:**

- Indique qué tipo de dinámica desea aplicar (ejemplo: desafíos, juegos de rol, misiones, recompensas por logros, competencias por equipos, etc.).
- 5. **Elementos de la Gamificación:**
 - Determine qué elementos lúdicos incorporará en la actividad (ejemplo: puntos, insignias, niveles, recompensas, retos, narrativa, etc.).
- 6. **Rol del Docente y de los Estudiantes:**
 - Describa cómo participará el docente en la actividad y qué se espera de los estudiantes.

Paso 3: Generación de la Actividad Gamificada

- 7. **Solicitud de Generación de la Actividad Completa:**
 - Utilice el siguiente prompt para obtener una actividad completa con instrucciones claras:
"Genera una actividad gamificada para la asignatura de [nombre de la asignatura] en el nivel [nivel educativo]. La actividad debe incluir [elementos de gamificación] y estar diseñada para una duración de [duración de la actividad]. Debe incluir una narrativa atractiva, reglas claras y un sistema de recompensas."
- 8. **Revisión y Ajustes:**
 - Revise la actividad generada y solicite mejoras en la estructura o narrativa si es necesario.
 - Ejemplo de prompt de ajuste: *"Ajusta la actividad para que se pueda realizar en equipos de cinco estudiantes en lugar de individualmente."*

Paso 4: Aplicación y Evaluación de la Actividad

- 9. **Guía para los Estudiantes:**
 - Solicite a la IA que reformule la actividad en un formato comprensible para los estudiantes.
 - Ejemplo de prompt: *"Convierte la descripción de esta actividad en un instructivo paso a paso para los estudiantes."*
- 10. **Evaluación de la Actividad:**
 - Genere criterios de evaluación para medir el impacto de la actividad en el aprendizaje.
 - Ejemplo de prompt: *"Crea una rúbrica para evaluar la participación y desempeño de los estudiantes en la actividad gamificada."*

Conclusión

Las actividades gamificadas con IA permiten a los docentes innovar en el aula y aumentar el nivel de compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. Siguiendo estos prompts, es posible diseñar experiencias interactivas y motivadoras que potencien el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades clave.

Capítulo 7

Prompts para el Diseño de Debates y Simulaciones en Clase

7.1 Introducción

Los debates y las simulaciones en el aula son herramientas poderosas para el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación y la toma de decisiones. Permiten a los estudiantes analizar múltiples perspectivas, aplicar conocimientos en contextos prácticos y mejorar sus habilidades de comunicación.

El uso de la Inteligencia Artificial (IA) en la planificación de estas actividades facilita la creación de escenarios realistas, preguntas orientadoras y criterios de evaluación. En este capítulo, se presentan prompts diseñados para generar debates y simulaciones estructurados de manera efectiva.

Es importante ingresar los prompts en el chat de IA de manera secuencial y esperar la respuesta antes de continuar con el siguiente paso.

Paso 1: Definir el Contexto del Debate o Simulación

Antes de diseñar la actividad, es fundamental establecer el marco de referencia. Copie los siguientes prompts en el chat de IA y responda cada uno antes de continuar:

1. **Nivel Educativo y Asignatura:**

- Indique si la actividad está dirigida a educación primaria, secundaria o universitaria.
- Especifique la asignatura y el tema central del debate o simulación.

2. **Objetivo de la Actividad:**

- Describa el propósito de la actividad (ejemplo: fomentar el análisis crítico, mejorar la expresión oral, simular un evento histórico o científico, etc.).

3. **Duración de la Actividad:**

- Determine cuánto tiempo se asignará a la actividad (ejemplo: una clase, varias sesiones, un proyecto extendido, etc.).

Paso 2: Definir la Estructura del Debate o Simulación

El debate o la simulación debe tener una estructura clara para garantizar su efectividad. Utilice los siguientes prompts:

4. **Tipo de Actividad:**

- Indique si será un debate formal, una mesa redonda, una simulación de juicio, un modelo de Naciones Unidas, un juego de roles, etc.

5. **Roles y Reglas:**

- Especifique qué roles asumirán los estudiantes (ejemplo: ponentes, moderadores, jueces, periodistas, etc.).

- Describa las reglas básicas que regirán la actividad.

6. Fuentes y Materiales de Apoyo:

- Indique si los estudiantes deben investigar fuentes antes del debate o simulación.
- Determine qué materiales se proporcionarán (ejemplo: artículos, informes, videos, etc.).

Paso 3: Generación del Debate o Simulación

7. Solicitud de Generación de la Actividad Completa:

- Utilice el siguiente prompt para obtener una estructura detallada de la actividad:

"Genera un debate estructurado para la asignatura de [nombre de la asignatura] en el nivel [nivel educativo]. El tema central será [tema de la actividad]. Debe incluir roles definidos, reglas claras y preguntas orientadoras para los participantes."

8. Revisión y Ajustes:

- Revise la actividad generada y solicite mejoras en la estructura o en la asignación de roles si es necesario.
- Ejemplo de prompt de ajuste: *"Ajusta el debate para que los estudiantes trabajen en grupos de tres y cada grupo defienda una postura diferente."*

Paso 4: Aplicación y Evaluación de la Actividad

9. Guía para los Estudiantes:

- Solicite a la IA que reformule la actividad en un formato comprensible para los estudiantes.
- Ejemplo de prompt: *"Convierte la descripción de este debate en un instructivo claro y motivador para los estudiantes."*

10. Evaluación del Debate o Simulación:

- Genere criterios de evaluación para medir el desempeño de los estudiantes.
- Ejemplo de prompt: *"Crea una rúbrica para evaluar la argumentación, uso de evidencia y habilidades de comunicación de los estudiantes en el debate."*

Conclusión

El uso de IA en la planificación de debates y simulaciones permite estructurar actividades que fomentan la participación activa y el pensamiento crítico. Siguiendo estos prompts, es posible diseñar experiencias de aprendizaje que potencien la argumentación, la resolución de problemas y la comprensión profunda de los temas estudiados.

Capítulo 8

Prompts para la Creación de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

8.1. Introducción

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades mediante la elaboración de proyectos significativos y contextualizados. Esta estrategia fomenta la autonomía, la colaboración y el pensamiento crítico, preparando a los alumnos para enfrentar desafíos reales.

El uso de la Inteligencia Artificial (IA) facilita la planificación de proyectos efectivos al generar ideas, definir objetivos y estructurar actividades de manera eficiente. En este capítulo, se presentan prompts diseñados para la creación de experiencias de aprendizaje basado en proyectos.

Es importante ingresar los prompts en el chat de IA de manera secuencial y esperar la respuesta antes de continuar con el siguiente paso.

Paso 1: Definir el Contexto del Proyecto

Antes de diseñar un proyecto educativo, es fundamental establecer su marco de referencia. Copie los siguientes prompts en el chat de IA y responda cada uno antes de continuar:

1. Nivel Educativo y Asignatura:

- Indique si la actividad está dirigida a educación primaria, secundaria o universitaria.
- Especifique la asignatura y el área temática que abordará el proyecto.

2. Objetivo del Proyecto:

- Describa el propósito de la actividad (ejemplo: resolver un problema del entorno, aplicar conceptos científicos, desarrollar una propuesta innovadora, etc.).

3. Duración del Proyecto:

- Determine cuánto tiempo se destinará al desarrollo del proyecto (ejemplo: una semana, un mes, un semestre, etc.).

Paso 2: Estructurar el Proyecto

El proyecto debe contar con una estructura clara que garantice el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. Utilice los siguientes prompts:

4. Definir la Pregunta Guía:

- Indique una pregunta central que oriente el desarrollo del proyecto y fomente la indagación por parte de los estudiantes.

5. Fases del Proyecto:

- Identifique las etapas clave del proyecto (ejemplo: investigación, planificación, ejecución, presentación y evaluación).

6. Recursos Necesarios:

- Determine qué materiales y herramientas se requieren para la realización del proyecto.

Paso 3: Generación del Proyecto Completo

7. Solicitud de Generación del Proyecto:

- Utilice el siguiente prompt para obtener una propuesta detallada de proyecto:

"Genera un proyecto para la asignatura de [nombre de la asignatura] en el nivel [nivel educativo]. El tema del proyecto será [tema del proyecto]. Debe incluir una pregunta guía, fases de desarrollo y criterios de evaluación."

8. Revisión y Ajustes:

- Revise el proyecto generado y solicite mejoras si es necesario.
- Ejemplo de prompt de ajuste: *"Modifica el proyecto para que incluya un componente de trabajo en equipo y presentaciones finales."*

Paso 4: Aplicación y Evaluación del Proyecto

9. Guía para los Estudiantes:

- Solicite a la IA que reformule el proyecto en un formato comprensible para los estudiantes.
- Ejemplo de prompt: *"Convierte la descripción de este proyecto en un instructivo claro y motivador para los estudiantes."*

10. Criterios de Evaluación:

- Genere una rúbrica para evaluar el desempeño de los estudiantes durante el desarrollo del proyecto.
- Ejemplo de prompt: *"Crea una rúbrica para evaluar la planificación, ejecución y presentación del proyecto."*

Conclusión

El uso de IA en la planificación de proyectos facilita la creación de experiencias de aprendizaje dinámicas y enriquecedoras. Siguiendo estos prompts, es posible diseñar proyectos que fomenten la creatividad, la colaboración y la aplicación práctica del conocimiento en contextos reales.

Capítulo 9

Prompts para la Personalización del Aprendizaje

9.1. Introducción

La personalización del aprendizaje permite adaptar la enseñanza a las **necesidades, ritmo y nivel de cada estudiante**. A través del uso de **Inteligencia Artificial (IA)**, los docentes pueden generar explicaciones adaptadas, diseñar rutas de aprendizaje y desarrollar estrategias de refuerzo para estudiantes con dificultades.

Este capítulo reúne estrategias y prompts para:

- **Generar explicaciones personalizadas** según el nivel de comprensión del estudiante.
- **Crear rutas de aprendizaje individualizadas** basadas en el progreso del alumno.
- **Diseñar estrategias de refuerzo** para estudiantes con dificultades en el aprendizaje.

Cada **prompt** debe ingresarse en un chat de IA, esperando la respuesta antes de continuar con el siguiente.

9.1. Generación de Explicaciones Adaptadas

Paso 1: Definir el Nivel de Comprensión

Para generar explicaciones personalizadas, primero es necesario conocer el nivel educativo y el perfil del estudiante.

Prompt 1: Nivel educativo y asignatura

"Indique si la explicación está dirigida a educación primaria, secundaria o universitaria y especifique la asignatura y el tema central."

Prompt 2: Perfil de los estudiantes

"Describa el nivel de conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema e indique si la explicación debe ser simplificada, intermedia o avanzada."

Paso 2: Generación de Explicaciones Personalizadas

Prompt 3: Explicación básica

"Explica el concepto de [tema] de forma sencilla, utilizando ejemplos cotidianos y lenguaje accesible para estudiantes de [nivel educativo]."

Prompt 4: Explicación intermedia

"Explica el concepto de [tema] para estudiantes de [nivel educativo] que ya tienen conocimientos previos sobre [concepto relacionado]. Usa ejemplos más detallados y términos técnicos moderados."

Prompt 5: Explicación avanzada

"Explica el concepto de [tema] de manera detallada y técnica, incluyendo referencias teóricas y aplicaciones prácticas. Enfoca la explicación en un nivel universitario."

Paso 3: Ajustes y Formatos Específicos

Para mejorar la comprensión, se pueden solicitar variaciones en la presentación de la información.

Prompt 6: Explicación en distintos formatos

*"Reescribe la explicación en formato de lista de pasos para facilitar su comprensión."
"Genera una analogía para explicar este concepto a estudiantes de secundaria."*

Prompt 7: Comparación de conceptos

"Compara [concepto A] con [concepto B], destacando similitudes y diferencias en un nivel accesible para estudiantes de [nivel educativo]."

Paso 4: Evaluación de la Comprensión

Prompt 8: Generación de preguntas de autoevaluación

"Crea tres preguntas de opción múltiple y una pregunta de desarrollo sobre [tema] dirigidas a estudiantes de [nivel educativo]."

Prompt 9: Retroalimentación personalizada

"Sugiere estrategias para reforzar la comprensión de [tema] en estudiantes que tienen dificultades con este concepto."

9.2. Creación de Rutas de Aprendizaje Personalizadas

Paso 1: Definir el Perfil del Estudiante

Antes de diseñar una ruta de aprendizaje, es necesario conocer el nivel de conocimientos del estudiante.

Prompt 10: Nivel educativo y asignatura

"Indique si la ruta está dirigida a educación primaria, secundaria o universitaria y especifique la asignatura y el tema de estudio."

Prompt 11: Objetivo del aprendizaje

"Describa qué competencias o conocimientos específicos deben adquirirse al finalizar la ruta de aprendizaje."

Prompt 12: Evaluación del nivel inicial

"Crea una evaluación diagnóstica con cinco preguntas clave para medir el nivel de conocimiento sobre [tema] en estudiantes de [nivel educativo]."

Paso 2: Creación de la Ruta de Aprendizaje

Prompt 13: Generación de una ruta básica

"Genera una ruta de aprendizaje personalizada sobre [tema] para estudiantes de [nivel educativo] que han demostrado un conocimiento inicial [bajo/intermedio/avanzado] en la evaluación diagnóstica."

Prompt 14: Ajuste del contenido según el progreso

"Sugiere actividades y recursos diferenciados para un estudiante con dificultades en [concepto]."

"Propón desafíos avanzados para estudiantes con un alto desempeño en [tema]."

Prompt 15: Diseño de actividades interactivas

"Crea una actividad práctica para afianzar el concepto de [tema] en estudiantes de [nivel educativo]."

Prompt 16: Recomendación de recursos adicionales

"Sugiere cinco libros, artículos o videos para reforzar la comprensión sobre [tema] en estudiantes de [nivel educativo]."

Paso 3: Evaluación y Ajustes de la Ruta de Aprendizaje

Prompt 17: Creación de evaluaciones formativas

"Genera una evaluación con tres preguntas de opción múltiple y dos preguntas abiertas para medir el avance en [tema]."

Prompt 18: Adaptación de la ruta en base a resultados

"Modifica la ruta de aprendizaje si un estudiante presenta dificultades en [concepto específico]."

Prompt 19: Retroalimentación personalizada

"Elabora un plan de mejora para un estudiante que necesita reforzar [tema]."

9.3. Diseño de Estrategias de Refuerzo para Alumnos con Dificultades

Paso 1: Identificación de Áreas de Dificultad

Antes de generar estrategias de refuerzo, se deben detectar las dificultades del estudiante.

Prompt 20: Nivel educativo y asignatura

"Indique si la estrategia de refuerzo está dirigida a educación primaria, secundaria o universitaria y especifique la asignatura y el tema específico en el que los estudiantes presentan dificultades."

Prompt 21: Evaluación del nivel de dificultad

"Crea una evaluación con cinco preguntas clave para detectar las dificultades de un estudiante en [tema] en el nivel [educativo]."

Paso 2: Generación de Estrategias de Refuerzo

Prompt 22: Propuesta de estrategias individualizadas

"Genera estrategias de refuerzo para un estudiante con dificultades en [tema] en el nivel [educativo]. Sugiere métodos de enseñanza alternativos y ejercicios de práctica específicos."

Prompt 23: Explicaciones alternativas

"Explica [tema] utilizando una analogía o ejemplo visual para estudiantes con dificultades en el nivel [educativo]."

Prompt 24: Actividades de refuerzo

"Diseña una actividad práctica para reforzar [tema] en estudiantes con dificultades en el nivel [educativo]."

Prompt 25: Uso de recursos multimodales

"Recomienda cinco recursos digitales para reforzar [tema] en estudiantes de [nivel educativo]."

Paso 3: Seguimiento y Evaluación del Progreso

Prompt 26: Diseño de evaluaciones formativas

"Crea una evaluación corta con preguntas de opción múltiple y ejercicios prácticos para verificar si el estudiante ha mejorado en [tema]."

Prompt 27: Generación de retroalimentación personalizada

"Elabora una retroalimentación detallada para un estudiante que ha mejorado en [tema], pero aún presenta dificultades en [concepto específico]."

Prompt 28: Ajuste de estrategias de refuerzo

"Sugiere estrategias alternativas si un estudiante sigue presentando dificultades en [tema]."

Conclusión

El uso de **IA en la personalización del aprendizaje** permite a los docentes:

- **Adaptar las explicaciones** según el nivel de comprensión de los estudiantes.
- **Diseñar rutas de aprendizaje** basadas en el progreso individual.
- **Desarrollar estrategias de refuerzo** para alumnos con dificultades.

Siguiendo estos **prompts**, es posible optimizar la enseñanza y garantizar que cada estudiante avance a su propio ritmo con el apoyo adecuado.

Capítulo 10

Prompts para la Creación de Material Didáctico

10.1. Introducción

El material didáctico es una herramienta clave en la enseñanza, ya que permite estructurar y comunicar información de manera visual, interactiva y dinámica. La integración de Inteligencia Artificial (IA) en la creación de material didáctico facilita la generación de recursos adaptados a diferentes niveles educativos, optimizando la claridad del contenido y enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

El uso de IA permite personalizar guías de estudio interactivas y presentaciones según los objetivos de aprendizaje, incluir recursos visuales relevantes y asegurar la comprensión profunda de los conceptos. En este capítulo, se presentan prompts diseñados para generar material educativo efectivo con IA, asegurando que el contenido sea atractivo, comprensible y alineado con la enseñanza planificada.

Es importante ingresar los prompts en el chat de IA de manera secuencial y esperar la respuesta antes de continuar con el siguiente paso.

Paso 1: Definir el Propósito y Contexto del Material Didáctico

Antes de generar cualquier material didáctico, es fundamental establecer su estructura y objetivos. Copie los siguientes prompts en el chat de IA y responda cada uno antes de continuar:

1. **Nivel Educativo y Asignatura:**
 - Indique si el material está dirigido a educación primaria, secundaria o universitaria.
 - Especifique la asignatura y el tema central del recurso didáctico.
2. **Objetivo del Material Didáctico:**
 - Defina qué competencias o conocimientos específicos deben adquirirse con su uso.
3. **Formato y Elementos Interactivos:**
 - Determine qué elementos incluirá el material (ejemplo: preguntas interactivas, ejercicios prácticos, esquemas visuales, videos, enlaces a recursos, diapositivas, etc.).

Paso 2: Generación del Contenido Didáctico

1. Creación de Guías de Estudio Interactivas

4. **Estructura de la Guía:**
 - Solicite un esquema de organización para la guía de estudio.
 - **Ejemplo de prompt:**

"Genera un esquema de una guía de estudio sobre [tema] para estudiantes de [nivel educativo], incluyendo secciones como introducción, desarrollo teórico, actividades interactivas y evaluación."

5. Explicación de Conceptos Clave:

- Genere definiciones claras y accesibles de los conceptos fundamentales del tema.
- **Ejemplo de prompt:**
 - "Explica de manera sencilla y con ejemplos prácticos el concepto de [tema] para estudiantes de [nivel educativo]."

6. Actividades y Ejercicios Prácticos:

- Diseñe ejercicios interactivos para reforzar el aprendizaje.
- **Ejemplo de prompt:**
 - "Crea tres ejercicios prácticos sobre [tema] con respuestas explicadas para estudiantes de [nivel educativo]."

7. Recursos Visuales y Multimedia:

- Solicite sugerencias de imágenes, gráficos o enlaces a videos educativos para complementar la guía.
- **Ejemplo de prompt:**
 - "Sugiere cinco recursos visuales o videos que ayuden a comprender mejor [tema] en el nivel [educativo]."

2. Creación de Presentaciones con Contenido Automatizado

Creación del Esquema de la Presentación:

- Solicite un esquema inicial con la distribución del contenido en diapositivas.
- **Ejemplo de prompt**
 - "Genera un esquema de presentación sobre [tema] para estudiantes de [nivel educativo], incluyendo una diapositiva de introducción, desarrollo de contenido y conclusión."

Generación del Contenido de Cada Diapositiva

- Para obtener contenido detallado en cada diapositiva, utilice:
 - "Crea el contenido para una diapositiva sobre [tema] en un lenguaje accesible para estudiantes de [nivel educativo]."

Incorporación de Ejemplos y Casos Prácticos

- Para enriquecer la presentación con ejemplos concretos, solicite:
 - "Agrega un ejemplo práctico en la diapositiva sobre [concepto] para facilitar la comprensión de estudiantes de [nivel educativo]."

Recomendaciones de Recursos Visuales

- Solicite sugerencias sobre imágenes, gráficos o esquemas que complementen cada diapositiva.
- **Ejemplo de prompt:**
 - "Sugiere tres imágenes o gráficos relevantes para ilustrar el concepto de [tema] en una presentación educativa."

Paso 3: Evaluación y Ajustes del Material Didáctico

Generación de Preguntas de Autoevaluación

- Para comprobar la comprensión del contenido, solicite preguntas de repaso.
- **Ejemplo de prompt:**
 - "Crea cinco preguntas de autoevaluación con opción múltiple sobre [tema] para estudiantes de [nivel educativo]."

Revisión de Claridad y Coherencia

- Para asegurar que la presentación o la guía sean claras y efectivas, solicite una evaluación de su estructura y contenido:
 - "Revisa este material y sugiere mejoras para hacerlo más claro y comprensible para estudiantes de [nivel educativo]."

Sugerencias de Adaptación

- Para diferentes niveles de aprendizaje, solicite ajustes en la dificultad del material.
- **Ejemplo de prompt:**
 - "Adapta esta guía/presentación para estudiantes con conocimientos básicos sobre [tema]."

Generación de Material Complementario

- Para reforzar el aprendizaje, solicite recursos adicionales:
 - "Elabora una sección de consejos y estrategias para mejorar el aprendizaje de [tema] en estudiantes de [nivel educativo]."

Conclusión

El uso de IA en la generación de material didáctico permite a los docentes optimizar la enseñanza y facilitar el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Siguiendo estos prompts, es posible diseñar recursos educativos que combinen teoría, práctica y autoevaluación, asegurando un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de cada estudiante.

Capítulo 11

Prompts para la Creación de Evaluaciones Orales

11.1. Introducción

Las evaluaciones orales permiten medir la capacidad de los estudiantes para **argumentar, razonar y expresar ideas de manera clara y estructurada**. A diferencia de los exámenes escritos, las pruebas orales ofrecen una evaluación más dinámica de la comprensión, el pensamiento crítico y las habilidades de comunicación.

Para que una evaluación oral sea efectiva, es fundamental diseñar preguntas claras, estructurar las sesiones de evaluación y definir criterios específicos para la calificación. Además, el uso de herramientas de **inteligencia artificial** puede ayudar a generar preguntas variadas y a personalizar las evaluaciones según el nivel y el perfil del estudiante.

En este capítulo, se presentan **prompts secuenciales** para diseñar una evaluación oral completa, abordando desde la formulación de preguntas hasta la elaboración de rúbricas de evaluación.

11.2. Definición de los Datos Generales de la Evaluación

Antes de crear las preguntas y criterios de evaluación, es importante recopilar la información esencial sobre la prueba oral. Se recomienda ingresar los siguientes **prompts en orden**, permitiendo que la IA responda antes de continuar.

- **Ingrese el nivel educativo de la evaluación oral** (*Primaria, Secundaria o Universitario*).
- **Especifique la asignatura en la que se realizará la evaluación oral.**
- **Determine el tipo de evaluación oral:** exposición individual, argumentación, entrevista, interrogatorio o debate.
- **Ingrese la cantidad de preguntas o temas que se abordarán en la evaluación oral.**
- **Especifique la duración máxima de la evaluación oral para cada estudiante.**

Ejemplo de datos generales:

- **Nivel educativo:** Universitario
- **Asignatura:** Historia de América
- **Tipo de evaluación:** Interrogatorio individual
- **Número de preguntas:** 5
- **Duración:** 10 minutos por estudiante

11.3. Generación de Preguntas para la Evaluación Oral

Una vez definidos los aspectos generales, se generarán preguntas adecuadas para la evaluación oral.

- **Genera [cantidad de preguntas] preguntas de evaluación oral para la asignatura [nombre de la asignatura], enfocadas en [tema específico].**

Ejemplo de preguntas generadas por IA:

- **Historia de América:** ¿Cuáles fueron las principales causas de la independencia de las colonias americanas?
- **Filosofía:** ¿Cómo influye el pensamiento de Kant en la ética moderna?
- **Ciencias Naturales:** Explique el proceso de fotosíntesis y su impacto en la cadena alimenticia.

11.4. Adaptación de Preguntas según el Nivel del Estudiante

Para personalizar la evaluación según el nivel de los estudiantes, se pueden generar preguntas de distintos niveles de dificultad.

- **Adapta las siguientes preguntas para un nivel [básico/intermedio/avanzado] de estudiantes.**

Ejemplo de adaptación de preguntas:

- **Nivel básico (Primaria):** ¿Qué es la fotosíntesis? Explique con sus propias palabras.
- **Nivel intermedio (Secundaria):** ¿Cómo influye la luz solar en la fotosíntesis y qué sucede si se reduce la luz disponible?
- **Nivel avanzado (Universitario):** ¿Cómo se relaciona la fotosíntesis con los ciclos biogeoquímicos globales?

11.5. Generación de Situaciones y Casos Prácticos

Para fomentar el pensamiento crítico y la aplicación del conocimiento, se pueden generar situaciones de análisis.

- **Crea una pregunta de evaluación oral basada en un caso práctico sobre [tema].**

Ejemplo de preguntas basadas en casos prácticos:

- **Derecho Penal:** Un comerciante se defiende de un robo en su tienda y hiere al ladrón. ¿Cómo se aplicaría la legítima defensa en este caso?
- **Economía:** Si un país decide imprimir grandes cantidades de dinero para pagar su deuda, ¿qué efectos tendría en la inflación?
- **Literatura:** Si Don Quijote hubiera vivido en el siglo XXI, ¿cómo habría cambiado su historia?

11.6. Diseño de una Rúbrica de Evaluación Oral

Para evaluar de manera objetiva, se debe definir una rúbrica con criterios claros.

- Genera una rúbrica para evaluar la exposición oral de los estudiantes en la asignatura [nombre de la asignatura], considerando los siguientes criterios: claridad, argumentación, fluidez, lenguaje y dominio del tema.

Ejemplo de rúbrica generada por IA:

Criterio	Excelente (10)	Bueno (7-9)	Regular (4-6)	Deficiente (1-3)
Claridad	Explica de forma clara y organizada.	Explica con claridad pero con algunas ideas confusas.	Explicación poco estructurada.	No logra comunicar las ideas.
Argumentación	Usa argumentos sólidos con ejemplos.	Presenta buenos argumentos, pero sin suficiente desarrollo.	Argumentos débiles o poco desarrollados.	No presenta argumentos claros.
Fluidez	Habla con naturalidad y sin pausas excesivas.	Presenta algunas pausas, pero se entiende bien.	Muchas pausas o titubeos.	No logra mantener la fluidez.
Lenguaje	Uso preciso y adecuado del vocabulario.	Usa vocabulario adecuado, pero con algunos errores.	Lenguaje simple y con errores frecuentes.	Uso deficiente del lenguaje.
Dominio del tema	Demuestra amplio conocimiento del tema.	Demuestra conocimiento, pero con algunas imprecisiones.	Conoce el tema, pero con errores graves.	No demuestra conocimiento suficiente.

11.7. Retroalimentación Automática con IA

Para mejorar el aprendizaje, se pueden generar sugerencias de mejora personalizadas.

- Genera retroalimentación para un estudiante que obtuvo un puntaje bajo en claridad y fluidez en la evaluación oral de [nombre de la asignatura].

Ejemplo de retroalimentación generada por IA:

"Notamos que presentaste buenas ideas, pero en algunos momentos la explicación no fue clara. Te sugerimos practicar organizando mejor tus ideas antes de responder y usar conectores para mejorar la fluidez. También puedes grabarte respondiendo preguntas y revisar dónde puedes mejorar."

Conclusión

Las evaluaciones orales son herramientas valiosas para medir la comprensión de los estudiantes y su capacidad para comunicarse de manera efectiva. A través del uso de **prompts de IA**, se pueden generar preguntas personalizadas, situaciones de análisis y rúbricas detalladas para mejorar la evaluación y la retroalimentación.

El uso de inteligencia artificial permite:

- Ahorrar tiempo en la elaboración de preguntas.
- Personalizar la evaluación según el nivel de los estudiantes.
- Mejorar la objetividad mediante criterios de evaluación bien definidos.

Al aplicar estas estrategias, los docentes pueden hacer que las evaluaciones orales sean más dinámicas, precisas y enriquecedoras.

Capítulo 12

Prompts para la Generación de Ensayos y Resúmenes

12.1. Introducción

El desarrollo de **ensayos y resúmenes** es una estrategia fundamental para evaluar la **capacidad de análisis, síntesis y argumentación** de los estudiantes.

- Los **ensayos** permiten expresar ideas, argumentar posturas y desarrollar un pensamiento crítico.
- Los **resúmenes** ayudan a sintetizar información relevante de manera clara y concisa.

El uso de **inteligencia artificial** facilita la creación de guías estructuradas para la elaboración de estos textos, asegurando que los estudiantes reciban orientación en la **organización de ideas, desarrollo de argumentos y construcción de textos académicos de calidad**.

En este capítulo se presentan **prompts secuenciales** para la generación de ensayos y resúmenes. Cada **prompt** debe ingresarse en un chat de IA, esperando la respuesta antes de continuar con el siguiente.

12.2. Definición del Tipo de Texto a Generar

Antes de comenzar, es necesario determinar qué tipo de texto se va a redactar.

Prompt 1: Definir tipo de texto

"¿Desea generar un ensayo o un resumen?"

Prompt 2: Definir el tema

"Indique el tema sobre el cual se desarrollará el ensayo o resumen."

Prompt 3: Nivel educativo

"Ingresa el nivel educativo del estudiante (Primaria, Secundaria o Universitario)."

Prompt 4: Extensión del texto

"¿Cuántas palabras o párrafos debe tener el texto?"

Prompt 5: Tipo de enfoque

"¿Desea que el texto tenga un enfoque expositivo, argumentativo o crítico?"

Ejemplo de respuestas del usuario:

- **Tipo de texto:** Ensayo
- **Tema:** Impacto del cambio climático en los ecosistemas marinos
- **Nivel educativo:** Universitario
- **Extensión:** 800 palabras
- **Enfoque:** Argumentativo

12.3 Generación de una Estructura para el Ensayo o Resumen

Una buena estructura facilita la redacción del texto.

Prompt 6: Generar estructura

"Crea una estructura detallada para un [ensayo/ resumen] sobre [tema]. Incluye introducción, desarrollo y conclusión."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (ensayo):**

1. Introducción

- Definición del problema.
- Importancia del tema en el contexto actual.
- Presentación de la tesis o idea central.

2. Desarrollo

- **Primer argumento:** Explicación de cómo el cambio climático afecta la temperatura del agua y su impacto en los ecosistemas marinos.
- **Segundo argumento:** Consecuencias del derretimiento de los polos en la biodiversidad marina.
- **Tercer argumento:** Medidas de mitigación y estrategias de conservación.

3. Conclusión

- Resumen de los puntos clave.
- Reflexión sobre la importancia de abordar este problema.
- Llamado a la acción o posibles soluciones.

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (resumen):**

- Idea principal del texto fuente.**
- Puntos clave en orden de importancia.**
- Conclusión sintetizada en una o dos frases.**

12.4. Generación de un Borrador del Ensayo o Resumen

Una vez definida la estructura, se generará un primer borrador.

Prompt 7: Generar un borrador

"Redacta un borrador del [ensayo/ resumen] sobre [tema], siguiendo la estructura definida previamente."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (introducción de un ensayo):**

"El cambio climático es una de las problemáticas más graves que enfrenta el planeta en la actualidad. En particular, los ecosistemas marinos han sufrido cambios significativos debido al aumento de la temperatura del agua, la acidificación de los océanos y la disminución de los niveles de oxígeno. Este ensayo abordará cómo estas transformaciones afectan la biodiversidad marina y explorará posibles estrategias de mitigación."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (resumen):**

"El cambio climático está generando alteraciones significativas en los océanos, afectando la biodiversidad y provocando la desaparición de especies. El aumento de temperatura y el derretimiento de los polos tienen consecuencias directas en los ecosistemas marinos. Es fundamental implementar medidas de conservación para reducir estos impactos y proteger la vida marina."

12.5. Desarrollo de Argumentos en Ensayos

Si el texto es un **ensayo argumentativo**, se pueden generar ideas para fortalecer la argumentación.

Prompt 8: Generar argumentos sólidos

"Genera tres argumentos sólidos con ejemplos sobre [tema]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

1. **Impacto del aumento de temperatura:** La elevación de la temperatura del agua altera los hábitats naturales, afectando la reproducción y migración de especies marinas.
2. **Consecuencias del derretimiento de los polos:** La pérdida de hielo marino reduce los niveles de oxígeno en el agua, poniendo en peligro la vida de diversas especies.
3. **Medidas de conservación:** La reducción de emisiones de carbono y la creación de áreas marinas protegidas pueden ayudar a mitigar los efectos del cambio climático.

12.6. Adaptación del Ensayo o Resumen según el Nivel Educativo

Para garantizar que el texto sea adecuado al nivel del estudiante, se pueden ajustar la complejidad y el vocabulario.

Prompt 9: Adaptar el texto al nivel del estudiante

"Adapta el siguiente [ensayo/ resumen] a un nivel [básico/ intermedio/ avanzado]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

- **Nivel básico:** *"Los océanos son importantes para la vida en la Tierra. Cuando la temperatura del agua aumenta, algunos animales tienen dificultades para vivir."*
- **Nivel intermedio:** *"El calentamiento global está afectando los océanos, lo que provoca cambios en los ecosistemas y pone en riesgo la biodiversidad."*
- **Nivel avanzado:** *"El incremento de la temperatura en los océanos debido al cambio climático ha generado alteraciones en los ecosistemas marinos, afectando la biodiversidad y modificando patrones migratorios de diversas especies."*

12.7. Revisión y Mejora del Texto

Para mejorar la calidad del ensayo o resumen, se puede solicitar una revisión automatizada.

Prompt 10: Revisar el texto

"Revisa el siguiente [ensayo/ resumen] y sugiere mejoras en claridad, coherencia y argumentación."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

"El ensayo presenta buenos argumentos, pero se recomienda mejorar la cohesión entre párrafos. Se pueden agregar conectores lógicos para mejorar la fluidez. Además, se sugiere reforzar el tercer argumento con datos concretos."

12.8. Generación de Conclusiones Impactantes

Para cerrar el ensayo con una conclusión sólida, se puede utilizar el siguiente prompt.

Prompt 11: Generar una conclusión

"Genera una conclusión efectiva para un ensayo sobre [tema]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

"El cambio climático es una amenaza real para los ecosistemas marinos. La humanidad debe tomar medidas urgentes para reducir sus impactos y garantizar la conservación de los océanos. Solo mediante la cooperación internacional y el compromiso de todos podremos preservar la biodiversidad marina para las futuras generaciones."

Conclusión

El uso de **inteligencia artificial** permite optimizar la **redacción, estructuración y mejora** de ensayos y resúmenes.

Beneficios de usar IA en la escritura académica:

- Genera textos bien organizados.
- Ajusta la dificultad según el nivel del estudiante.
- Mejora la argumentación mediante ideas sólidas.
- Permite revisar y optimizar la calidad del contenido.

Con esta metodología, los docentes pueden fomentar el desarrollo de habilidades de escritura de manera eficiente y adaptada a las necesidades de cada estudiante.

Capítulo 13

Prompts para la Creación de Actividades Colaborativas con IA

13.1 Introducción

El aprendizaje colaborativo es una estrategia pedagógica que fomenta la interacción entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución conjunta de problemas. Incorporar herramientas de **inteligencia artificial (IA)** en este proceso permite diseñar actividades dinámicas que estimulen la participación y la construcción colectiva del conocimiento.

Este capítulo presenta una serie de **prompts secuenciales** que facilitarán la planificación y ejecución de actividades colaborativas asistidas por IA. Cada **prompt** debe ingresarse en un chat de IA, esperando la respuesta antes de continuar con el siguiente.

13.2. Definición del Tipo de Actividad Colaborativa

Antes de diseñar la actividad, es necesario determinar sus características principales.

Prompt 1: Tipo de actividad

"¿Qué tipo de actividad colaborativa desea diseñar? (Discusión en grupo, aprendizaje basado en proyectos, estudio de caso, debate, simulación, resolución de problemas, etc.)."

Prompt 2: Objetivo de la actividad

"Indique el objetivo principal de la actividad colaborativa. ¿Qué se espera que los estudiantes logren?"

Prompt 3: Nivel educativo

"¿Para qué nivel educativo está destinada la actividad? (Primaria, Secundaria o Universitario)."

Prompt 4: Duración de la actividad

"¿Cuánto tiempo durará la actividad colaborativa? (Ejemplo: 30 minutos, 1 hora, varias sesiones, una semana)."

Prompt 5: Número de participantes

"¿Cuántos estudiantes participarán en la actividad?"

Ejemplo de respuestas del usuario:

- **Tipo de actividad:** Debate
- **Objetivo:** Fomentar el pensamiento crítico sobre el impacto de la inteligencia artificial en la sociedad.
- **Nivel educativo:** Universitario
- **Duración:** 45 minutos
- **Número de participantes:** 6 estudiantes divididos en dos equipos

13.3. Diseño de la Actividad

Una vez definidos los aspectos generales, se generará una descripción estructurada de la actividad.

Prompt 6: Generar la estructura de la actividad

"Diseña un esquema detallado para la actividad colaborativa [nombre de la actividad], incluyendo introducción, desarrollo y cierre."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (actividad: debate sobre IA en la sociedad):**

1. Introducción (10 min)

- Presentación del tema: "El impacto de la IA en el empleo y la privacidad."
- Explicación de las reglas del debate y tiempos de intervención.
- Asignación de roles: equipo a favor y equipo en contra.

2. Desarrollo (30 min)

- Exposición de argumentos por cada equipo (5 min cada uno).
- Ronda de refutación (5 min cada equipo).
- Preguntas del moderador y respuestas de los equipos (10 min).

3. Cierre (5 min)

- Reflexión grupal sobre los puntos más relevantes del debate.
- Conclusiones finales por parte del docente.

13.4. Creación de Roles para la Actividad

Para mejorar la dinámica de la actividad, se pueden asignar roles específicos a los participantes.

Prompt 7: Generar roles dentro de la actividad

"Define roles para los participantes en la actividad colaborativa [nombre de la actividad]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (para un debate):**

- **Moderador:** Controla los tiempos y el orden de participación.
- **Equipo a favor:** Defiende la postura de que la IA mejora la sociedad.
- **Equipo en contra:** Argumenta que la IA representa riesgos para la sociedad.
- **Analista:** Resume los puntos clave y plantea preguntas.

13.5. Generación de Preguntas o Problemas para la Actividad

Dependiendo del tipo de actividad, se pueden generar preguntas o problemas que los estudiantes deben resolver colaborativamente.

Prompt 8: Generar preguntas para discusión

"Crea una lista de preguntas para guiar la discusión en la actividad [nombre de la actividad]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (para un debate sobre IA):**

- ¿Cómo afecta la IA al mercado laboral?

- ¿Qué medidas deberían tomarse para regular la IA?
- ¿La IA puede reemplazar completamente a los seres humanos en ciertos trabajos?

Prompt 9: Generar un problema para resolución en equipo

"Crea un problema desafiante que los estudiantes deban resolver colaborativamente en la actividad [nombre de la actividad]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (para un estudio de caso en biología):**

"Un equipo de científicos ha descubierto una nueva bacteria con propiedades antibióticas desconocidas. ¿Cómo deberían proceder para analizar su efectividad y desarrollar un medicamento?"

13.6. Evaluación y Reflexión de la Actividad

Para evaluar el aprendizaje y la dinámica de trabajo en equipo, se pueden generar rúbricas de evaluación y preguntas de reflexión.

Prompt 10: Generar una rúbrica de evaluación

"Crea una rúbrica para evaluar la participación en la actividad [nombre de la actividad], considerando los criterios de colaboración, argumentación, participación y creatividad."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

Criterio	Excelente (10)	Bueno (7-9)	Regular (4-6)	Deficiente (1-3)
Colaboración	Trabaja activamente con el equipo y contribuye al éxito de la actividad.	Participa, pero con algunas dificultades en la colaboración.	Participa poco y no coopera con el equipo.	No colabora ni participa.
Argumentación	Expone ideas con claridad y respaldo de evidencia.	Presenta ideas válidas, pero con poca justificación.	Argumentos débiles o poco desarrollados.	No presenta argumentos claros.
Participación	Se involucra activamente en todas las etapas de la actividad.	Participa en la mayoría de las actividades.	Participa ocasionalmente.	No participa.
Creatividad	Presenta ideas innovadoras y originales.	Muestra algunas ideas originales.	Usa ideas convencionales sin innovación.	No presenta ideas nuevas.

Prompt 11: Generar preguntas de reflexión

"Crea preguntas de reflexión para que los estudiantes analicen su experiencia en la actividad [nombre de la actividad]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

- ¿Qué aprendieron a través de esta actividad?
- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo?
- ¿Qué dificultades encontraron y cómo las resolvieron?

- ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en situaciones reales?

13.7. Optimización de la Actividad con IA

Para mejorar futuras experiencias, se puede solicitar a la IA sugerencias de optimización.

Prompt 12: Mejorar la actividad

"Analiza la siguiente actividad colaborativa y sugiere mejoras para hacerla más efectiva y dinámica."

✦ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

"Para mejorar la actividad de debate, se recomienda agregar una ronda de preguntas abiertas del público para enriquecer la discusión. También se puede incluir una votación final donde los estudiantes elijan el argumento más convincente."

Conclusión

El uso de inteligencia artificial en el diseño de actividades colaborativas permite:

- Generar dinámicas de aprendizaje más interactivas y efectivas.
- Fomentar el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- Facilitar la creación de preguntas y problemas para el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Evaluar de manera objetiva el desempeño de los estudiantes mediante rúbricas personalizadas.

Siguiendo estos prompts, los docentes pueden diseñar actividades colaborativas **personalizadas y adaptadas** a las necesidades de cada grupo, asegurando un aprendizaje significativo.

Capítulo 14

Prompts para la Creación de Simulaciones y Estudios de Caso

14.1. Introducción

Las **simulaciones** y los **estudios de caso** son herramientas pedagógicas clave para el aprendizaje basado en la resolución de problemas. Estas metodologías permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones reales o hipotéticas, desarrollando habilidades como el **análisis crítico**, la **toma de decisiones** y la **resolución de problemas**.

El uso de **inteligencia artificial (IA)** facilita la creación de simulaciones interactivas y estudios de caso adaptados a diferentes niveles educativos y disciplinas. A través de **prompts secuenciales**, se pueden diseñar escenarios personalizados que favorezcan la participación activa y el aprendizaje experiencial.

Cada **prompt** debe ingresarse en un chat de IA, esperando la respuesta antes de continuar con el siguiente.

14.2. Definición del Tipo de Actividad

Antes de diseñar la actividad, es necesario establecer su enfoque.

Prompt 1: Tipo de actividad

"¿Desea crear una simulación o un estudio de caso?"

Prompt 2: Área de conocimiento

"Indique el área de conocimiento para la que desea diseñar la actividad (Ejemplo: Medicina, Derecho, Economía, Ingeniería, Psicología, etc.)."

Prompt 3: Nivel educativo

"Especifique el nivel educativo de la actividad (Primaria, Secundaria o Universitario)."

Prompt 4: Duración de la actividad

"¿Cuánto tiempo se destinará a la actividad? (Ejemplo: 30 minutos, 1 hora, varias sesiones, una semana)."

Ejemplo de respuestas del usuario:

- **Tipo de actividad:** Estudio de caso
- **Área de conocimiento:** Medicina
- **Nivel educativo:** Universitario
- **Duración:** 45 minutos

14.3. Creación del Escenario de la Simulación o Estudio de Caso

Se generará un escenario detallado que servirá como base para la actividad.

Prompt 5: Generar un escenario

"Describe un escenario detallado para una [simulación/ estudio de caso] en el área de [nombre del área], dirigido a estudiantes de [nivel educativo]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (Medicina, Estudio de Caso):**

"Un paciente de 56 años acude a urgencias con dolor torácico intenso, sudoración y dificultad para respirar. Tiene antecedentes de hipertensión y diabetes. Los estudiantes deben analizar los síntomas, realizar un diagnóstico diferencial y proponer un plan de tratamiento."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (Derecho, Simulación de Juicio):**

"Un acusado es llevado a juicio por presunto fraude financiero. Los estudiantes se dividen en equipos para representar a la fiscalía, la defensa y el jurado, analizando pruebas y argumentando sus posturas ante el tribunal."

14.4. Generación de Roles para los Participantes

En actividades como simulaciones o estudios de caso grupales, los estudiantes pueden asumir distintos roles.

Prompt 6: Definir roles en la actividad

"Asigna roles específicos a los participantes en la [simulación/ estudio de caso] sobre [tema]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (Economía, Estudio de Caso sobre Crisis Financiera):**

- **Gobierno:** Define medidas de intervención.
- **Empresas:** Evalúan cómo adaptarse a la crisis.
- **Ciudadanos:** Analizan el impacto en sus finanzas personales.
- **Periodistas:** Informan sobre el desarrollo de la crisis.

14.5. Planteamiento de Problemas o Desafíos

Para fomentar la participación activa, se pueden generar desafíos específicos dentro de la actividad.

Prompt 7: Generar problemas a resolver

"Crea un problema o desafío que los estudiantes deban resolver en la [simulación/ estudio de caso] sobre [tema]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (Ingeniería, Simulación de Gestión de Energía):**

"Un equipo de ingenieros debe diseñar un sistema eficiente de distribución de energía para una ciudad con alto consumo eléctrico y recursos limitados. ¿Cómo pueden equilibrar la oferta y la demanda?"

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA (Psicología, Estudio de Caso Clínico):**

"Un paciente de 32 años presenta síntomas de ansiedad severa tras un evento traumático. ¿Cómo debería proceder el equipo de psicólogos para evaluar y tratar al paciente?"

14.6. Desarrollo de Preguntas Orientadoras

Las preguntas guían la reflexión de los estudiantes dentro de la actividad.

Prompt 8: Generar preguntas de análisis

"Crea una lista de preguntas para guiar la reflexión en la [simulación/ estudio de caso] sobre [tema]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA (Negocios, Estudio de Caso sobre Estrategias de Marketing):

- ¿Qué factores contribuyeron al éxito o fracaso de la empresa?
- ¿Cómo influye el comportamiento del consumidor en la toma de decisiones estratégicas?
- ¿Qué soluciones alternativas podrían haberse implementado?

14.7. Evaluación del Desempeño de los Estudiantes

Para evaluar el desempeño de los estudiantes en la actividad, se puede diseñar una rúbrica con criterios específicos.

Prompt 9: Crear rúbrica de evaluación

"Genera una rúbrica para evaluar la participación en la [simulación/ estudio de caso], considerando los criterios de análisis, resolución de problemas, argumentación y trabajo en equipo."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

Criterio	Excelente (10)	Bueno (7-9)	Regular (4-6)	Deficiente (1-3)
Análisis	Identifica y comprende todos los elementos clave del caso.	Analiza la mayoría de los elementos, pero omite algunos detalles.	Presenta un análisis superficial con errores de interpretación.	No demuestra comprensión del caso.
Resolución de problemas	Propone soluciones innovadoras y bien justificadas.	Presenta soluciones lógicas pero sin suficiente justificación.	Propone soluciones débiles o poco aplicables.	No presenta soluciones viables.
Argumentación	Expone sus ideas con claridad y respaldo en evidencia.	Presenta ideas válidas, pero con poca profundidad.	Argumentos débiles sin sustento sólido.	No presenta argumentos claros.
Trabajo en equipo	Colabora activamente y facilita el trabajo grupal.	Participa en la mayoría de las actividades.	Interviene ocasionalmente sin aportar significativamente.	No colabora ni participa.

14.8. Reflexión y Retroalimentación sobre la Actividad

Es importante que los estudiantes analicen su experiencia y reciban retroalimentación sobre su desempeño.

Prompt 10: Generar preguntas de reflexión

"Crea preguntas de reflexión para que los estudiantes analicen su desempeño en la [simulación/ estudio de caso]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

- ¿Qué desafíos enfrentaron y cómo los resolvieron?
- ¿Qué harían diferente si repitieran la actividad?

- ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en un contexto real?

Prompt 11: Generar retroalimentación personalizada

"Crea un comentario de retroalimentación para un estudiante que participó en la actividad sobre [tema] y tuvo dificultades en [criterio de evaluación]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

"Notamos que tu análisis del caso fue interesante, pero podrías mejorar la justificación de tus argumentos. Te sugerimos enfocarte en conectar cada idea con evidencia concreta y estructurar mejor tus conclusiones."

Conclusión

El uso de inteligencia artificial en la planificación de **simulaciones y estudios de caso** permite:

- Diseñar escenarios realistas y desafiantes.
- Fomentar el análisis crítico y la toma de decisiones.
- Evaluar de manera estructurada el desempeño de los estudiantes.
- Ofrecer retroalimentación personalizada para mejorar el aprendizaje.

Siguiendo estos prompts, los docentes pueden crear actividades experienciales **personalizadas y adaptadas**, asegurando un aprendizaje significativo y aplicable a la realidad.

Capítulo 15

Prompts para la Elaboración de Exámenes Escritos

15.1. Introducción

Los exámenes escritos son una herramienta esencial para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera estructurada y objetiva. Un buen examen debe medir tanto la memorización de conceptos como la capacidad de análisis, razonamiento y aplicación del conocimiento.

Para diseñar un examen eficiente, es fundamental definir el **tipo de preguntas, la cantidad total, la distribución de temas y el puntaje asignado** a cada sección.

El uso de **inteligencia artificial (IA)** puede facilitar este proceso, permitiendo generar preguntas claras y alineadas con los contenidos del curso. Este capítulo presenta una serie de **prompts secuenciales** para la creación de exámenes escritos, asegurando que cada prueba sea **equilibrada, clara y adaptada al nivel educativo**.

Cada **prompt** debe ingresarse en un chat de IA, esperando la respuesta antes de continuar con el siguiente.

15.2. Definición de los Datos Generales del Examen

Antes de generar las preguntas, se deben establecer las características básicas del examen.

Prompt 1: Nivel educativo

"Ingresa el nivel educativo del examen (Primaria, Secundaria o Universitario)."

Prompt 2: Nombre de la carrera (si aplica)

"Indique el nombre de la carrera en la que se dicta la asignatura."

Prompt 3: Nombre de la asignatura

"Ingresa el nombre de la asignatura para la cual se elaborará el examen."

Prompt 4: Tipo de examen

"Especifique el tipo de examen que desea crear: Examen parcial, Examen final o Prueba escrita."

Prompt 5: Cantidad total de preguntas

"¿Cuántas preguntas tendrá el examen en total?"

Prompt 6: Unidades o grupos de temas a evaluar

"¿Cuántas unidades temáticas o grupos de temas serán evaluados en este examen?"

Prompt 7: Contenidos a evaluar

"Cargue en un solo documento los temas a evaluar por cada unidad o grupo de temas." (Opcional si la IA admite análisis de documentos).

Ejemplo de respuestas del usuario:

- **Nivel educativo:** Universitario

- **Carrera:** Psicología
- **Asignatura:** Psicología Cognitiva
- **Tipo de examen:** Examen parcial
- **Cantidad total de preguntas:** 30
- **Unidades temáticas:** 3

15.3. Definición de la Estructura del Examen por Unidad

Para cada unidad temática, se define el número y tipo de preguntas.

Unidad 1

Prompt 8: Nombre de la primera unidad

"Ingresa el nombre de la primera unidad o grupo de temas."

Prompt 9: Cantidad total de preguntas

"Ingresa la cantidad total de preguntas para esta unidad."

Prompt 10: Preguntas de opción múltiple

"Ingresa la cantidad de preguntas de opción múltiple para esta unidad."

Prompt 11: Opciones por pregunta de opción múltiple

"Ingresa la cantidad de opciones por pregunta de opción múltiple (4 o 5 opciones)."

Prompt 12: Preguntas de emparejamiento

"Ingresa la cantidad de preguntas de emparejamiento para esta unidad."

Prompt 13: Opciones por pregunta de emparejamiento

"Ingresa la cantidad de opciones en cada pregunta de emparejamiento (4 o 5 opciones)."

Prompt 14: Preguntas de verdadero/falso

"Ingresa la cantidad de preguntas de verdadero/falso para esta unidad."

Ejemplo de respuestas del usuario:

- **Unidad:** Procesos Cognitivos
- **Cantidad de preguntas:** 10
- **Opción múltiple:** 4 preguntas (con 5 opciones cada una)
- **Emparejamiento:** 3 preguntas (con 5 opciones cada una)
- **Verdadero/Falso:** 3 preguntas

(Se repite el mismo proceso para las demás unidades temáticas.)

15.4. Generación de Preguntas para el Examen

Preguntas de Opción Múltiple

Prompt 15: Generar preguntas de opción múltiple

"Genera [cantidad de preguntas] de opción múltiple para la unidad [nombre de la unidad]. Cada pregunta debe tener [cantidad de opciones] opciones y estar alineada con los contenidos proporcionados."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

1. ¿Cuál de los siguientes es un componente clave de la memoria de trabajo?
 - a) Memoria semántica
 - b) Bucle fonológico
 - c) Hipotálamo
 - d) Sistema límbico

Preguntas de Emparejamiento

Prompt 16: Generar preguntas de emparejamiento

"Genera [cantidad de preguntas] de emparejamiento para la unidad [nombre de la unidad]. Cada pregunta debe incluir [cantidad de opciones] elementos a relacionar."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

Empareje los conceptos con su definición correcta.

1. **Atención selectiva**
2. **Memoria episódica**
3. **Pensamiento divergente**
4. **Cognición social**
 - a) Capacidad de centrarse en información relevante.
 - b) Recuerdo de experiencias personales.
 - c) Habilidad para generar ideas creativas.
 - d) Proceso de interpretar y comprender el comportamiento social.

Preguntas de Verdadero/Falso

Prompt 17: Generar preguntas de verdadero/falso

"Genera [cantidad de preguntas] en formato verdadero/falso para la unidad [nombre de la unidad]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

La corteza prefrontal está directamente involucrada en la toma de decisiones.

- a) Verdadero
- b) Falso

15.4. Distribución del Puntaje del Examen

Para asignar puntajes de manera equitativa, se utilizará la siguiente instrucción:

Prompt 18: Distribuir puntajes

"Distribuye el puntaje total del examen en 100 puntos, asignando pesos equitativos a cada tipo de pregunta."

15.6. Generación de la Clave de Respuestas

Para facilitar la corrección del examen, se generará una clave con las respuestas correctas.

Prompt 19: Generar la clave de respuestas

"Genera la clave de respuestas correctas del examen para su posterior corrección."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

Preguntas de opción múltiple:

1. Pregunta 1, opción b
2. Pregunta 2, opción c

Preguntas de emparejamiento:

- 1 – a
- 2 – b
- 3 – c
- 4 – d

Preguntas de verdadero/falso:

1. Verdadero
2. Falso

Conclusión

El uso de **inteligencia artificial** facilita la planificación y generación de **exámenes escritos estructurados**, asegurando que cada evaluación:

- **Sea clara y coherente**, alineada con los contenidos del curso.
- **Contenga preguntas equilibradas**, con diferentes formatos de evaluación.
- **Permita una distribución justa del puntaje**, asegurando equidad en la calificación.
- **Genere claves de respuesta automatizadas**, agilizando la corrección.

Siguiendo estos prompts, los docentes pueden crear **evaluaciones eficientes y bien diseñadas**, optimizando el tiempo y asegurando una medición precisa del aprendizaje de los estudiantes.

Capítulo 16

Prompts para la Creación de Cuestionarios de Autoevaluación

16.1 Introducción

Los **cuestionarios de autoevaluación** permiten a los estudiantes medir su nivel de comprensión sobre un tema específico y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Estas evaluaciones favorecen el **aprendizaje autónomo** al brindar retroalimentación inmediata, identificar áreas de mejora y reforzar los conocimientos adquiridos.

El uso de **inteligencia artificial (IA)** en la generación de cuestionarios de autoevaluación facilita la creación de preguntas dinámicas y adaptadas a distintos niveles de dificultad. Este capítulo presenta una serie de **prompts secuenciales** para diseñar cuestionarios de autoevaluación efectivos, asegurando que cada prueba sea personalizada y útil para el estudiante.

Cada **prompt** debe ingresarse en un chat de IA, esperando la respuesta antes de continuar con el siguiente.

16.2. Definición de los Datos Generales del Cuestionario

Antes de generar las preguntas, se deben definir los elementos básicos del cuestionario.

Prompt 1: Nivel educativo

"Ingresa el nivel educativo para el cuestionario de autoevaluación (Primaria, Secundaria o Universitario)."

Prompt 2: Nombre de la asignatura

"Indique el nombre de la asignatura para la que se elaborará el cuestionario."

Prompt 3: Tema específico a evaluar

"Especifique el tema o unidad que se desea evaluar en el cuestionario."

Prompt 4: Cantidad de preguntas

"¿Cuántas preguntas debe incluir el cuestionario?"

Prompt 5: Formato de preguntas

"¿Qué tipo de preguntas incluirá el cuestionario? (Opción múltiple, Verdadero/Falso, Emparejamiento, Preguntas abiertas)."

Prompt 6: Nivel de dificultad

"¿Desea que las preguntas sean de nivel básico, intermedio o avanzado?"

Ejemplo de respuestas del usuario:

- **Nivel educativo:** Universitario
- **Asignatura:** Biología
- **Tema:** Células y su función
- **Cantidad de preguntas:** 10
- **Formato:** Opción múltiple y Verdadero/Falso

- **Nivel de dificultad:** Intermedio

16.3. Generación de Preguntas para el Cuestionario

Preguntas de Opción Múltiple

Prompt 7: Generar preguntas de opción múltiple

"Genera [cantidad de preguntas] de opción múltiple para el tema [nombre del tema]. Cada pregunta debe tener [cantidad de opciones] opciones y estar alineada con los contenidos."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

1. ¿Cuál es la función principal de los ribosomas en una célula?
a) Almacenar energía
2. b) Sintetizar proteínas
3. c) Transportar oxígeno
4. d) Regular la temperatura celular

Preguntas de Verdadero/Falso

Prompt 8: Generar preguntas de Verdadero/Falso

"Genera [cantidad de preguntas] en formato Verdadero/Falso sobre el tema [nombre del tema]."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

1. El ADN se encuentra únicamente en el núcleo de las células eucariotas.
a) Verdadero
b) Falso

Preguntas de Emparejamiento

Prompt 9: Generar preguntas de emparejamiento

"Genera [cantidad de preguntas] de emparejamiento sobre el tema [nombre del tema], con [cantidad de opciones] elementos a relacionar."

◆ **Ejemplo de respuesta de la IA:**

Empareje las siguientes organelas celulares con su función.

1. **Mitocondria**
2. **Lisosoma**
3. **Retículo endoplasmático**
4. **Aparato de Golgi**
 - a) Degradación de desechos celulares.
 - b) Producción de ATP.

- c) Modificación y transporte de proteínas.
- d) Síntesis de lípidos.

Preguntas Abiertas

Prompt 10: Generar preguntas abiertas

"Genera [cantidad de preguntas] abiertas que permitan a los estudiantes reflexionar sobre el tema [nombre del tema]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

1. ¿Cómo afecta la alteración de las mitocondrias en el metabolismo celular?
2. Explica la relación entre el ADN y la síntesis de proteínas.

16.4. Personalización del Cuestionario

Adaptación por Nivel de Dificultad

Prompt 11: Adaptar preguntas al nivel educativo

"Adapta las siguientes preguntas para un nivel [básico/intermedio/avanzado]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

- **Nivel básico:** ¿Para qué sirve la membrana celular?
- **Nivel intermedio:** Explica la función de la membrana celular en la regulación del transporte de sustancias.
- **Nivel avanzado:** ¿Cómo afectan los cambios en la composición de la membrana celular a la homeostasis celular?

16.5. Generación de Retroalimentación para los Estudiantes

Para mejorar la autoevaluación, se pueden generar respuestas explicativas a cada pregunta.

Prompt 12: Generar retroalimentación para cada pregunta

"Genera explicaciones detalladas para cada respuesta correcta del cuestionario sobre [tema]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

"Los ribosomas son estructuras celulares responsables de la síntesis de proteínas. Se encuentran tanto en células eucariotas como procariotas y pueden estar libres en el citoplasma o adheridos al retículo endoplasmático rugoso."

16.6. Distribución del Puntaje del Cuestionario

Para proporcionar una evaluación clara, se puede solicitar a la IA la distribución de puntajes.

Prompt 13: Distribuir puntajes

"Distribuye el puntaje del cuestionario en 100 puntos, asignando pesos equitativos a cada tipo de pregunta."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

- **Opción múltiple (5 preguntas):** 10 puntos cada una → 50 puntos.
- **Verdadero/Falso (3 preguntas):** 5 puntos cada una → 15 puntos.
- **Emparejamiento (2 preguntas):** 10 puntos cada una → 20 puntos.
- **Pregunta abierta (1 pregunta):** 15 puntos.

16.7. Generación de la Clave de Respuestas

Para facilitar la corrección del cuestionario, se generará una clave de respuestas.

Prompt 14: Generar la clave de respuestas

"Genera la clave de respuestas correctas del cuestionario sobre [tema]."

◆ Ejemplo de respuesta de la IA:

Preguntas de opción múltiple:

1. Pregunta 1, opción b
2. Pregunta 2, opción c

Preguntas de emparejamiento:

- 1 – b
- 2 – a
- 3 – d
- 4 – c

Preguntas de Verdadero/Falso:

1. Verdadero
2. Falso

Conclusión

El uso de **inteligencia artificial** permite optimizar la generación de **cuestionarios de autoevaluación**, asegurando que cada evaluación:

- **Se adapte al nivel educativo y necesidades del estudiante.**
- **Incluya preguntas variadas** para evaluar diferentes habilidades.
- **Proporcione retroalimentación inmediata**, permitiendo que el estudiante identifique errores y refuerce su aprendizaje.
- **Facilite la corrección automática**, agilizando el proceso de evaluación.

Siguiendo estos **prompts**, los docentes pueden crear **cuestionarios dinámicos y personalizados**, mejorando la experiencia de autoevaluación y promoviendo el aprendizaje autónomo.

ISBN 978-631-6679-02-4



RED DE EDITORIALES
DE UNIVERSIDADES
PRIVADAS

Editorial
Universitaria
UCCuyo



Universidad
Católica de Cuyo