



GIFT-ED  
LABORATORIO EDUCATIVO  
By ESMART

# PRÁCTICA 2 CREACIÓN DE PROMPT

PARA EL DISEÑO INICIAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

NIVEL  
INTERMEDIO





**GIFT-ED**  
LABORATORIO EDUCATIVO  
By ESMART

## OBJETIVO

Explorar y aplicar la técnica de Prompt Chaining para mejorar la generación de respuestas en modelos de inteligencia artificial, estructurando secuencias de prompts que guíen la conversación de manera efectiva.

Los participantes aprenderán a:

- Diseñar prompts que se complementen y evolucionen a lo largo de una interacción.
- Optimizar la claridad y precisión de las respuestas generadas por el modelo.
- Refinar instrucciones para obtener información más detallada o específica.

## NATURALEZA DE LA PRÁCTICA

Esta práctica se fundamenta en la aplicación de la técnica de Prompt Chaining como un medio para potenciar la capacidad cognitiva del docente, facilitando una interacción más estratégica y efectiva con modelos de inteligencia artificial. Se busca no solo optimizar la formulación de prompts, sino también mejorar la toma de decisiones pedagógicas, la personalización del aprendizaje y la generación de materiales educativos de alta calidad.

¿Cómo contribuye Prompt Chaining a la Amplificación Cognitiva del Docente?

La amplificación cognitiva se refiere a la capacidad de extender las habilidades mentales a través de herramientas digitales, en este caso, la inteligencia artificial. La práctica de Prompt Chaining contribuye a este proceso de las siguientes maneras:



## **1. Desarrollo de un Pensamiento Estratégico en la Interacción con la IA**

- Permite a los docentes estructurar de manera más efectiva las preguntas que formulan a la IA, obteniendo respuestas más precisas y relevantes.
- Fomenta la iteración y mejora continua, lo que lleva a una optimización progresiva del contenido educativo.

## **2. Personalización del Aprendizaje a Través de Respuestas Precisas**

- Los docentes pueden diseñar secuencias de prompts que adapten el contenido a diferentes niveles de dificultad, estilos de aprendizaje y necesidades específicas de los estudiantes.
- Facilita la generación de materiales diferenciados, desde explicaciones detalladas hasta resúmenes simplificados, según el perfil del estudiante.

## **3. Optimización del Diseño de Recursos Didácticos**

- La formulación encadenada de prompts ayuda a obtener contenidos más estructurados y contextualizados, mejorando la claridad y profundidad de los materiales educativos.
- Posibilita la creación de simulaciones, estudios de caso, evaluaciones formativas y actividades interactivas con mayor precisión.

## **4. Potenciación del Razonamiento Crítico y la Reflexión Pedagógica**

- Al diseñar y ajustar secuencias de prompts, los docentes desarrollan una mayor capacidad de análisis y síntesis, evaluando la calidad de la información generada por la IA.
- Se fomenta una actitud crítica frente a la IA, comprendiendo sus límites y sesgos, lo que lleva a un uso más informado y responsable de la tecnología en educación.



# RECURSOS

## • Herramientas de IA

ChatGPT (OpenAI)	<a href="https://chatgpt.com/">https://chatgpt.com/</a>
Gemini (Google)	<a href="https://gemini.google.com/app">https://gemini.google.com/app</a>
DeepSeek	<a href="https://deepseek.com">https://deepseek.com</a>
Claude (Anthropic)	<a href="https://claude.ai/">https://claude.ai/</a>
Grok (X / Twitter)	<a href="https://x.com/i/grok">https://x.com/i/grok</a>
Co-Pilot (Microsoft / Basada en ChatGPT)	<a href="https://copilot.microsoft.com/">https://copilot.microsoft.com/</a>
Perplexity (Perplexity AI)	<a href="https://www.perplexity.ai/">https://www.perplexity.ai/</a>

## • Plantillas Diseño de Experiencia Educativa

1

### INSTRUCCIONES ENCADENADAS PARA EL DISEÑO TRADICIONAL DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS\*

- 1. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**  
¿CUÁLES SON LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES QUE SE ESPERA QUE LOS ESTUDIANTES ADQUIERAN?  
(RESPUESTA)
- 2. SELECCIÓN DEL MODELO PEDAGÓGICO**  
BASÁNDOSE EN LOS OBJETIVOS, ¿QUÉ ENFOQUE PEDAGÓGICO ES MÁS ADECUADO (CONSTRUCTIVISTA, CONDUCTISTA, APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ETC.)?  
(RESPUESTA)
- 3. DISEÑO DE CONTENIDOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS**  
SEGÚN EL MODELO PEDAGÓGICO SELECCIONADO, ¿QUÉ MATERIALES, HERRAMIENTAS O ESTRATEGIAS SE UTILIZARÁN PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE?  
(RESPUESTA)
- 4. IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**  
¿CÓMO SE MEDIRÁ EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES PARA ASEGURARSE DE QUE SE CUMPLEN LOS OBJETIVOS PROPUESTOS?  
(RESPUESTA)
- 5. INTEGRACIÓN Y AJUSTE DEL DISEÑO**  
CON BASE EN LAS RESPUESTAS ANTERIORES, ¿CÓMO SE PUEDE ESTRUCTURAR UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA COMPLETA Y COHERENTE?  
(RESPUESTA)

2

### INSTRUCCIONES ENCADENADAS PARA EL DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA INNOVADORA

- 1. IDENTIFICACIÓN DEL DESAFÍO O NECESIDAD EDUCATIVA**  
¿CUÁL ES LA PROBLEMÁTICA, RETO O NECESIDAD QUE ESTA EXPERIENCIA INNOVADORA BUSCA ABORDAR? (EJEMPLO: DESMOTIVACIÓN ESTUDIANTIL, BRECHAS DE APRENDIZAJE, APRENDIZAJE PERSONALIZADO, ETC.)  
(RESPUESTA)
- 2. EXPLORACIÓN DE METODOLOGÍAS Y ENFOQUES DISRUPTIVOS**  
¿QUÉ ENFOQUES INNOVADORES PODRÍAN APLICARSE? (EJEMPLO: GAMIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN RETOS, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, REALIDAD AUMENTADA, APRENDIZAJE INMERSIVO, ETC.)  
(RESPUESTA)
- 3. DISEÑO DEL ENTORNO DE APRENDIZAJE**  
¿CÓMO SE ESTRUCTURA LA EXPERIENCIA PARA QUE SEA INTERACTIVA, MOTIVADORA Y SIGNIFICATIVA? (EJEMPLO: ENTORNOS HÍBRIDOS, USO DE PLATAFORMAS DIGITALES, INTERACCIÓN CON EL MUNDO REAL, APRENDIZAJE COLABORATIVO, ETC.)  
(RESPUESTA)
- 4. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN EN TIEMPO REAL**
  - ¿CÓMO SE MIDE EL IMPACTO Y SE OBTIENE FEEDBACK INMEDIATO PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA? (EJEMPLO: ANÁLITICA DEL APRENDIZAJE, DASHBOARDS PERSONALIZADOS, AUTOEVALUACIONES INTERACTIVAS, ETC.)  
(RESPUESTA)
- 5. SÍNTESIS E INTEGRACIÓN DEL DISEÑO INNOVADOR**
  - BASADO EN LOS PASOS ANTERIORES, ¿CÓMO SE PUEDE ESTRUCTURAR UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA INNOVADORA QUE TRANSFORME LA FORMA EN QUE SE APRENDE?  
(RESPUESTA)

## • Grabación y materiales de referencia de la sesión en vivo.



# PROCEDIMIENTO

## FASE 1: USO DEL PROMPT REFINADO CON ASPECCT

- Recuperar el prompt obtenido en la práctica anterior, asegurando que sea claro, específico y alineado con el objetivo de diseño educativo.
- Verificar que el prompt cubra los elementos de

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	PREGUNTA GUÍA
ACCIÓN	¿QUÉ TAREA DEBE REALIZAR LA IA?	¿DISEÑAR, ESTRUCTURAR, RECOMENDAR, ANALIZAR?
STEPS (PASOS)	¿DEBE SEGUIR UN PROCESO ESTRUCTURADO?	¿QUÉ FASES DEBE CONSIDERAR?
PERSON (ROL)	¿QUÉ ROL DEBE ASUMIR LA IA?	¿DOCENTE EXPERTO EN ..... INVESTIGADOR DE....ETC?
EJEMPLO	¿QUÉ REFERENCIA PUEDE AYUDAR A CONTEXTUALIZAR LA RESPUESTA?	¿TIENES UN EJEMPLO DEL RESULTADO ESPERADO?
CONTEXTO	¿EN QUÉ ENTORNO SE APLICARÁ LA EXPERIENCIA?	¿EDUCACIÓN BÁSICA, SUPERIOR, FORMACIÓN CORPORATIVA?
CONSTRICCIONES	¿EXISTEN LIMITACIONES O CONDICIONES ESPECÍFICAS?	¿TIEMPO, RECURSOS, METODOLOGÍA ESPECÍFICA?
TEMPLATE	¿CÓMO DEBE ESTRUCTURARSE LA RESPUESTA?	¿FORMATO DE TABLA, LISTA, RÚBRICA, INFORME?

Ejemplo: "Actúa como un experto en pedagogía de la educación física con conocimientos en aprendizaje basado en retos y gamificación. Diseña una experiencia de aprendizaje para docentes de educación física de secundaria, enfocada en el desarrollo de habilidades motoras y pensamiento estratégico a través de juegos colaborativos. Sigue un proceso estructurado en cinco pasos, desde la identificación del objetivo hasta la evaluación del impacto. Considera el uso de herramientas digitales, ejemplos concretos y una plantilla lista para aplicar en el aula."

ELEMENTO	DEFINICIÓN EN EL PROMPT
ACCIÓN	DISEÑA UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
STEPS (PASOS)	SIGUE UN PROCESO ESTRUCTURADO EN CINCO PASOS
PERSON (ROL DE LA IA)	ACTÚA COMO UN EXPERTO EN PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA
EJEMPLO	JUEGOS COLABORATIVOS Y APRENDIZAJE BASADO EN RETOS
CONTEXTO	DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN SECUNDARIA
CONSTRICCIONES	DEBE INCLUIR HERRAMIENTAS DIGITALES Y PLANTILLAS APLICABLES
TEMPLATE	ESTRUCTURADO EN FASES CON EJEMPLOS CONCRETOS



# PROCEDIMIENTO

## FASE 2: GENERACIÓN DE PREGUNTAS ENCADENADAS PARA MEJORAR EL PROMPT

El encadenamiento de preguntas sigue un proceso iterativo, agregando detalles progresivamente para optimizar la respuesta de la IA. Se recomienda mantener un flujo que determine con claridad el propósito de cada parte del desafío de diseño y la pregunta que permite lograr el propósito:

### 1. IDENTIFICACIÓN DEL FOCO Y AJUSTE DEL CONTEXTO

Propósito: Especificar el desafío o necesidad educativa.

Pregunta Encadenada:

"¿Cuál es la problemática específica que esta experiencia educativa busca abordar y qué indicadores pueden evidenciar esta necesidad?"

### 2. DESGLOSE DE LOS ELEMENTOS PEDAGÓGICOS

Propósito: Profundizar en las metodologías y estrategias didácticas.

Pregunta Encadenada:

"¿Qué enfoques pedagógicos serían más efectivos para este contexto? Justifica su elección y proporciona ejemplos de aplicación."

### 3. DISEÑO DEL ENTORNO Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Propósito: Definir materiales, herramientas y plataformas adecuadas.

Pregunta Encadenada:

"¿Qué recursos digitales o físicos potenciarían la experiencia? Indica cómo se integran con la metodología seleccionada."

### 4. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN INTERACTIVA

Propósito: Establecer mecanismos de medición del impacto.

Pregunta Encadenada:

"¿Cómo se evaluará el aprendizaje logrado y qué estrategias de retroalimentación inmediata se pueden utilizar?"

### 5. INTEGRACIÓN FINAL Y OPTIMIZACIÓN

Propósito: Sintetizar los elementos en un diseño estructurado.

Pregunta Encadenada:

"¿Cómo se pueden articular todos los elementos previos para lograr una experiencia educativa innovadora y efectiva?"



## FASE 3: IMPLEMENTACIÓN Y PRUEBA DEL PROMPT MEJORADO

**GIFT-ED**  
LABORATORIO EDUCATIVO  
By ESMART

- Ejecutar la cadena de prompts en la herramienta de IA.
- Analizar la calidad de las respuestas y realizar ajustes iterativos.
- Comparar los resultados con el prompt inicial para evaluar mejoras.
- Aplicar la experiencia educativa en un contexto real y recopilar feedback.

## REGISTRO Y ANÁLISIS DE DATOS

- Registrar las respuestas obtenidas en cada paso del encadenamiento.
- Comparar las mejoras con el prompt inicial.
- Evaluar si el resultado final es más específico, relevante y aplicable.

Sugerencia: Usar una rúbrica de autoevaluación basada en:

- ✓ Claridad del prompt final.
- ✓ Especificidad de los elementos incluidos.
- ✓ Aplicabilidad a contextos reales.
- ✓ Innovación en las estrategias propuestas.

## EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

Preguntas de Autoevaluación:

- ¿Cómo cambió el resultado del prompt a lo largo de la cadena de preguntas?
- ¿El proceso ayudó a clarificar mejor el propósito educativo?
- ¿Qué preguntas adicionales podrían optimizar aún más la experiencia?
- ¿Cómo podría aplicarse este enfoque en futuros diseños educativos?

El uso de Prompt Chaining permite a los docentes pasar de una solicitud genérica a un diseño educativo detallado y adaptado. Integrar esta técnica en la planeación didáctica puede potenciar la innovación y mejorar la efectividad del aprendizaje con IA.