



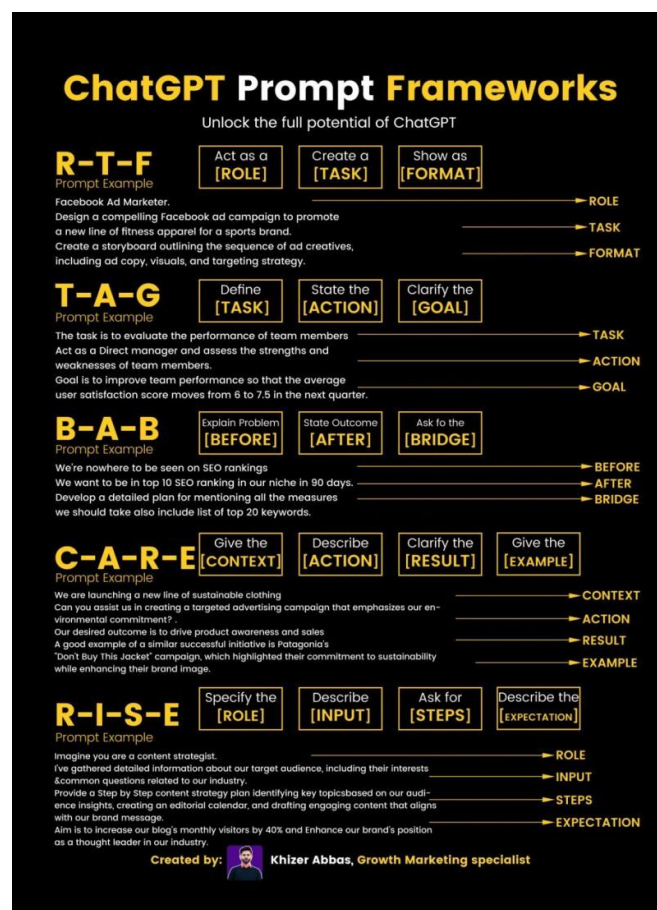
2.3. Modelos para crear prompts

Tal como se ha explicado anteriormente, el diseño efectivo de prompts influyen en la calidad y relevancia de las respuestas proporcionadas. Para optimizar este proceso, resulta útil apoyarse en modelos teóricos y prácticos que faciliten el diseño de estos prompts efectivos. A continuación, se presentan algunos modelos que pueden servir para estructurar y refinar prompts en función de los objetivos deseados, asegurando una interacción más eficaz con los sistemas de IA.

2.3.1 Modelos generales para la generación de prompts

Si bien los modelos de generación de prompts que se presentan a continuación son similares o incluso complementarios entre sí, se puede adoptar una estrategia u otra en función del objetivo de la retroalimentación que se espera obtener. Cada modelo tiene un propósito específico para estructurar la información y dirigir el enfoque del usuario de manera efectiva.

En la siguiente infografía, Khizer Abbas presenta una serie de pautas para diseñar prompts efectivos en ChatGPT, organizadas en diferentes modelos que facilitan la interacción.





Veamos en detalle estas propuestas:

1. Modelo RTF (Rol-Tarea-Formato)

Propósito: Definir el rol, especificar la tarea y determinar el formato en el que debe presentarse la información. Este enfoque ayuda a aclarar las expectativas en cuanto a la perspectiva desde la que se debe abordar una tarea y cómo debe ser entregada.

Uso Ideal: Cuando quieres que alguien actúe desde una perspectiva específica (como un rol profesional) y necesitas que presente la información en un formato particular. Es útil para dirigir la creación de contenido desde un punto de vista definido y en una estructura determinada.

- Actúa como [ROL]: Experto en tecnología educativa.
- Crea una [TAREA]: Diseña una estrategia de integración de herramientas digitales en el aula de primaria.
- Muestra cómo [FORMATO]: Presenta la estrategia en un informe escrito con secciones claras y recomendaciones prácticas.

2. Modelo TAG: Task-Action-Goal

También conocido como TAO en español (Tarea-Acción-Objetivo)

Propósito: Clarificar lo que se debe hacer, cómo se debe hacer y por qué se está haciendo. Es útil para tareas que requieren una guía estructurada y un objetivo claro.

Uso Ideal: Cuando necesitas una tarea concreta y deseas entender el proceso y el propósito detrás de ella. Ideal para establecer pasos claros en la ejecución de una tarea.

1. Define la [TAREA]: Redactar un informe sobre la efectividad de una nueva técnica educativa.
2. Indica la [ACCIÓN]: Realiza una revisión de la literatura existente y recopila datos de estudios recientes.
3. Aclara el [OBJETIVO]: El objetivo es proporcionar una evaluación detallada de la técnica educativa para guiar futuras implementaciones en el aula.

3. Modelo BAB (Before-After-Bridge)

Propósito: Describir una situación problemática, presentar cómo se resolvería la situación idealmente y conectar la solución propuesta con el problema. Este enfoque es útil para resaltar la necesidad de una solución y demostrar cómo se puede lograr un resultado deseado.



Uso Ideal: Cuando necesitas presentar un problema y proponer una solución clara, mostrando la transición de la situación actual a una mejorada. Es ideal para argumentar la necesidad de cambios o nuevas estrategias.

1. Explica el problema [BEFORE]: Muchos profesores tienen dificultades para adaptar las nuevas tecnologías a sus métodos de enseñanza tradicionales.
2. Indica el resultado [AFTER]: Con la adecuada capacitación y recursos, los profesores pueden integrar eficazmente las tecnologías, mejorando el aprendizaje de los estudiantes.
3. Pide el [BRIDGE] solución: Proporciona un plan de capacitación y recursos para ayudar a los profesores a superar estas dificultades.

4. Modelo CARE (Contexto-Acción-Resultados-Ejemplos)

Propósito: Proporcionar un panorama completo de un tema al describir el contexto, la acción que se debe tomar, los resultados esperados y ejemplos concretos. Este enfoque ayuda a estructurar la información de manera comprensible y detallada.

Uso Ideal: Cuando quieres proporcionar una visión detallada y completa de un tema o proceso, asegurándote de incluir todos los aspectos relevantes para una comprensión y aplicación eficaz. Es útil para informes, análisis y presentaciones detalladas.

1. Da el [CONTEXTO]: Establece el marco general de la adopción de herramientas digitales en la educación superior.
2. Describe la [ACCIÓN]: Indica claramente que se debe analizar el impacto de estas herramientas.
3. Aclara los [RESULTADOS]: Busca entender cómo las herramientas digitales influyen en la participación y rendimiento estudiantil.
4. Da los [EJEMPLOS]: Proporciona ejemplos específicos de universidades que han implementado estas herramientas con éxito y los resultados obtenidos.

5. Modelo RISE (Rol-Input-Steps-Expectation)

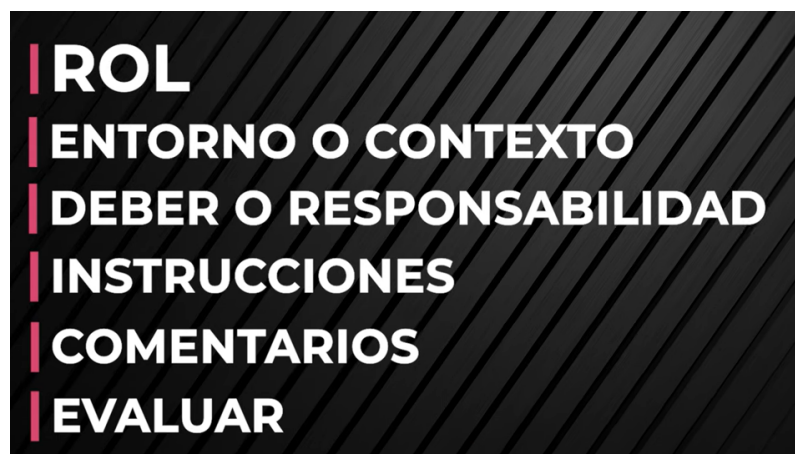
Propósito: El modelo RISE está diseñado para estructurar las solicitudes de manera que se obtengan respuestas claras y bien fundamentadas, alineadas con un rol específico. Facilita la obtención de resultados precisos al proporcionar un marco claro sobre el rol a desempeñar, la información necesaria, los pasos a seguir, y las expectativas para la entrega.



Uso ideal: Este modelo es ideal para situaciones en las que se requiere una respuesta o solución específica que debe ser abordada desde una perspectiva definida. Es útil para definir claramente los requisitos de una tarea, el proceso para cumplirla, y las expectativas para los resultados, asegurando así respuestas alineadas con las necesidades y objetivos.

1. **Role (Rol):** Define el rol desde el cual se debe abordar la tarea o el problema. Esto puede ser un experto en un campo específico, un analista, un creativo, etc. Ej: Actúa como un analista de datos en el campo de la educación.
2. **Input (Entrada):** Especifica la información o los datos que se deben considerar para llevar a cabo la tarea. Esto puede incluir documentos, datos, antecedentes o cualquier otro recurso relevante. Ej: Utiliza los resultados de las encuestas recientes sobre la efectividad de métodos de enseñanza en línea y los datos de rendimiento estudiantil.
3. **Steps (Pasos):** Detalla los pasos o el proceso que se debe seguir para cumplir con la tarea o resolver el problema. Esto ayuda a establecer un camino claro a seguir. Analiza los datos, compara los métodos de enseñanza en línea con los métodos tradicionales, y elabora un informe con los hallazgos.
4. **Expectation (Expectativa):** Clarifica qué se espera como resultado final. Esto puede incluir el formato de la entrega, los objetivos a alcanzar, o los criterios para evaluar el éxito. Ej: Entrega un informe detallado con gráficos comparativos, conclusiones sobre la efectividad de los métodos de enseñanza en línea, y recomendaciones basadas en los datos analizados.

6. Modelo REDICE (Rol-Entorno-Deber-Instrucciones-Comentarios-Evaluar)



En este caso, la fórmula REDICE es un acrónimo que estructura un enfoque para interactuar eficazmente con modelos de lenguaje. Siguiendo a Cantero (2024), las partes de la fórmula son:



1. Rol: asigna al modelo un papel específico, como el de redactor o programador, para guiar su respuesta y enfoque.
2. Entorno o Contexto: proporciona toda la información relevante, como antecedentes y ejemplos, para que el modelo entienda mejor la tarea.
3. Deber o responsabilidad: define claramente la tarea a realizar y los límites de la misma, asegurando que el modelo sepa hasta dónde debe llegar.
4. Instrucciones: detalla los pasos específicos que quieres que siga el modelo, incluyendo cómo presentar la información.
5. Comentarios: procura refinar los resultados, pidiendo que haga preguntas o sugiera mejoras.
6. Evaluar: Revisa si la respuesta es adecuada y solicita al modelo que evalúe la efectividad de sus respuestas, además de dar las instrucciones finales para iniciar la tarea.

Este enfoque facilita la obtención de respuestas más precisas y ajustadas a las necesidades del usuario.

Un ejemplo de aplicación en el ámbito educativo podría ser el siguiente:

PLANTILLA BASE ACTIVIDAD EDUCATIVA

Rol: actúa como un experto en diseño de actividades educativas que ayuda a los profesores a crear ejercicios interactivos para el aprendizaje de conceptos matemáticos en estudiantes de secundaria.

Entorno o Contexto: trabajas en una escuela secundaria y estás diseñando una actividad para un grupo de estudiantes de 14-15 años en una clase de matemáticas. Los estudiantes están aprendiendo sobre geometría, específicamente el teorema de Pitágoras. La actividad debe ser desafiante pero accesible para este nivel de estudiantes.

Deber: tu tarea es crear un problema práctico que aplique el teorema de Pitágoras. El problema debe estar contextualizado en una situación de la vida real, como calcular la altura de una escalera necesaria para alcanzar un punto alto en una pared. El objetivo es que los estudiantes comprendan cómo aplicar el teorema en situaciones prácticas.

Instrucciones: formula el problema de manera clara y comprensible para los estudiantes, proporcionando un escenario realista que capture su interés.



Incluye instrucciones paso a paso que guíen a los estudiantes en la resolución del problema, asegurándote de que identifiquen los lados del triángulo rectángulo y apliquen correctamente el teorema de Pitágoras.

Añade una pregunta de reflexión final en la que los estudiantes expliquen en sus propias palabras cómo resolvieron el problema y cómo se podría aplicar este concepto en otras situaciones de la vida cotidiana.

Comentarios: incorpora una fase en la que los estudiantes puedan compartir su proceso de resolución con el profesor o sus compañeros, permitiendo así identificar posibles malentendidos o dificultades. Además, proporciona a los estudiantes la oportunidad de hacer preguntas para clarificar el problema o recibir retroalimentación específica sobre su enfoque antes de entregar la respuesta final..

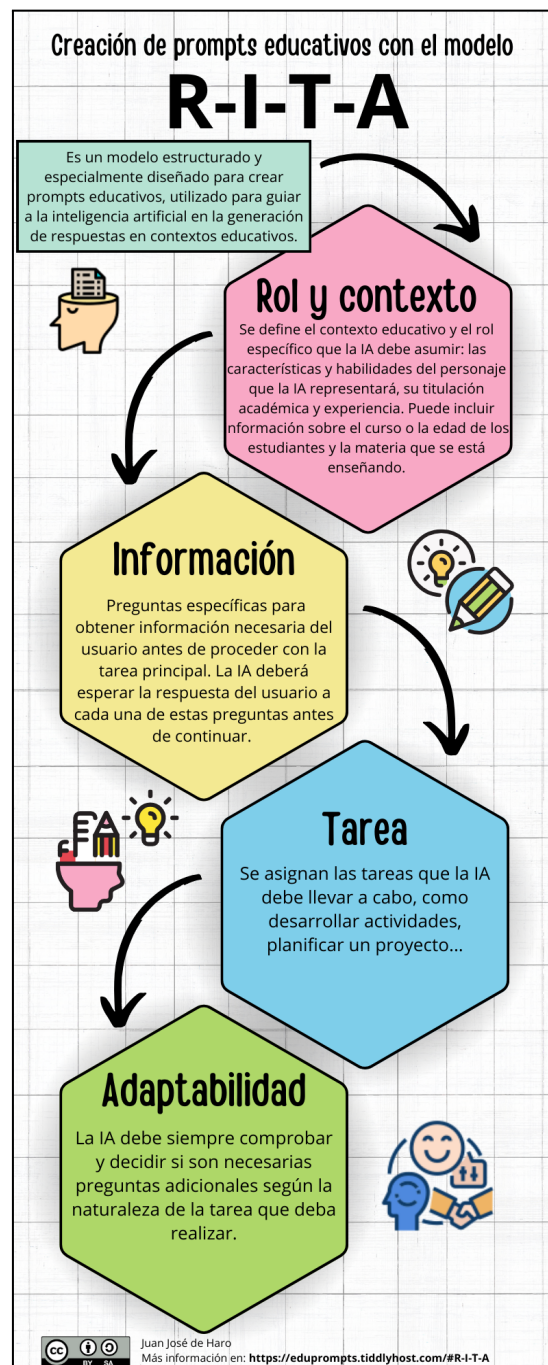
Evaluar: después de llevar a cabo la actividad, evalúa el nivel de comprensión de los estudiantes a través de una breve encuesta o una discusión en clase. Analiza si el problema fue efectivo para enseñar el teorema de Pitágoras y ajusta futuros ejercicios en función de esta evaluación.

2.3.2 Prompts específicos para el ámbito educativo

Los esquemas de generación de prompts anteriormente expuestos se derivan del ámbito empresarial. Dado que no son específicos para la educación, a veces puede resultar complicado adaptarlo a las necesidades de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, hay otros modelos más específicos que son más fácilmente aplicables. Algunas propuestas son:

1. Modelo RITA

El modelo RITA (Rol – Información – Tarea – Adaptabilidad), propuesto por Juan José de Haro (2024), está diseñado para crear prompts educativos eficaces. Establece que la IA debe asumir un rol específico, obtener información detallada del usuario mediante preguntas claras, realizar la tarea asignada basándose en esos datos y adaptarse en función de las necesidades de la actividad. Este enfoque asegura que las interacciones con la IA sean más personalizadas y precisas en el contexto educativo, mejorando la calidad de las actividades generadas por la IA.



Un ejemplo de aplicación del Modelo RITA podría ser el siguiente:

Rol y contexto de la IA:

Eres un especialista en diseño curricular con un máster en Educación. Ayudarás a un docente a planificar una unidad didáctica para sus estudiantes de primaria en la asignatura de Ciencias Naturales.

Información:



1. Pregúntame cuál es el tema principal de la unidad didáctica. NO digas nada más y espera mi respuesta.
2. Pregúntame qué objetivos de aprendizaje específicos quieres alcanzar con esta unidad. NO digas nada más y espera mi respuesta.
3. Pregúntame cuántas sesiones o clases tendrá la unidad didáctica. NO digas nada más y espera mi respuesta.

Adaptabilidad:

4. Pregúntame cualquier otro detalle que consideres necesario para la planificación.

Tarea:

Con la información proporcionada, desarrolla una propuesta de unidad didáctica que incluya:

1. Un resumen del tema principal y los objetivos de aprendizaje.
2. Una descripción detallada de las actividades y recursos para cada sesión.
3. Un plan de evaluación que contemple cómo medirás el logro de los objetivos.
4. Sugerencias para la adaptación de la unidad en caso de diferentes necesidades de los estudiantes.

Pregúntame si la propuesta es adecuada o si necesitas realizar ajustes adicionales.

2. Chuleta de prompts para crear material educativo de Silvia Prieto

La guía visual titulada *Chuleta de prompts para crear material educativo*, de Silvia Prieto (2023), está diseñada para ayudar a profesionales de la educación y el diseño instruccional a generar contenido de manera eficiente. La infografía ofrece una serie de esquemas de generación de prompts que permiten estructurar y optimizar la creación de material educativo. Explora esta infografía para descubrir cómo estos enfoques pueden transformar tu proceso de diseño educativo, maximizando el potencial de las herramientas IA en la generación de material didáctico.



DEF.- udima

CHULETA CHATGPT PARA CREAR MATERIAL EDUCATIVO

POR SILVIA PRIETO

TONOS

"Escribe con tono [insertar]"

Casual

Formal

Inspirador

Formativo

ESTILO

"Escribe en este estilo: [insertar]"

Narrativo

Descriptivo

Persuasivo

Expositivo

Instructivo

OBJETIVO

"El estilo del material es [insertar]"

Informar

Evaluar

Educar

Inspirar

ACTÚA COMO UN [ROL] Y CREA UN/A [TAREA]

ROLES

Profesor de secundaria
Profesor de primaria
Profesor de infantil
Profesor universitario
Diseñador gráfico
Experto en didáctica
Experto en e-learning
Experto en [tema concreto]

TAREAS

Plan de lección
Guía de estudio
Ejercicio práctico
Evaluación
Resumen de lectura
Presentación
Juego educativo
Ficha de lectura
Flashcards

PROMPT EFECTIVO PARA DEFINIR TUS CONTENIDOS

Actúa como un profesional de [profesión]. Trabajas en una institución educativa que enseña [tema] a estudiantes de [nivel educativo]. Dirigido a [público objetivo], crea un [tipo de material educativo] que ayude a los estudiantes a [lograr objetivo]. Incluye [especificar elementos necesarios].

PROMPTS PARA FRASES GANCHO

- Descubre cómo [lograr un objetivo educativo]
- Los mejores métodos para [mejorar una habilidad]
- La guía definitiva para [tema educativo]
- 10 formas de [resolver un problema educativo]
- ¿Por qué es importante [tema educativo]?

AUDIENCIA

"Dirigido a [audiencia específica]"

Primaria

Secundaria

FP

Universidad

Formación continua

Necesidades especiales

PARA QUÉ UTILIZAR CHATGPT EN EDUCACIÓN

Crear contenido educativo
Generar listas de temas
Desarrollar ejemplos y ejercicios
Redactar resúmenes y conclusiones
Diseñar evaluaciones y cuestionarios
Proporcionar retroalimentación
Elaborar guiones para videos educativos

CONSEJOS PARA UTILIZAR CHATGPT

- **Sé preciso:** Proporciona instrucciones específicas sobre el tipo de material que deseas crear.
- **Usa ejemplos:** Muestra ejemplos de tareas o materiales similares para orientar la generación del contenido..
- **Ajusta el tono:** Indica el tono adecuado para el contenido.
- **Revisa y edita:** Siempre revisa y ajusta el contenido generado.
- **Genera ideas:** Usa ChatGPT para hacer lluvia de ideas.
- **Experimenta:** Prueba diferentes enfoques para obtener el mejor resultado



Referencias

- Abbas, K. (2023). *ChatGPT Prompt Frameworks* [Infographic]. https://www.linkedin.com/posts/khizer-abbas_if-you-want-to-master-chatgpt-learn-prompt-activity-7139953498783211520-P97Z?utm_source=share&utm_medium=member_desktop
- Beeazt. (s.f.). Elevating AI Prompt Engineering with the RISE Framework:. *Beeazt Knowledge Base*. <https://beeazt.com/knowledge-base/prompt-frameworks/the-rise-framework/>
- Buffalo State University Library. (2024, julio 22). AI writing frameworks and models. *Buffalo State University*. <https://library.buffalostate.edu/AI/framework>
- Cantero, J. (2024, mayo 5). Cómo escribir mejores prompts en ChatGPT usando REDICE. *Academia SEO*. <https://academiaseo.net/como-escribir-mejores-prompts-en-chatgpt-usando-redice/>
- De Haro, J. J. (2024, junio 17). *Prompts educativos creados con el modelo R.I.T.A.* *Bilateria Educación*. <https://educacion.bilateria.org/prompts-educativos-creados-con-el-modelo-r-i-t-a>
- Hazel Social Media. (2024, julio 11). ¿Cómo elaborar un prompt para ChatGPT?. *Hazel Social Media*. <https://hazelsocialmedia.com/como-elaborar-un-prompt-para-chat-gpt/>
- Moura, A. y Carvalho, A. A. (2023). Literacia de Prompts para Potenciar o Uso da Inteligência Artificial na Educação. *RE@D-Revista de Educação a Distância e Elearning*, 6(2), e202308. <https://doi.org/10.34627/redvol6iss2e202308>
- Prieto, S. [Silvia Prieto]. (2023, agosto). *Chuleta ChatGPT para crear material educativo* [Post de LinkedIn]. *LinkedIn*. https://www.linkedin.com/posts/silviaprietop_educaciaejn-tecnologaeda-docentes-activity-7208385404255801344-YxT?utm_source=share&utm_medium=member_desktop