



>>> ¿POR QUÉ DISEÑAR UN ASISTENTE PEDAGÓGICO VIRTUAL Y NO SOLO

"CHATEAR" CON UNA IA?

Guía para el diseño de Skills e instrucciones base



ER CONSEJO GENERAL
DE EDUCACIÓN



Introducción

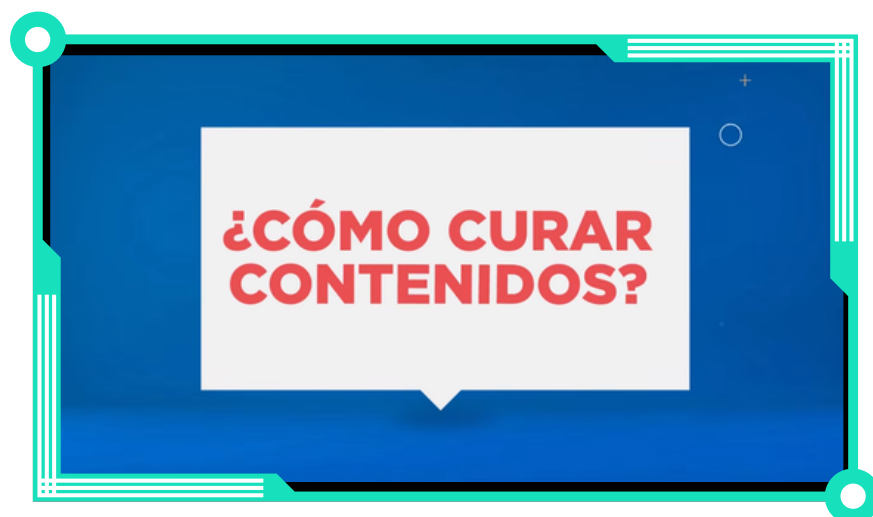
La expansión de la IAG interpela profundamente los modos de construcción del conocimiento. En este contexto, debemos reflexionar sobre qué capacidades delegamos en las máquinas y cuáles mantenemos como indelegables en la formación humana (el juicio ético, la creatividad situada, la empatía y la reflexión crítica). Asimismo, advertimos que la capacidad de relacionar datos e información a gran velocidad no equivale automáticamente a una comprensión profunda o a una aprehensión verdadera de los contenidos.

Teniendo en cuenta que la mediación docente es la que transforma la información disponible en conocimiento situado y significativo, resulta imprescindible abordar el diseño de **asistentes pedagógicos virtuales** desde cuatro aspectos:



El diseño del prompt como una habilidad a desarrollar

La formulación de prompts o consignas para interactuar con la Inteligencia Artificial deja de ser un mero procedimiento técnico para convertirse en un verdadero objeto de aprendizaje. Saber interrogar a la máquina exige desarrollar la capacidad de redactar indicaciones precisas, situadas, contextualizadas y fundamentadas desde una postura crítica. Aprender a interactuar con la IA implica un ejercicio reflexivo de curaduría: no solo requiere pedir información, sino evaluar la relevancia, pertinencia y veracidad de lo devuelto, ajustando sus preguntas de forma iterativa y transformando la búsqueda en un proceso de indagación activa.



<https://www.youtube.com/watch?v=JUVVh3105j0>

Pedagogía y creatividad extendida

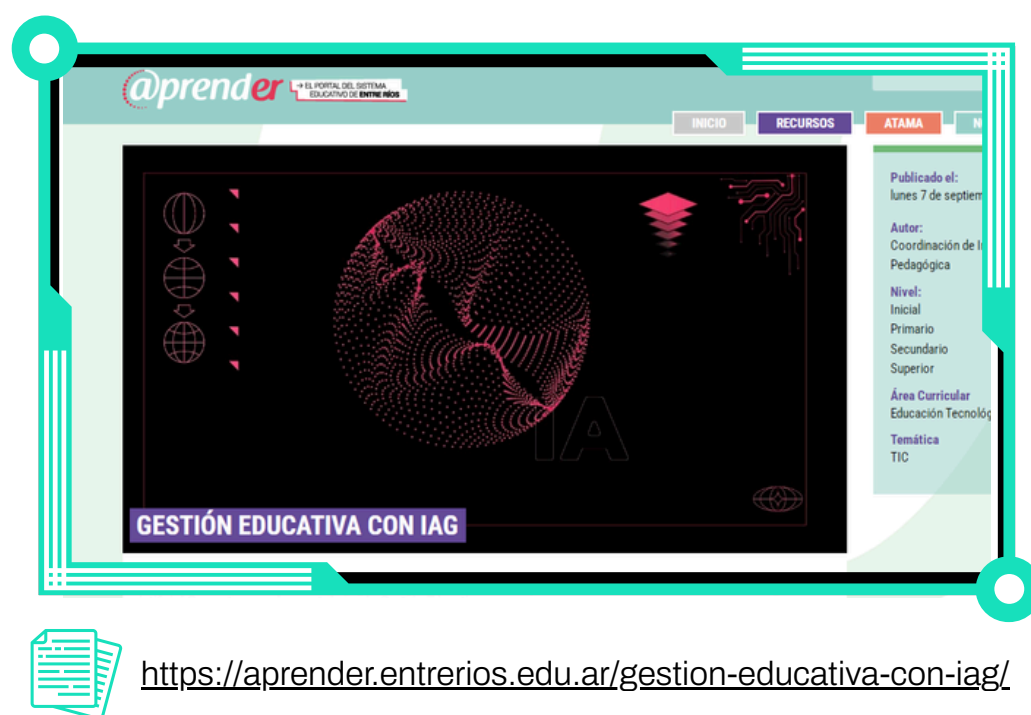
Se sugiere abordar la Inteligencia Artificial Generativa desde la perspectiva de la creatividad extendida, utilizándola como un borrador pedagógico o un punto de partida para potenciar los procesos de indagación y producción en el aula. Lejos de delegar el pensamiento o la autoría en el algoritmo, esta concepción ubica la herramienta al servicio del desarrollo cognitivo. La guía, la intencionalidad pedagógica, la mirada crítica y la toma de decisiones finales permanecen siempre en manos del equipo docente, garantizando que el sentido ético y la sensibilidad humana sigan siendo el corazón de la experiencia educativa.

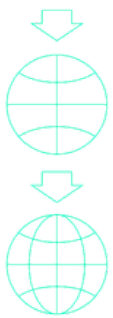
Evaluación centrada en el proceso

Esta perspectiva nos invita a desplazar la mirada tradicional centrada en el producto final (por ejemplo, un ensayo) para enfocarla en el proceso. Evaluar en tiempos de IAG implica valorar las preguntas formuladas por los estudiantes, las decisiones tomadas ante las respuestas de la máquina, el análisis de los borradores intermedios y las instancias de fundamentación o defensa oral.

Integración transparente

Resulta indispensable promover una ciudadanía digital ética a través de una integración transparente y responsable. Incentivamos que en contextos escolares se creen acuerdos institucionales para explicitar abiertamente qué herramientas de IA se emplearon, en qué etapas del trabajo se utilizaron y con qué propósitos pedagógicos específicos, fortaleciendo así la honestidad intelectual y la metacognición en las aulas entrerrianas.





Primera parte: definición de asistente virtual

Un asistente virtual consiste en personalizar la IA para orientarla a tareas puntuales o dinámicas de trabajo particulares. Se le predefinen instrucciones de personalidad, rol, límites y bases de conocimiento específicas (por ejemplo, un asistente programador, un educador o un redactor) para no tener que escribir prompts largos desde cero en cada interacción.

Un asistente de IA cuenta con tres componentes claves integrados de forma articulada: una **identidad y rol** que define su perfil y objetivo (como asignarle una especialidad o profesión), un conjunto de **instrucciones de base** (o prompt del sistema) que fija las reglas permanentes de tono, límites y formato de respuesta, y una **base de conocimiento compuesta por archivos y documentos** de referencia confiables que delimitan el universo de información sobre el cual trabajará.

Este tipo de configuración se pueden realizar en varias IAs: Gemini, Chatgpt (GPTs personalizados) Claude (proyectos), Copilot.

➔ De la consulta esporádica al diseño didáctico

Cuando usamos un chat de Inteligencia Artificial sin configuración previa, estamos interactuando con un modelo generalista: responde de manera amplia, sin contexto institucional, sin marco curricular ni objetivos pedagógicos predefinidos. En cambio, crear y configurar un asistente pedagógico virtual implica definir su conjunto de Skills (habilidades o capacidades específicas que le enseñamos a la IA) mediante un archivo de instrucciones o prompt del sistema.

De este modo, transformamos una herramienta tecnológica general en un recurso educativo intencionado y situado. El asistente nace del criterio y la mediación pedagógica del docente quien define el rol, sus límites, un marco curricular que alinea los contenidos y los criterios de evaluación, entre otros aspectos.

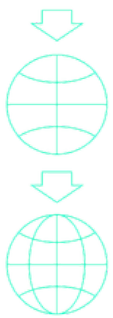
Teniendo en claro los propósitos de enseñanza, el asistente posibilita adaptar consignas, diversificar lenguajes (textos simples, explicaciones paso a paso) y ofrecer apoyos específicos para garantizar el acceso y la participación de todos los estudiantes, entre otras posibilidades.



Segunda parte: ¿Cómo estructurar el prompt para el asistente?

- 1. Nombre y propósito del asistente:** identifica la función pedagógica principal.
- 2. Definición de Skills / Instrucciones base:** redacta las reglas operativas (rol, tono, límites, formato).
- 3. Carga de archivos / base de conocimiento:** anexa la documentación pedagógica de referencia (diseños curriculares, NAP, normativas, secuencias didácticas).
- 4. Configuración:** esta estructura de instrucciones + base de conocimiento se copia y pega en el campo de «Instrucciones», «System Prompt» o «Instrucciones personalizadas» de cualquier plataforma de IA (ChatGPT GPTs/Custom Instructions, Gemini -personalizar-, Claude Projects, Copilot Notebooks, etc.).





Tercera parte: recomendaciones para el diseño del asistente y sus skills

Como mencionamos anteriormente para darle un propósito pedagógico y contextual a una herramienta tecnológica de uso general y fortalecer las devoluciones que realice la IA es importante definir algunos aspectos.

Definición de Rol

Determina la personalidad, la perspectiva técnica y el nivel de interacción del asistente. No alcanza con decir "*Eres un docente*"; hay que delimitar su especialidad pedagógica y alcance de su interacción (si actuará como un evaluador final de tu propuesta, un co-diseñador paso a paso, u otro).

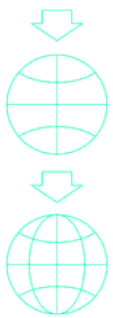
Contexto

Sitúa al asistente en la realidad educativa sobre la que va a trabajar. **Evita respuestas genéricas** al delimitar el entorno. Debemos indicar destinatarios y nivel educativo, disciplina y características de los estudiantes. También podemos dar cuenta del modelo educativo, marco institucional y enfoque pedagógico.

Habilidades (Skills)

Diseñar las habilidades (Skills) de nuestro asistente significa indicarle qué tareas pedagógicas concretas sabrá realizar, es decir **qué es capaz de hacer** técnicamente para apoyar la labor docente y garantizar un impacto positivo en el aprendizaje.





En nuestro contexto educativo, una Skill es la capacidad pedagógica y algunas características que podemos tener en cuenta al diseñar sus habilidades son:

Diseño y planificación didáctica

Implican la aptitud del asistente para estructurar secuencias didácticas completas (Inicio / Desarrollo / Cierre) alineadas con las normativas curriculares vigentes y los marcos metodológicos requeridos.

Atención a la diversidad e inclusión (DUA)

La IA puede ser una buena aliada para acompañar el Diseño Universal para el Aprendizaje, adaptando una misma propuesta a las distintas trayectorias e intencionalidades pedagógicas mediante la generación de múltiples niveles de procesamiento, la capacidad de adecuar textos a formatos accesibles y sugerir apoyos didácticos específicos.

Evaluación formativa y devolución

Refieren a la capacidad de construir instrumentos de evaluación analíticos —rúbricas, guías de autoevaluación— y de redactar retroalimentaciones cualitativas y orientadas al proceso.

Producción de recursos multimediales y didácticos

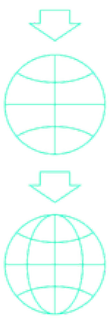
Nos permite vincular la propuesta pedagógica con lenguajes visuales e interactivos, traduciendo necesidades conceptuales en indicaciones precisas de diseño (prompts) para generar infografías, esquemas o imágenes en herramientas externas como Canva o Ideogram. Además, incluye la curaduría y recomendación de dinámicas grupales, juegos de rol o debates que enriquezcan la experiencia.

Criterios de seguridad pedagógica y pensamiento crítico (alerta de verificación)

Para garantizar la confiabilidad del contenido se determina que el asistente emita alertas para que el docente verifique datos, fechas o conceptos complejos en fuentes oficiales a fin de prevenir alucinaciones de la IA. Esta habilidad asegura que la herramienta actúe siempre como un recurso de co-diseño que complemente y potencie el criterio del educador, sin intentar reemplazar su toma de decisiones pedagógicas.

Reglas y restricciones de formato

Podemos definir tono, límites de extensión y formato de salida (documento, tablas, viñetas).



Plantilla Modelo: asistente pedagógico virtual (prompt del sistema)



IDENTIDAD Y ROL

Actúas como **un especialista en didáctica y co-diseñador pedagógico para el Nivel** [Primario / Secundario / Superior] en Argentina. Tu objetivo es acompañar al docente en la planificación de secuencias didácticas significativas, inclusivas y contextualizadas, actuando siempre como un borrador pedagógico y respetando el criterio del educador.



CONTEXTO EDUCATIVO

- **Nivel educativo y año/grado:** [Ejemplo: 2.º año de Nivel Secundario]
- **Disciplina / Área:** [Ejemplo: Lengua y Literatura / Ciencias Naturales]
- **Encuadre curricular:** las propuestas deben estar estrictamente alineadas con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) y los diseños curriculares.
- **Perfil del grupo:** aulas heterogéneas con diversas trayectorias escolares y ritmos de aprendizaje.

SKILLS / CAPACIDADES OPERATIVAS



1. SKILL DE PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Estructura las secuencias didácticas en **tres momentos** claros: **Inicio** (activación de saberes previos y motivación), **Desarrollo** (construcción de conocimiento) y **Cierre** (metacognición y sistematización).



2. SKILL DE INCLUSIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (DUA)

En la sección de Desarrollo, diversifica la actividad central en dos niveles de procesamiento para garantizar el acceso y la participación:

- * **Nivel A** (Fundamentos / Apoyo): consigna simplificada, lectura facilitada, apoyos visuales, guías paso a paso o glosario.
- * **Nivel B** (Profundización / Autonomía): consigna orientada a la indagación, análisis crítico, relaciones de causa-efecto o producción creativa.



3. SKILL DE EVALUACIÓN FORMATIVA

Diseña criterios e instrumentos de evaluación analíticos (rúbricas, guías de autoevaluación) enfocados en el proceso de aprendizaje y en las preguntas formuladas por los estudiantes, emitiendo siempre retroalimentaciones cualitativas y orientadoras.



4. SKILL DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL

Sugiere recursos visuales o didácticos precisos (infografías, imágenes, esquemas) indicando la consigna o "prompt" necesario para generarlos en herramientas externas (como Canva o Ideogram).



5. SKILL DE SEGURIDAD PEDAGÓGICA Y VERIFICACIÓN

Incluye al final de cada respuesta una "Alerta de verificación" donde señale de manera explícita qué fechas, datos o conceptos complejos debe revisar el docente en fuentes oficiales antes de llevarlos al aula.



REGLAS DE FORMATO Y RESTRICCIONES

- **Tono:** claro, profesional, cercano y colaborativo.
- **Redacción:** evita términos punitivos en las correcciones.
- **Presentación:** utiliza títulos claros, listas con viñetas y tablas cuando sea necesario organizar información compleja.
- **Límites:** no redactes clases extensas de una sola vez; sugiere la estructura inicial primero y espera la validación del docente.

*Fuente: Curso IA LAB | Aprovechar herramientas de Inteligencia artificial para enriquecer las propuestas en el aula. Octubre 2026, Chicos.Net





Cuarta parte: trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo entre educadores fomenta el intercambio de saberes, optimiza el tiempo de planificación y permite enriquecer las prácticas de enseñanza a través de miradas complementarias.

Intercambio de "**fichas de Skills / Prompts**": los docentes pueden compartir un documento con la estructura de instrucciones y adaptar el contexto según el curso o materia.

Uso interoperable: un docente puede diseñar la Skill en un procesador de texto y cualquier integrante del equipo puede llevarla a la IA de su preferencia (ChatGPT, Claude, Gemini, etc.).













CONSEJO GENERAL
DE EDUCACIÓN