

<i>Prompt original</i>	<i>Prompt simple</i>	<i>Requisitos</i>	<i>Google Cloud</i>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (<u>hasta 2 horas</u>) dirigido a alumnos de 3º de Primaria en la asignatura de Matemáticas. Redacta la respuesta en formato de lista numerada, indicando la duración total y justificando brevemente cada recurso (máximo 200 palabras). <u>Asegúrate de explicar por qué cada actividad se ajusta al nivel de 3º de Primaria.</u></p>	<p>Dime un itinerario de 1-2 sesiones para alumnado de 3º de Primaria en la asignatura de Matemáticas. Redacta la respuesta en formato de lista numerada, indicando la duración total y justificando brevemente cada recurso (máximo 200 palabras).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario corto • Primaria • STEM 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recogiendo tesoros con Laurel (Actividad Rápida, una sola clase) - This resource is a great way to introduce students to the concepts of decomposition, patterns, algorithmic thinking, and evaluation. It is a fun and engaging activity that can be completed in a single class period. 2. El poder de las palabras (Semana, 2-4 sesiones) - This resource can be used to help students learn about the power of words and how they can be used to create different effects. It is a great way to introduce students to the concepts of abstraction, decomposition, patterns, and evaluation. <p>Total duration: 1-2 sessions.</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (hasta 2 horas) para estudiantes de 2º de ESO en la asignatura de Lengua y Literatura. Presenta la respuesta en formato de lista, describiendo la duración total y explicando brevemente la razón de incluir cada recurso (máximo 150 palabras). Asegúrate de que se ajuste a 2º de ESO y no supere 2 sesiones.</p>	<p>Dime un itinerario, con recursos, de 1-2 sesiones para 2º de ESO en Lengua y Literatura. Explícalo en una lista, indicando duración total y por qué incluyes cada recurso (máximo 150 palabras).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario corto • ESO • no-STEM 	<ul style="list-style-type: none"> • Duración total: 2-4 sesiones • Recurso 1: "El poder de las palabras" <ul style="list-style-type: none"> ◦ Duración: 2-4 sesiones ◦ Descripción: Este recurso se centra en el impacto de las palabras y su uso en la comunicación. • Recurso 2: "Introducción a la programación con poesía" <ul style="list-style-type: none"> ◦ Duración: 2-4 sesiones ◦ Descripción: Este recurso combina la programación con la poesía, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.
<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (entre 2 y 4 sesiones) para 5º de</p>	<p>Dime un itinerario con recursos que dure de 1-2 semanas (2-4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario medio • Primaria 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad: Diseño de pasos de fauna para la conservación

<p>Primaria, centrado en Ciencias Naturales (rama STEM). Debes explicar cada actividad con un máximo de 200 palabras. Indica cuántas sesiones totales se necesitan, qué recursos se usan y por qué se adaptan a 5º de Primaria. Responde en formato numerado.</p>	<p>sesiones) para 5º de Primaria en Ciencias Naturales (STEM). Explica cada actividad (máx. 200 palabras) e indica sesiones, recursos y por qué se adaptan a 5º de Primaria (lista numerada).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • STEM 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sesiones: 2-4 sesiones ○ Recursos: Dispositivos físicos ○ Adaptación: Esta actividad se adapta a 5º de Primaria porque introduce conceptos de diseño y planificación, utilizando la tecnología para resolver problemas reales relacionados con la conservación de la fauna. <p>2. Actividad: Programación básica con robots: Aprendiendo el lenguaje de las máquinas</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sesiones: 2-4 sesiones ○ Recursos: Dispositivos físicos ○ Adaptación: Esta actividad se adapta a 5º de Primaria porque introduce conceptos de programación básica utilizando robots, lo que permite a los estudiantes experimentar con la tecnología y comprender cómo funciona.
<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (2-4 sesiones) para 3º de ESO en la asignatura de Geografía e Historia. Justifica el uso de cada recurso en menos de 150 palabras y no incluyas referencias ficticias. Escribe tu respuesta como una lista enumerada que especifique la duración aproximada de cada sesión y cómo se integran los recursos seleccionados.</p>	<p>Dime un itinerario de 1-2 semanas (2-4 sesiones) para 3º de ESO en Geografía e Historia. Justifica cada recurso (máx. 150 palabras), e indica duración de cada sesión en una lista numerada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario medio • ESO • no-STEM 	<p>I'm sorry, I didn't get that. Can you rephrase your question?</p> <p>I'm sorry, as {agent_identity} at {business}, I can only assist you {agent_scope}. How can I help you today?</p>
<p>Crea un itinerario formativo de un mes de duración (5-15 sesiones) para estudiantes</p>	<p>Dime un itinerario de recursos para un mes (5-15 sesiones) para</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario largo • Primaria 	<p>1. "Las aventuras de Robo y Dinobot" (5-15 sesiones) - Este recurso introduce a los estudiantes a la programación visual a través de la creación de animaciones interactivas</p>

de 6º de Primaria en la asignatura de Robótica (STEM). Presenta la justificación de cada uno en menos de 250 palabras. Indica el tiempo estimado para cada sesión y explica cómo se encadenan las actividades. Utiliza lista enumerada.	6º de Primaria en Robótica (STEM). Justifica cada uno (máx. 250 palabras), indicando tiempo por sesión y cómo se encadenan. Usa lista numerada.	<ul style="list-style-type: none"> • STEM 	<p>con Scratch Jr. Fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. "Proyecto sobre ruedas" (5-15 sesiones) - Este proyecto profundiza en la programación visual, utilizando Scratch para desarrollar algoritmos y programas. Se enfoca en la descomposición, el pensamiento algorítmico y la evaluación. 3. "Simulación de sistemas corporales con Scratch" (5-15 sesiones) - Este recurso permite a los estudiantes simular sistemas corporales utilizando Scratch, combinando la robótica con la biología. Fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. 4. "Programación básica con robots: Aprendiendo el lenguaje de las máquinas" (2-4 sesiones) - Este recurso introduce a los estudiantes a la programación básica con robots, utilizando un lenguaje de programación simple. Se enfoca en la descomposición, el pensamiento algorítmico y la evaluación. 5. "Exploración de Terreno Marciano con el Rover Perseverance" (una sola clase) - Este recurso permite a los estudiantes explorar el terreno marciano utilizando el Rover Perseverance, combinando la robótica con la exploración espacial. Fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
Diseña un itinerario de un mes de duración (aprox. 8-10 sesiones) para 4º de ESO en la asignatura de Filosofía. Describe en formato de lista cada sesión, su duración estimada y la razón de escoger esos recursos. Asegúrate de no superar 300 palabras en total. Explica	Dime un itinerario de un mes (8-10 sesiones) para 4º de ESO en Filosofía. Descríbelo en lista (duración y razón de cada recurso) y no superes 300 palabras. Explica brevemente por qué se ajustan al	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario largo • ESO • no-STEM 	<p>I'm sorry, I didn't get that. Can you rephrase your question?</p> <p>I'm sorry, as {agent_identity} at {business}, I can only assist you {agent_scope}. How can I help you today?</p>

brevemente por qué consideras que estas actividades se ajustan al temario de Filosofía para 4º de ESO.	temario de 4º de ESO.		
--	-----------------------	--	--