

Prompts para Crear Artefactos Interactivos por Materia

Matemáticas

Crea un artefacto interactivo en HTML y JavaScript para que el estudiante adivine el tipo de función al ver su gráfica. Muestra 6 gráficos diferentes (lineal, cuadrática, cúbica, raíz cuadrada, valor absoluto y exponencial). Al hacer clic en una gráfica, revela el tipo de función. Incluye un botón para revolver las posiciones. El diseño debe ser simple y educativo.

Física

Crea un artefacto interactivo en HTML y JavaScript para visualizar ejemplos de las tres leyes de Newton. Muestra tres tarjetas o botones con animaciones simples o imágenes. Al hacer clic, muestra una breve explicación con ejemplos reales (por ejemplo: inercia en un auto, acción-reacción al patear un balón). Ideal para estudiantes de preparatoria.

Historia

Genera un artefacto interactivo con una línea del tiempo de la Revolución Francesa. Cada evento debe aparecer como un punto en la línea; al hacer clic en un año, muestra el evento correspondiente con imagen y breve descripción. Usa solo HTML y JavaScript. Hazlo visualmente atractivo para estudiantes de 16 a 18 años.

Robótica

Crea una tabla interactiva con componentes comunes de un kit de robótica (servo, sensor ultrasónico, arduino, jumper, breadboard, etc.). Al hacer clic sobre cada ícono o nombre, aparece una explicación corta y su función. Incluye una pregunta al final para comprobar comprensión (“¿Cuál usarías para medir distancia?”).

Computación

Crea un artefacto interactivo que muestre íconos de acciones comunes (copiar, pegar, deshacer, buscar) y pide al alumno que seleccione el atajo de teclado correcto (Ctrl+C, Ctrl+Z, etc.). Al hacer clic en la respuesta correcta, aparece una retroalimentación positiva. Ideal para aprender eficiencia digital.

Literatura

Genera un artefacto donde aparecen citas famosas de obras literarias. El estudiante debe hacer clic para adivinar cuál autor la escribió (por ejemplo: “Ser o no ser...” → Shakespeare). Tras hacer clic, se revela el autor correcto y una breve biografía. Citas en español y literatura universal.

Metodología de la Investigación

Crea un artefacto interactivo con cajas desordenadas que representan las etapas del método científico (planteamiento, hipótesis, marco teórico, etc.). El estudiante debe arrastrarlas al orden correcto y recibir retroalimentación. Usa solo HTML, CSS y JavaScript. Pensado como repaso visual.

Idioma Inglés

Diseña un artefacto interactivo para aprender 10 palabras en inglés. Cada palabra debe aparecer como botón o tarjeta, y al hacer clic muestra su traducción al español y un ejemplo de uso. Al final, incluye un pequeño quiz de opción múltiple para verificar comprensión.

Multimateria

Crea un tablero interactivo con 6 botones, cada uno representando una materia (Mate, Física, Historia, etc.). Al hacer clic en cada botón, aparece una pregunta sorpresa de esa materia con opción múltiple. Permite al estudiante repasar distintos temas antes de un examen final. Estilo visual tipo trivia.