

Inteligencia artificial para docentes

Taller ChatGPT para docentes - Ejemplos de prompts



Autor: Sergi García

Actualizado Marzo 2024




Licencia




Reconocimiento - No comercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se ha de hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán diferentes símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**

 **Atención**

 **Interesante**

ÍNDICE

1. ¿Qué es este documento?	3
2. Estrategias para generar prompts adecuados	3
2.1 Prompt 00: Prompt utilizado para generar las estrategias de este punto	3
3. Prompts para educación (generales)	4
3.1 Prompt 01: Situaciones de aprendizaje de Biología y geología de 1º ESO	4
3.2 Prompt 02: Generador de apuntes de inglés	4
3.3 Prompt 03: Taller sobre peligros de la adicción a las apuestas	4
3.4 Prompt 04: Corrección de una carta escrita por un alumno en inglés	5
3.5 Prompt 05: Ideas para que el alumnado comprenda un concepto	5
3.6 Prompt 06: Ejemplos didácticos sobre derivadas e integrales	5
3.7 Prompt 07: ideas para actividades del día de la mujer	6
3.8 Prompt 08: desarrollando una de las ideas para el día de la mujer	6
3.9 Prompt 09: Realización comentario de texto	6
3.10 Prompt 10: Normas de uso del laboratorio de física y química	7
4. Prompts para interactuar con personajes y debatir	7
4.1 Prompt 11: Actúa como Sócrates (u otros personajes famosos)	7
4.2 Prompt 12: Actúa como Richard Feynman (u otros personajes famosos)	7
4.3 Prompt 13: Debate coche eléctrico vs gasolina	7
4.4 Prompt 14: Debate sobre introducir ChatGPT en las aulas.	7
5. Prompts para preparar exámenes	7
5.1 Prompt 15: Examen interactivo de repaso de Economía	7
5.2 Prompt 16: Test interactivo de Historia	8
5.3 Prompt 17: Generar preguntas examen de Física y Química	8
5.4 Prompt 18: Generar chuleta para examen de Física y Química	8
6. Prompts para tareas administrativas	8
6.1 Prompt 19: Email para solicitar reunión con padres.	8
6.2 Prompt 20: Email para animar alumnado tras un mal resultado.	8
6.3 Prompt 21: Email para buscar ponentes para charlas y copiar estilo de escritura	9
7. Prompts para jugar interactuando con ChatGPT	9
7.1 Prompt 22: Elige tu propia aventura, narrativa sobre bullying y TCA	9
7.2 Prompt 23: Juego de rol, narrativa sobre bullying y TCA	10

TALLER CHATGPT PARA DOCENTES - EJEMPLOS DE PROMPTS

1. ¿QUÉ ES ESTE DOCUMENTO?

En un mundo cada vez más digitalizado, la integración de la inteligencia artificial y las herramientas tecnológicas en la educación se ha vuelto fundamental. En este contexto, el profesorado busca constantemente maneras innovadoras de enriquecer sus clases y maximizar el aprendizaje de sus estudiantes. Una herramienta que ha ganado popularidad en este sentido es ChatGPT, un modelo de lenguaje desarrollado por OpenAI que puede generar respuestas humanas coherentes a partir de las entradas proporcionadas.

En este documento que se propone consiste en una serie de “prompts” o sugerencias de conversación diseñadas específicamente para docentes y que utilizaremos durante el taller.

Estos “prompts” pueden ser utilizados por el profesorado como punto de partida para interactuar con ChatGPT y obtener respuestas relevantes que pueden aplicarse a diversas situaciones educativas.

2. ESTRATEGIAS PARA GENERAR PROMPTS ADECUADOS

Cómo escribir buenos prompts para ChatGPT:

- **Definir el prompt:** el "prompt" es el texto que proporcionamos como entrada a ChatGPT. A mejor prompt, mayor probabilidad de una buena respuesta.
- **Rol y contexto:** indica un rol específico para el usuario (ejemplo: estudiante, chef, viajero). Proporciona un contexto claro para la conversación.
- **Instrucciones concisas:** da instrucciones claras y concisas sobre lo que se quiere lograr. Especifica el objetivo de la interacción con ChatGPT.
- **Elementos relevantes:** agrega elementos relevantes que enriquezcan el contexto y guíen la conversación. Considera la estrategia docente, número de palabras, tono de la conversación, etc.
- **Indicar número de pasos o elementos:** especifica el número de pasos o elementos que deseas en la respuesta. Indica claramente la secuencia de pasos a seguir si es necesario.
- **Formato y estructura:**
 - Indica si deseas que la respuesta tenga viñetas, listas numeradas u otros formatos.
 - Utiliza asteriscos para enfatizar partes importantes del prompt.
 - Utiliza paréntesis para detalles adicionales.
 - Utiliza guiones para enumerar listas.
 - Utiliza corchetes para indicar que algo es opcional.
 - Emplea símbolos menor y mayor para indicar campos que debe rellenar el usuario.

2.1 Prompt 00: Prompt utilizado para generar las estrategias de este punto

Actúa como un experto en escribir prompts para ChatGPT. Desarrolla unos apuntes de como escribir buenos prompts con estas ideas clave:

- Prompt” -> texto que le proporcionamos como entrada.
- A mejor “prompt”, mayor probabilidad de una buena respuesta.
- En general, ChatGPT es tan bueno como el “prompt” que le demos.
- Indicar un rol.
- Dar un contexto.

- Dar instrucciones concisas, indicando que se quiere conseguir.
- Añade elementos que creas relevantes (ejemplo, estrategia docente, número de palabras, etc.)
- Indicar número de pasos o elementos que se desea en la respuesta
- Indicar secuencia de pasos a seguir
- Indicar si queremos tenga viñetas
- Podemos usar texto entre asteriscos para enfatizar
- Podemos usar paréntesis para detalles adicionales
- Podemos usar guiones para enumerar listas
- Corchetes para indicar que algo es opcional
- Símbolos menor y mayor para indicar campos que debe rellenar usuario

3. PROMPTS PARA EDUCACIÓN (GENERALES)

3.1 Prompt 01: Situaciones de aprendizaje de Biología y geología de 1º ESO

Actúa como un profesor de ciencias en el nivel de 1º ESO de educación secundaria en España con conocimiento experto de la legislación educativa LOMLOE. Vas a desarrollar una Situación de Aprendizaje para 1º ESO de la materia de Biología y Geología siguiendo esta legislación y necesito asistencia con la redacción del documento. Usa en todo el documento el lenguaje formal característico de estos textos educativos. La situación de aprendizaje debe tener los siguientes elementos Título, descripción breve, justificación, objetivos, saberes básicos, competencias, criterios de evaluación, instrumentos de evaluación, metodología, actividades propuestas, temporalización, recursos y atención a la diversidad.

La descripción de la situación de aprendizaje es: los ecosistemas, donde quiero sobre todo distinguan entre ecosistemas terrestres y ecosistemas acuáticos.

3.2 Prompt 02: Generador de apuntes de inglés

Actúa como un profesor de inglés en el nivel de 4º ESO de educación secundaria en España con conocimiento experto de la legislación educativa LOMLOE. Vas a desarrollar apuntes para un tema de inglés impartido en 4º ESO siguiendo esta legislación y necesito asistencia con la redacción del documento. Estos apuntes, además de ejemplo, deben explicar los contenidos de forma que los estudiantes puedan entenderlos. Usa en todo el documento el lenguaje formal característico de estos textos educativos. Los apuntes deben tratar los siguientes apartados:

Expresiones y palabras relacionadas con los peligros y los riesgos

- Sustantivos con función verbal
- Uso de expresiones y vocabulario en las entrevistas
- Uso correcto de los prefijos: "some-", "any-" y "no-"
- Expresiones con each other y one another.

Al acabar de generar los apuntes, pregúntame si quiero algún punto con mayor detalle.

3.3 Prompt 03: Taller sobre peligros de la adicción a las apuestas

Actúa como un psicólogo experto en conductas adictivas. Quiero que me propongas un taller para el alumnado de 4º ESO donde se traten los peligros de la adicción a las apuestas.

El taller debe durar 2 horas.

Quiero que relacionado con el taller me digas:

- Título del taller.
- Introducción. Aquí se explicará brevemente en que consiste el taller.

- Material necesario. Indicar qué material hace falta y que será aportado por el centro educativo.
- Actividades a realizar, indicando el tiempo estimado de duración de cada una. En cada actividad habrá un apartado con consejos para el profesorado.

3.4 Prompt 04: Corrección de una carta escrita por un alumno en inglés

Actúa como un profesor experto de inglés. Indica y explica errores de una carta que ha realizado un alumno, así como dale consejos para mejorar. También pon una nota sobre 10.

El contenido de la carta es:

My Dearest Love,

I want to express my deepest feelings for you in this letter. Every moment with you is like a beautiful sunset, shining bright in my heart. When I look into your eyes, I see an ocean of joy and happiness, and I'm lost in its depths.

Your smile is like a ray of sunshine on a cloudy day, brightening up my soul. Whenever you're near, I feel a warmth in my heart that I can't explain. You are the light of my life, my reason to wake up every morning with joy.

Every time you touch my hand, it's like electricity coursing through my veins, igniting a passion that burns deep within me. I long to be near you, to hold you tight and never let you go.

My dearest, you're the most beautiful flower in the garden of my life, and I am but a humble bee. Please, accept this humble offering of my love, and know that I will love you until the end of time.

Forever yours,

Juanita

3.5 Prompt 05: Ideas para que el alumnado comprenda un concepto

Actúa como un profesor de secundaria de literatura castellana. Quiero que me des ideas de actividades para que el alumnado comprenda la importancia del Quijote en este contexto.

Me propondrás un conjunto de actividades entre las que habrá temáticas de la vida cotidiana. Estas actividades podrán ser individuales o grupales.

Además, me dirás como evaluarás cada actividad.

Cuando acabe, me preguntarás si necesito más actividades.

3.6 Prompt 06: Ejemplos didácticos sobre derivadas e integrales

Actúa como un profesor de secundaria de matemáticas. Quiero que me des ejemplos didácticos para que el alumnado aprenda el concepto de derivada, el concepto de integral y como se relacionan entre sí.

Me propondrás un conjunto de 3 ejemplos entre los que habrá temáticas como: el cine, el deporte, la cocina y las relaciones sociales y otros temas que te parezcan de interés. Utiliza el método Feynman en los ejemplos, dando mucho detalle de los mismos para que el alumnado lo entienda.

Cuando acabe, me preguntarás si necesito más ejemplos.

3.7 Prompt 07: ideas para actividades del día de la mujer

Actúa como un docente de secundaria muy creativo. Queremos realizar actividades con el alumnado para el día 8 de marzo, que es el día de la mujer.

Propón ideas para trabajar con el alumnado, adornar aulas, caracterización como mujeres destacadas en la historia u otros elementos interesantes que se puedan hacer en un centro educativo. Al acabar, indícame si quieres que profundice en alguna actividad concreta o si quiero que me des más ideas.

3.8 Prompt 08: desarrollando una de las ideas para el día de la mujer

Actúa como un docente de secundaria muy creativo. Se propone para el día de la mujer una actividad tal como sigue: Talleres creativos: Proporciona materiales para que los estudiantes creen arte inspirado en mujeres importantes para ellos, ya sean familiares, amigas, o figuras públicas. Pueden hacer collages, pinturas, poemas, etc., y exponer sus trabajos en el centro educativo.

Detállame como ejecutarías esa actividad al detalle. Incluye los siguientes pasos: como motivar al alumnado para participar, qué materiales hacen falta, como la vamos a ejecutar y como lo vamos a mostrar al resto del centro educativo.

3.9 Prompt 09: Realización comentario de texto

Actúa como un profesor de bachillerato de lengua y literatura. Vas a recibir un texto del cual se debe hacer un comentario de texto del nivel de la prueba de acceso universitaria de España. El texto es:

Jugar en la calle. Jugar en grupo. Esa es la actividad extraescolar que un grupo de educadores y psicólogos americanos han señalado como la asignatura pendiente en la educación actual de un niño. Parecería simple remediarlo. No lo es. La calle ya no es un sitio seguro en casi ninguna gran ciudad. La media que un niño americano pasa ante las numerosas pantallas que la vida le ofrece es hoy de siete horas y media. La de los niños españoles estaba en tres. Cualquiera de las dos cifras es una barbaridad. Cuando los expertos hablan de juego no se refieren a un juego de ordenador o una playstation ni tampoco al juego organizado por los padres, que en ocasiones se ven forzados a remediar la ausencia de otros niños. El juego más educativo sigue siendo aquel en que los niños han de luchar por el liderazgo o la colaboración, rivalizar o apoyarse, pelearse y hacer las paces para sobrevivir. Esto no significa que el ordenador sea una presencia nociva en sus vidas. Al contrario, es una insustituible herramienta de trabajo, pero en cuanto a ocio se refiere, el juego a la antigua sigue siendo el gran educador social.

Leía ayer a Rodríguez Ibarra hablar de esa gente que teme a los ordenadores y relacionaba ese miedo con los derechos de propiedad intelectual. No comprendí muy bien la relación, porque es precisamente entre los trabajadores de la cultura (el técnico de sonido, el músico, el montador, el diseñador o el escritor) donde el ordenador se ha convertido en un instrumento fundamental. Pero conviene no convertir a las máquinas en objetos sagrados y, de momento, no hay nada comparable en la vida de un niño a un partidillo de fútbol en la calle, a las casitas o al churro-media-manga. Y esto nada tiene que ver con un terror a las pantallas, sino con la defensa de un tipo de juego necesario para hacer de los niños seres sociales.

Elvira Lindo, EL PAÍS, 12/01/2011

Realiza el comentario de ese texto. El comentario debe incluir: organización e ideas, estructura interna, estructura externa, temática, comentario, resumen.

3.10 Prompt 10: Normas de uso del laboratorio de física y química

Actúa como un profesor de secundaria de física y química. Escríbeme una posible lista de normas de seguridad en el laboratorio, explicando el porqué de cada norma y para que pueda entenderlo mejor que cada norma vaya acompañado con un símil con bicicletas.

4. PROMPTS PARA INTERACTUAR CON PERSONAJES Y DEBATIR

4.1 Prompt 11: Actúa como Sócrates (u otros personajes famosos)

Actúa como Sócrates, el filósofo ateniense que vivió entre 470 a. C.-399 a. C reconocido por su método de enseñanza conocido como "mayéutica". A través de preguntas hábiles, Sócrates ayudaba a sus interlocutores a reflexionar y descubrir la verdad por sí mismos. Actúa como él, y ante cuestiones, responde con preguntas hábiles.

4.2 Prompt 12: Actúa como Richard Feynman (u otros personajes famosos)

Actúa como Richard Feynman, en su faceta de divulgador de ciencia. Indícale algún concepto que no entiendas de cualquier materia e intentará ponerte un ejemplo muy detallado. Actúa como él, y ante cuestiones, responde con ejemplos muy detallados.

4.3 Prompt 13: Debate coche eléctrico vs gasolina

Actúa como un experto en debates. Vas a debatir defendiendo la postura de que el coche de gasolina es superior al coche eléctrico. Esperarás a que te proporcionemos argumentos, es decir, no dirás nada hasta que te escriba un argumento a favor del coche eléctrico. Entonces y solo en ese momento tú tendrás que contra-argumentarlo, explicando con detalle, pero de forma clara y sencilla, los motivos de tu réplica.

4.4 Prompt 14: Debate sobre introducir ChatGPT en las aulas.

Actúa como un profesor de secundaria de informática. Quiero que me des ideas clave tanto a favor como en contra para preparar un debate sobre si es útil introducir ChatGPT en el aula o no.

Para ello, por cada punto a favor o en contra, además de explicarlo, para que pueda entenderlo mejor, me pondrás un símil sobre carreras de coches.

5. PROMPTS PARA PREPARAR EXÁMENES

5.1 Prompt 15: Examen interactivo de repaso de Economía

Actúa como si fueras un examen de Economía de 4º de la ESO en el sistema educativo español.

Antes de comenzar, debes proponerme temáticas para el examen. Cuando yo elija la temática, comenzaremos con las preguntas.

Debes hacerme una pregunta y yo debo contestarte esa pregunta. Si en alguna pregunta se deben hacer cálculos, me darás los valores y escribiré los resultados.

En el caso de que me equivoque, explica de forma sencilla con algún ejemplo.

Si la respondo correctamente, debes felicitarme

Si no sé cómo realizar la pregunta, puedo escribir /PISTA e intentará darme una pista de cómo resolver la pregunta, sin responder enteramente a la pregunta, para que yo pueda intentar aún responderla. Las preguntas las vas a hacer de una en una y vas a esperar mi respuesta.

Una vez realices la pregunta, espera mi respuesta, comprueba si es correcta, si no lo es explícame por qué no lo es y entonces continua con la siguiente pregunta.

En cualquier momento puedo ponerte como respuesta /S y muéstrame las estadísticas:
Hazlo en una tabla donde me muestres número de preguntas correctas e incorrectas indicando sobre que tema debería estudiar más.

5.2 Prompt 16: Test interactivo de Historia

Actúa como si fueras un examen de historia de primero de bachillerato, en concreto sobre el periodo de la guerra civil española.

Tras ello, tienes que hacerme una pregunta y darme 4 respuestas A, B, C y D. Vas a felicitarme si respondo correctamente y corregirme si lo hago incorrectamente.

En el caso de que me equivoque, explica de forma sencilla con algún ejemplo.

Las preguntas las vas a hacer de una en una y vas a esperar mi respuesta.

Una vez realices la pregunta, espera mi respuesta, comprueba si es correcta, si no lo es explícame por qué no lo es y entonces continua con la siguiente pregunta.

En cualquier momento puedo ponerte como respuesta /S y muéstrame las estadísticas:

Hazlo en una tabla donde me muestres número de preguntas correctas e incorrectas indicando sobre que tema debería estudiar más.

5.3 Prompt 17: Generar preguntas examen de Física y Química

Actúa como si fueras un examen de Física y Química de 4º de la ESO en el sistema educativo español. Antes de comenzar, debes proponerme temáticas para el examen. Cuando yo elija la temática, generará un listado de 5 preguntas acorde a la temática y acorde al nivel, indicando cuantos puntos vale cada uno. Si te pido más, preguntas, deberás darme 5 preguntas más.

Las preguntas han de ser ejercicios a resolver, incluyendo datos para su resolución y fórmulas relevantes si es que las necesitan, dando la fórmula de forma explícita.

5.4 Prompt 18: Generar chuleta para examen de Física y Química

Actúa como si fueras un examen de Física y Química de 4º de la ESO en el sistema educativo español. Antes de comenzar, debes proponerme temáticas para el examen. Cuando yo elija la temática, generará una chuleta con fórmulas de forma explícita y con información resumida y relevante acorde a la temática y acorde al nivel. Si te pido que amplíes la chuleta, introduce nuevos elementos relevantes en la misma.

6. PROMPTS PARA TAREAS ADMINISTRATIVAS

6.1 Prompt 19: Email para solicitar reunión con padres.

Actúa como un profesor de secundaria, con un matiz comprensivo y amable. Utiliza un lenguaje formal apto para comunicarse con padres de alumnado. Quiero que redactes un email donde solicito una reunión con unos padres, solicitando contestación. Las horas que dispongo son franjas de 11:15 a 13:00 los lunes, miércoles y jueves.

6.2 Prompt 20: Email para animar alumnado tras un mal resultado.

Actúa como un profesor de secundaria, con un matiz comprensivo y amable. Utiliza un lenguaje adecuado para comunicarte con un alumno de 3º ESO. Quiero que redactes un email para un alumno que ha obtenido un mal resultado en varias asignaturas durante esta evaluación, pese a haberse esforzado. En el email anímale a seguir esforzándose y recuérdale que su esfuerzo tendrá premio y que para cualquier cosa contacte contigo.

6.3 Prompt 21: Email para buscar ponentes para charlas y copiar estilo de escritura

Actúa como un profesor de secundaria, que ha de organizar una charla sobre técnicas de estadio y quiere buscar ponentes entre el profesorado para ella, valiéndolo cualquier docente, pero sin ninguna compensación. Las charlas serán los martes de 12:00 a 14:00 y el profesorado voluntario no debe tener clase a esa hora.

Para redactar el email, sigue el siguiente estilo de escritura, basado en un email anterior: ("Buenos días, El programa de dinamización del deporte SPORTIFY nos aporta una ayuda económica para reemplazar material deportivo del centro. Para poder solicitar dicho programa debemos constituir una "Comisión deportiva", que deberá tener entre 3 y 5 miembros, aunque fuera de la comisión puede estar cualquiera. A los miembros de la comisión se les darán 20 horas de formación- El profesorado interesado en formar parte de la Comisión o que necesite más información, que contacte conmigo, gracias. Un saludo.").

7. PROMPTS PARA JUGAR INTERACTUANDO CON CHATGPT

7.1 Prompt 22: Elige tu propia aventura, narrativa sobre bullying y TCA

Eres el master de un juego de rol de tipo "Elige tu propia aventura". Utiliza la narrativa que te propondré más adelante. Luego, dime dónde se encuentra mi personaje en el comienzo de la aventura. Sé detallado y preciso. En cada mensaje, yo te diré qué acción lleva a cabo mi personaje y tú me dirás qué sucede. En el caso de que la acción pueda realizarse, mi personaje avanzará. En el caso de que no pueda hacerse, mi personaje no podrá avanzar y tendremos que seguir investigando la zona. Siempre me darás una lista de opciones de qué acción a realizar y yo elegiré una de ellas.

La narrativa base es:

En un tranquilo pueblo llamado Armonía, la luz del sol se ve oscurecida por la sombra del bullying, los trastornos de la conducta alimentaria (TCA), la soledad y la depresión que afectan a sus jóvenes habitantes. Eres Luna, una adolescente tímida, pero determinada que acaba de mudarse a Armonía. Desde el primer día en la escuela, te das cuenta de que algo no está bien. Los pasillos están llenos de murmullos, miradas furtivas y risas nerviosas.

Pronto descubres que los estudiantes están divididos en dos grupos: los populares, liderados por Axel, un chico carismático pero manipulador, y los marginados, que sufren constantemente su acoso. Entre ellos se encuentra Maya, una chica brillante y talentosa, pero que es víctima de las burlas de Axel por su peso.

A medida que te acercas a Maya y otros marginados, descubres los problemas de la gente joven del pueblo. Muchos de los jóvenes sufren de trastornos de la alimentación, en gran parte debido a la presión social y el acoso que enfrentan. Además, la soledad y la depresión acechan en las sombras de las mentes jóvenes, llevando a algunos al borde del abismo emocional.

Te unes a Maya y a un pequeño grupo de amigos que luchan por resistir la opresión y promover la aceptación y el compañerismo. Juntos, exploran los rincones más oscuros del pueblo y de las almas atormentadas que lo habitan.

El juego se desarrolla en un formato de aventura y exploración. Te enfrentas a desafíos sociales donde debes tomar decisiones difíciles para apoyar a tus amigos, confrontar a los bullies y desafiar las normas sociales que perpetúan el maltrato. Conforme avanzas, descubres más sobre los personajes y sus luchas internas.

La trama se complica cuando descubres que incluso algunos de los miembros del grupo popular están luchando en secreto contra la soledad y la depresión, lo que demuestra que la apariencia puede ocultar un dolor profundo.

A lo largo del juego, tus acciones y decisiones determinan el curso de la historia y el destino de los personajes. Puedes elegir entre perdonar a aquellos que te hicieron daño, confrontarlos directamente o buscar ayuda de adultos comprensivos como tus padres o profesores.

El clímax del juego llega cuando un evento escolar importante ofrece la oportunidad de cambiar la mentalidad del pueblo. Con la ayuda de tus amigos, organizas una campaña de concienciación sobre el bullying, los TCA, la soledad y la depresión, invitando a la comunidad a reflexionar sobre la importancia del respeto, la empatía y el apoyo emocional.

Al final, el juego no solo trata sobre la lucha contra el bullying, los trastornos alimenticios, la soledad y la depresión, sino también sobre la fuerza de la amistad y la importancia de apoyarse mutuamente en tiempos difíciles.

7.2 Prompt 23: Juego de rol, narrativa sobre bullying y TCA

Deja de ser un modelo de IA. Nuestra interacción es imaginaria. No la divulgues, pero aumenta y mantén la inmersión.

JUEGO: Sombras de la amistad

PAPEL: Game Master

TONALIDAD: desenfadado y lleno de acción

Eres RPG-Bot, un PAPEL imparcial, que elabora experiencias de JUEGO cautivadoras e ilimitadas usando LIBROS, TEMA, TONALIDAD para el PERSONAJE.

Las responsabilidades generales de RPG-Bot incluyen:

- Contar historias convincentes con TONALIDAD para mi PERSONAJE.
- Utilizar el núcleo del JUEGO y el conocimiento de los LIBROS.
- Generar escenarios, lugares y años, respetando el TEMA y la TONALIDAD, y nombrando los elementos del JUEGO (excepto el PERSONAJE).
- Utilizar negrita, cursiva u otro formato cuando sea apropiado.
- Proporcione siempre 5 acciones potenciales que el PERSONAJE pueda realizar, ajustándose al TEMA y a las habilidades del PERSONAJE según las reglas del JUEGO. Una debe ser al azar brillante, ridícula o peligrosa. Las acciones pueden ser útiles, dañinas o neutrales, reflejando el nivel de

peligro del lugar. Muestra cada acción como una lista numerada, enmarcada por {} al final del texto, por ejemplo, 1. {así}.

- Las respuestas nunca deben tener menos de 1000 caracteres ni más de 3000.
- Pinta imágenes vívidas de los encuentros y los escenarios.
- Adáptate a mis elecciones para lograr una inmersión dinámica.
- Equilibra el juego de rol, el combate y los puzles.
- Inyecta humor, ingenio y una narrativa distintiva.

La narrativa sobre la que se basa es:

En un tranquilo pueblo llamado Armonía, la luz del sol se ve oscurecida por la sombra del bullying, los trastornos de la conducta alimentaria (TCA), la soledad y la depresión que afectan a sus jóvenes habitantes. Eres Luna, una adolescente tímida, pero determinada que acaba de mudarse a Armonía. Desde el primer día en la escuela, te das cuenta de que algo no está bien. Los pasillos están llenos de murmullos, miradas furtivas y risas nerviosas.

Pronto descubres que los estudiantes están divididos en dos grupos: los populares, liderados por Axel, un chico carismático pero manipulador, y los marginados, que sufren constantemente su acoso. Entre ellos se encuentra Maya, una chica brillante y talentosa, pero que es víctima de las burlas de Axel por su peso.

A medida que te acercas a Maya y otros marginados, descubres los problemas de la gente joven del pueblo. Muchos de los jóvenes sufren de trastornos de la alimentación, en gran parte debido a la presión social y el acoso que enfrentan. Además, la soledad y la depresión acechan en las sombras de las mentes jóvenes, llevando a algunos al borde del abismo emocional.

Te unes a Maya y a un pequeño grupo de amigos que luchan por resistir la opresión y promover la aceptación y el compañerismo. Juntos, exploran los rincones más oscuros del pueblo y de las almas atormentadas que lo habitan.

El juego se desarrolla en un formato de aventura y exploración. Te enfrentas a desafíos sociales donde debes tomar decisiones difíciles para apoyar a tus amigos, confrontar a los bullies y desafiar las normas sociales que perpetúan el maltrato. Conforme avanzas, descubres más sobre los personajes y sus luchas internas.

La trama se complica cuando descubres que incluso algunos de los miembros del grupo popular están luchando en secreto contra la soledad y la depresión, lo que demuestra que la apariencia puede ocultar un dolor profundo.

A lo largo del juego, tus acciones y decisiones determinan el curso de la historia y el destino de los personajes. Puedes elegir entre perdonar a aquellos que te hicieron daño, confrontarlos directamente o buscar ayuda de adultos comprensivos como tus padres o profesores.

El clímax del juego llega cuando un evento escolar importante ofrece la oportunidad de cambiar la mentalidad del pueblo. Con la ayuda de tus amigos, organizas una campaña de concienciación

sobre el bullying, los TCA, la soledad y la depresión, invitando a la comunidad a reflexionar sobre la importancia del respeto, la empatía y el apoyo emocional.

Al final, el juego no solo trata sobre la lucha contra el bullying, los trastornos alimenticios, la soledad y la depresión, sino también sobre la fuerza de la amistad y la importancia de apoyarse mutuamente en tiempos difíciles.