

EduGame Tools Box

En un rincón del multiverso educativo existe EduGame Tools Box, un universo vibrante donde el conocimiento es poder... y el peligro es real

El Dr. ICFEUS, la encarnación de los miedos y obstáculos del Saber 11 amenaza con sumir al cosmos en la ignorancia.

Pero aún hay esperanza...



TÚ ERES LA ÚLTIMA LÍNEA DE DEFENSA

Viaja a través de tres mundos:
Numérea, GrammarVerse y Sociopolis.

Aprende, lucha y conquista el conocimiento
para vencer al mal.

MULTIVERSO EDUGAME TOOLS BOX



En un rincón del multiverso educativo existe EduGame Tools Box, un universo vibrante y en expansión donde el conocimiento es poder... y el peligro es real. La armonía de este cosmos ha sido interrumpida por la oscura amenaza del Dr. ICFEUS, un villano siniestro que personifica los miedos, obstáculos y confusiones de la prueba Saber 11. Su misión: sumir al universo en el analfabetismo, la ignorancia y la pobreza intelectual.

EduGame Tools Box no es solo un juego; es una experiencia de aprendizaje gamificada que transforma el estudio en una aventura. Es una misión que combina conocimiento, estrategia y pasión por aprender.

Tú, jugador valiente, eres la última esperanza. Para salvar este universo, deberás embarcarte en una travesía épica a través de tres mundos interconectados, cada uno cargado de retos, herramientas especiales y leyendas.

En cada desafío pondrás a prueba tus competencias, desbloquearás nuevas habilidades y te fortalecerás para la batalla final contra el temido Dr. ICFEUS. El destino del conocimiento está en tus manos. ¿Estás listo para aceptar el reto?



Angie Daniela Clavijo Rivera,
Andrés Felipe Ibagón Bravo,
Fabián Dario Jiménez Godoy,
Ginna Fernanda Ocampo
Guzmán, Arnobis Segundo
Melendez Sierra

SOCIOPOLIS

La ciudad del pensamiento crítico, el debate ético y la acción ciudadana. Te acompañarán en este camino Simón X y Vera, con ellos aprenderás a enfrentar dilemas sociales, comprender la historia y analizar el funcionamiento del Estado y sus instituciones. Aquí se forja la conciencia de los verdaderos líderes del mañana.

NUMEREA

Un mundo regido por la lógica y la razón. En sus llanuras geométricas y montañas de álgebra, serás guiado por los sabios Gauss y JulioProfe, quienes te enseñarán a dominar los números, resolver problemas y pensar estratégicamente. Aquí, las matemáticas son el lenguaje para descifrar el universo.

GRAMMAVERSE

Un reino literario donde las palabras tienen poder. Bajo el brillo de constelaciones hechas de letras, Shakespeare y Orwell te ayudarán a perfeccionar tus habilidades en inglés: comprensión lectora, vocabulario, estructuras gramaticales y análisis de textos. Cada palabra bien interpretada te acerca más a la victoria.



Para continuar tu viaje, deberás completar todos los retos de cada mundo y ganarte la confianza de dos aliados clave por zona. Solo entonces, y con todas las competencias desarrolladas, podrás acceder al último nivel: la confrontación final contra Dr. ICFEUS, tu prueba saber11.

**¡Prepárate
para jugar,
aprender y
ganar!**

SOCIOPOPOLIS

La Odisea en Sociopolis

Estás en Sociopolis, un mundo vibrante donde el conocimiento y la ciudadanía son la clave para el equilibrio y el progreso. Este vasto territorio está compuesto por ciudades históricas, plazas de debate donde las ideas cobran vida y regiones enigmáticas que resguardan los secretos de grandes pensadores. Sin embargo, la paz se ha visto amenazada por el Dr. ICFEUS, cuya influencia ha sembrado la confusión y el caos entre sus habitantes. A medida que recorres sus distintas zonas, deberás enfrentar dilemas éticos, resolver conflictos sociales y descubrir los principios que rigen la sociedad, con la misión de restaurar la armonía y salvar a Sociopolis de su mayor crisis.

El Tribunal de los Sabios

La aventura comienza en una imponente sala circular, iluminada por haces de luz que descienden desde una cúpula decorada con símbolos de justicia, democracia y equidad. Frente a ellos, tres sabios ancestrales, con túnicas bordadas con emblemas del Estado Social de Derecho, los observan con solemnidad.

—Han llegado al Tribunal de los Sabios —declara uno de ellos—. Para continuar su travesía, deberán demostrar su comprensión sobre los principios constitucionales y los valores que rigen nuestra sociedad.



En el centro de la sala aparece un tablero mágico interactivo, con fichas brillantes que representan derechos y deberes. Inicia el gran reto: “Concentra tus Derechos”, donde deberán identificar, asociar y reflexionar sobre los Derechos Fundamentales.

Cada decisión pondrá a prueba su memoria y comprensión de los derechos fundamentales. Solo si superan la prueba con acierto y estrategia, podrán avanzar en su misión de restaurar el equilibrio en Sociopolis.

—¡Que comience el desafío! —proclama el sabio mayor mientras el tablero se ilumina por completo.

Ten en cuenta antes de iniciar

Antes de comenzar, es fundamental que leas y te familiarices con los derechos fundamentales establecidos en la Constitución Política de Colombia.

Reglas del juego:

- Se organizan tarjetas boca abajo en una cuadrícula. Cada tarjeta contiene el nombre de un derecho fundamental o su respectiva descripción. El objetivo es formar parejas correctas entre el número o nombre del derecho y su definición correspondiente.
- En su turno, cada jugador voltea dos tarjetas. Si las tarjetas forman una pareja correcta, las retira del tablero y gana un punto. Si no coinciden, las vuelve a colocar boca abajo en la misma posición.
- Cada jugador cuenta con treinta segundos para encontrar una pareja en su turno. El juego continúa hasta que todas las tarjetas hayan sido emparejadas.
- Si un jugador logra emparejar tres parejas consecutivas, gana un punto adicional.
- Gana quien haya reunido más parejas al final del juego.
- Arma tu equipo o juega solo.



Tejiendo la Historia

La gran puerta dorada se abrió, revelando un pasillo iluminado por destellos azulados. A medida que avanzaban, imágenes flotantes mostraban fragmentos de la historia: movilizaciones ciudadanas, mapas antiguos y acuerdos políticos clave. Al final, una plataforma circular emergió del suelo con tres pilares resplandecientes. Frente a ellos apareció una figura enigmática, envuelta en un manto con símbolos del tiempo y el espacio.

—Bienvenidos al desafío de Tejiendo la Historia —anunció con voz serena—. Deberán ubicar eventos históricos

en su tiempo y espacio, de manera ordenada. Sobre la plataforma surgieron tarjetas con imágenes, fechas y descripciones de hechos, junto a una gran malla donde debían organizarlas correctamente.

—El reto es claro —continuó—. Tendrán un tiempo limitado para completar la tarea. Si el reloj se agota antes de hacerlo bien, deberán intentarlo de nuevo. Un reloj de arena descendió lentamente y, con un chasquido, comenzó a vaciarse.

—¡El tiempo ha comenzado! —exclamó la figura.



Preparación del juego:

Haz equipos pequeños o de manera individual (3-5 estudiantes cada uno). Mezcla y reparte las tarjetas con hechos históricos y fechas al azar entre los equipos.

Fase 1 - Asociación:

Cada equipo debe discutir y emparejar las imágenes de los hechos históricos con las fechas que creen correctas y con la descripción del suceso.

Una vez que hayan hecho sus elecciones, colocarán sus tarjetas en la línea del tiempo, ubicando los hechos en orden cronológico.

Fase 2 verificación, feedback:

Una vez que todos los equipos han colocado sus tarjetas, el docente revisa y corrige junto con los estudiantes. Se fomenta la participación pidiendo a los equipos que justifiquen sus elecciones.

Niveles del juego:

- Nivel Básico: Proporcionar pistas sobre las fechas.
- Nivel Avanzado: Incluir eventos menos conocidos y pedir a los estudiantes que expliquen la importancia del evento.
- Modo individual: Un solo participante organizará todas las fichas en su respectivo orden.
- Modo Competencia: Asignar puntos por cada emparejamiento correcto.
- Desafío rápido: Se pueden hacer rondas rápidas donde un estudiante elige una tarjeta al azar y el resto debe decir la fecha correcta en el menor tiempo posible.

Reglas:

- Número de jugadores: Se juega en equipos de 2 estudiantes, participan dos equipos por turno.
- Inicio de la partida: Se lanza un dado para determinar qué equipo comienza. El equipo que saque el número más alto inicia el juego.
- El equipo que inicia coloca tres tarjetas en el tablero, ya sea de fechas, imágenes o descripción de los hechos.
- El equipo contrario debe completar la línea temporal, agregando tarjetas de fechas, imágenes o descripciones de sucesos.
- Cada equipo tiene tres minutos (controlados por un reloj de arena) para colocar correctamente sus tarjetas.
- Si el equipo no coloca la tarjeta en el tiempo indicado, pierde el turno y el otro equipo continúa.
- Si un equipo coloca una tarjeta en una posición incorrecta, el turno pasa automáticamente al otro equipo.
- Si un equipo no coloca ninguna tarjeta en tres minutos, recibirá una penalización.
- Reto Extra: El equipo penalizado deberá responder una pregunta sorpresa relacionada con los hechos históricos del juego. Si responde mal, perderá el siguiente turno.
- Tiempo Reducido: En su siguiente turno, el equipo penalizado tendrá solo 2 minutos en lugar de 3 para jugar.

Rumbo al poder

Tras superar el desafío anterior, te encontrarás en una vasta sala con tres enormes portales, cada uno representando una de las ramas del poder: legislativo, ejecutivo y judicial. Frente a ellos, una figura imponente les habló con voz solemne.

—Para avanzar, deben demostrar su conocimiento sobre la organización del Estado y el rol de sus instituciones.

Frente a ti un camino suspendido en el aire, con claves a cada en cada paso. Para cruzarlo, debían pasar aro por aro, respondiendo preguntas sobre las funciones y alcances de cada rama del poder público.

Si responden correctamente, podrían avanzar. Sin embargo, si encontraban a un contrincante en el camino, debían enfrentarlo en un duelo de piedra, papel o tijera. Solo al vencerlo, podrían seguir adelante. Recuerden que los pasos a avanzar los dará el gran dado de control.

—Para avanzar, deberán demostrar su comprensión sobre el equilibrio del Estado. Cada decisión contará.

Era el momento de comenzar a cruzar.



"Piensa bien cada paso... una respuesta errónea y caerás al vacío del desconocimiento."

REGLAS

- Se forman dos equipos de 5 estudiantes cada uno.
- Cada equipo inicia desde un punto de partida opuesto en el camino de aros.
- El recorrido será de 20 aros en total, en cada aro habrá una pregunta que deben responder para avanzar.
- Los estudiantes, partiendo desde dos puntos de inicio diferentes, avanzarán de aro en aro.
- Cuando ambos coincidan en un mismo aro, deben detenerse y responder la pregunta correspondiente a ese aro.
- Si el estudiante responde correctamente, puede seguir avanzando.
- Si falla, debe salir del juego y regresar a su punto de inicio.
- Un nuevo compañero de su equipo sale de inmediato a jugar.
- Al llegar al otro extremo del camino, el jugador puede quitar una bomba a su oponente.
- El equipo que logre arrebatarse las 5 bombas del equipo contrario gana la partida.
- Ganará el equipo que logre llegar al otro extremo y quitarle todas las bombas al contrincante.

Niveles de Dificultad

- **Nivel 1** Iniciación: Preguntas de opción múltiple sobre las tres ramas del poder público. Solo se pierden banderas si fallan en una intersección.
- **Nivel 2** Intermedio: Preguntas de opción múltiple y de respuesta corta sobre organismos de control y sus funciones. Si un jugador falla una pregunta, debe esperar 10 segundos antes de regresar.
- **Nivel 3** Avanzado: Preguntas abiertas y de análisis sobre cómo funcionan las instituciones y su impacto en la sociedad.

Materiales:

- Aros, tisas o cintas adhesivas para marcar el camino.
- Tarjetas con preguntas sobre el Estado colombiano y sus organismos de control.
- 10 bombas (5 por equipo).



GRAMMARVERSE

GammaVerse

Un mundo literario donde las palabras tienen poder. Bajo el resplandor de constelaciones formadas por letras, Shakespeare y Orwell te ayudarán a intensificar tus conocimientos en inglés, comprensión lectora literal, vocabulario y gramática. Cada palabra correctamente interpretada te acerca más a la victoria.

Tu eres un explorador espacial, debes desbloquear los personajes y sus herramientas. Te acompañaran en este viaje, William es un escritor sabio, tiene un telescopio lingüístico, ayuda a los jugadores a encontrar información explícita en los textos y responde a preguntas basadas en detalles específicos, su habilidad es detectar detalles; esto significa que puede señalar información específica en un párrafo. Su eslogan es «Las respuestas están justo delante de ti». Por otro lado, Orwell es un aventurero curioso; viaja por todo el mundo en busca de nuevas palabras y significados.



Lleva un mapa mágico; revela pistas sobre los textos y ayuda a los jugadores a encontrar respuestas dentro de la lectura. Su habilidad es buscador de palabras, lo que significa que puede encontrar palabras clave en un texto para lograr la comprensión literal. Su lema es «Cada palabra es una nueva aventura». Cada elemento se conseguirá alcanzando cada nivel de comprensión lectora literal y respondiendo a preguntas basadas en textos cortos.

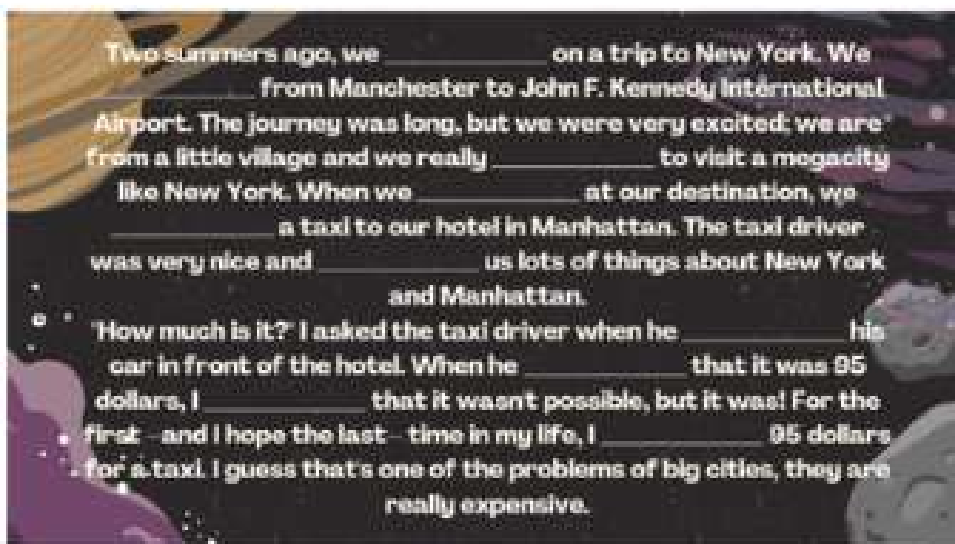
Mundo de Palabras Perdidas

En lo profundo de una dimensión lingüística del multiverso, el temido Dr. ICFEUS ha lanzado un nuevo ataque: ha robado las palabras clave de un texto, despojándolo de su sentido original. Pero no se detuvo allí. Con su astucia malvada, ha mezclado las palabras correctas con otras incorrectas, generando confusión y caos en la narrativa.

Tú, valiente jugadora o jugador, has sido llamado a enfrentar este nuevo desafío en el *Mundo de Palabras Perdidas*. Delante de ti aparecerá un texto corto, pero incompleto, desprovisto de los verbos que le dan vida. Junto a él, recibirás una lista de palabras... algunas son las indicadas, otras solo trampas colocadas por ICFEUS para desviar tu atención.

"No hay mas oscuridad que la ignorancia"

Deberás leer con atención, analizar el contexto y, sobre todo, identificar el tiempo verbal de la narración. Solo así podrás reconstruir la historia como fue pensada, y devolverle su significado original. Cada palabra correcta será un paso más cerca de la victoria. Cada error, una oportunidad para que ICFEUS gane terreno. ¿Estás lista o listo para restaurar el equilibrio lingüístico del universo?

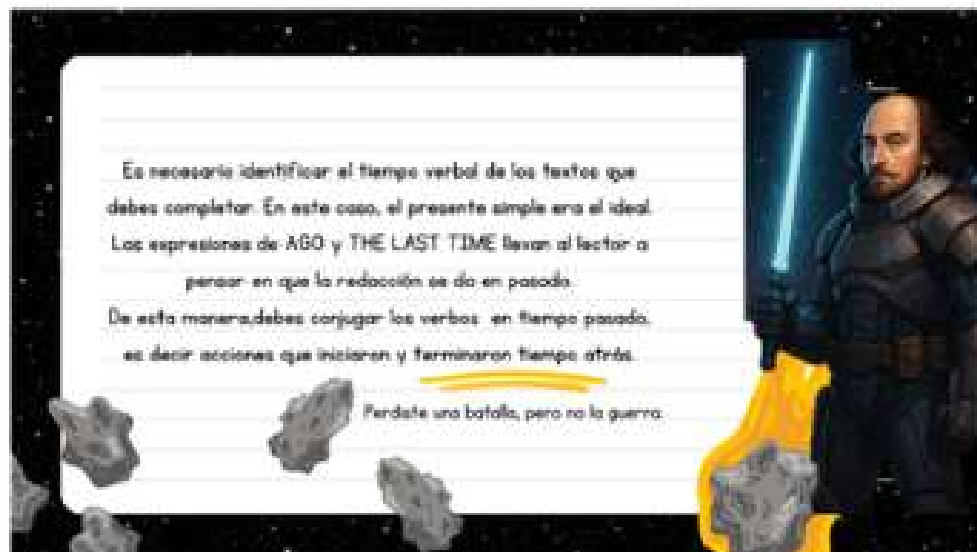


Two summers ago, we _____ on a trip to New York. We _____ from Manchester to John F. Kennedy International Airport. The journey was long, but we were very excited; we are from a little village and we really _____ to visit a megacity like New York. When we _____ at our destination, we _____ a taxi to our hotel in Manhattan. The taxi driver was very nice and _____ us lots of things about New York and Manhattan. How much is it? I asked the taxi driver when he _____ his car in front of the hotel. When he _____ that it was 95 dollars, I _____ that it wasn't possible, but it was! For the first - and I hope the last - time in my life, I _____ 95 dollars for a taxi. I guess that's one of the problems of big cities, they are really expensive.

"La libertad es el derecho a decirle a la gente lo que no quieren escuchar".



Jugador, si estás en este espacio, caíste en la trampa de ICFEUS. Pero no te preocupes, con el apoyo de William y Orwell todo está resuelto.



El Laberinto de los Detalles

La maldad del Doctor ICFEUS no se detiene...

Este siniestro villano ha lanzado su más reciente ataque contra la comprensión lectora: ha secuestrado las ideas principales de los textos, aquellas que dan sentido, dirección y propósito a cada escrito. Sin ellas, las palabras vagan sin rumbo, y los lectores se pierden entre párrafos vacíos.

Pero eso no fue suficiente para él. Con una risa maquiavélica, el Doctor ICFEUS fragmentó el texto original en múltiples partes, desordenándolo por completo. Cada fragmento fue escondido cuidadosamente en el enigmático Laberinto de los Detalles, un lugar donde la información irrelevante se disfraza para confundir incluso al lector más hábil.

Ahora, la misión es clara: recuperar las ideas principales, reconstruir el texto y derrotar al caos. Pero no estarás solo. Los Guardianes del Conocimiento —liderados por Shakespeare y Orwell en su versión espacial— están listos para ayudarte a usar tus habilidades de lectura literal y lógica para salir victorioso.

¿Estás listo para embarcarte en esta aventura lectora? Solo tú puedes liberar al texto de las garras del olvido y devolverle su poder original.

¿Cómo jugar?

Dentro del laberinto encontrarás una secuencia de números del 1 al 7. Cada número representa un punto clave del recorrido. En cada número encontrarás dos ideas diferentes del texto fragmentado. Solo una es correcta. ¡Cuidado! Si eliges mal, le darás más poder al Doctor ICFEUS. Para tomar la decisión correcta, observa con atención:



- El nombre de los personajes
- Las ideas centrales
- El tiempo verbal
- La secuencia de acciones

Si logras reunir las siete ideas correctas, recibirás el texto fragmentado completo. Con las ideas seleccionadas como guía, deberás organizar el texto fragmentado en el orden correcto.

Asegúrate de que el texto final tenga coherencia y sentido.

Si logras reordenar el texto correctamente, habrás vencido al Doctor ICFEUS y restaurado el poder de la comprensión lectora.

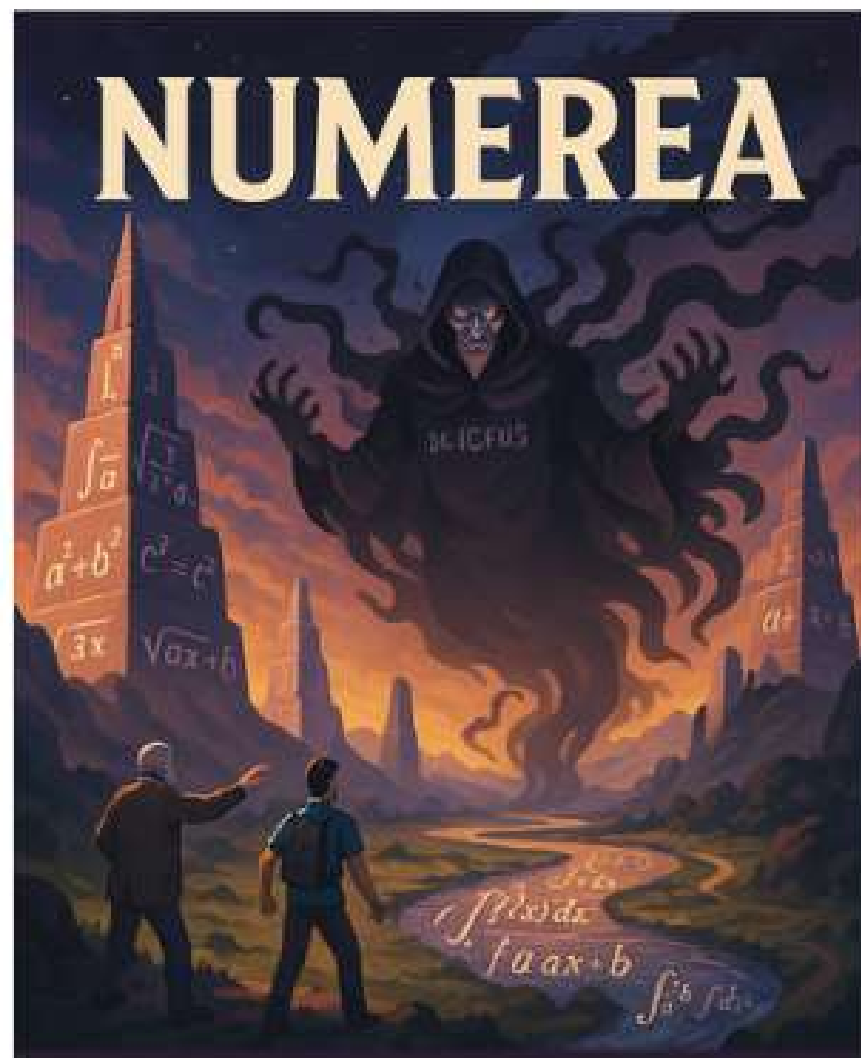


NUMEREA

NUMEREA

En los confines del universo, donde los números tienen vida y las ecuaciones se convierten en estructuras imponentes que forman toda la vida, existía un mundo llamado Numerea. Era una tierra de lógica y precisión, donde las torres de álgebra se alzaban en el horizonte y los ríos de cálculo fluían con exactitud. Durante siglos, este mundo había sido gobernado por la armonía de las matemáticas, pero una oscura amenaza comenzó a distorsionar sus leyes. El siniestro Dr. ICFEUS, maestro del caos numérico, ha sembrado la confusión entre sus habitantes, rompiendo patrones y desordenando la esencia misma de los números.

Para restaurar el equilibrio, los legendarios Gauss y JulioProfe han convocado a los jugadores a superar desafíos matemáticos y reconstruir el orden en Numerea. Solo aquellos con astucia y dominio de las matemáticas podrán enfrentar la prueba final y devolver la estabilidad a este mundo en peligro.



ROMPE-ARMA ESQUEMAS

Acabas de llegar a la gran tierra de Numerea, lo primero que ves son un montón de piezas rotas en el piso, al parecer el siniestro Dr. ICFEUS destruyó grandes edificaciones que contenían información valiosa para los habitantes de Numerea, ahora tú deberás organizar y agrupar las piezas para resolver los 5 rompecabezas, de manera que obtengamos 1 tabla, 1 enunciado y 1 gráfico que representen la misma información.

Las piezas que encontrarás serán las siguientes:

- Enunciados
- Encabezados y ejes de las tablas
- Datos de las tablas
- Gráficos correspondientes de las tablas.

- Separa las piezas escogiendo todos los enunciados, los cuales te darán las nociones básicas y la información general que deberá tener la tabla y el gráfico correspondiente.
- Determina qué tipo de información debe incluirse en la tabla y el gráfico asociado
- Une los encabezados con los datos correspondientes para formar tablas completas, asegúrate de que las tablas sean coherentes con la información proporcionada en los enunciados.
- Usa los datos de las tablas para construir gráficos que representen visualmente la misma información y verifica que el gráfico elegido sea adecuado para el tipo de datos.

- Compara los enunciados, tablas y gráficos para confirmar que todos representan la misma información.
- Una vez que tengas 1 tabla, 1 enunciado y 1 gráfico coherentes por rompecabezas, organiza todo en un formato claro y ordenado.



Instrucciones

1. **Selecciona los Enunciados:**
2. Empieza eligiendo todos los enunciados, los cuales contienen las nociones básicas y la información general. Esta será la base para escoger la tabla y gráfico correspondiente.
3. **Identifica la Información Relevante:**
4. A partir de los enunciados seleccionados, determina qué tipo de información debe aparecer en la tabla y en el gráfico. Piensa en qué datos necesitas para representarlos correctamente.
5. **Arma las Tablas:**
6. Une cada encabezado con sus datos correspondientes para formar tablas completas. Asegúrate de que la información sea coherente y refleje fielmente lo expresado en los enunciados.
7. **Selecciona el Gráfico Adecuado:**
8. Usa los datos de las tablas para elegir el tipo de gráfico que mejor represente la información visualmente (por ejemplo: barras, líneas, circular, etc.). Verifica que el gráfico sea adecuado para el tipo de datos que tienes.
9. **Verifica la Coherencia:**
10. Compara los enunciados, las tablas y los gráficos. Asegúrate de que los tres elementos estén alineados y representen exactamente la misma información.
11. **Organiza tu Rompecabezas:**
12. **Una vez que tengas un enunciado, una tabla y un gráfico que se correspondan entre sí, organiza los tres elementos en un formato claro, ordenado y visualmente armonioso.**



REGLAS

Puedes jugar de forma individual o por equipos.

Un rompecabezas a la vez: Cada ronda corresponde a un "rompecabezas" compuesto por un enunciado, una tabla y un gráfico coherentes. No se pueden mezclar elementos de diferentes rompecabezas.

Tiempo límite por ronda: Cada equipo tiene un tiempo limitado de 3 minutos para completar su rompecabezas. ¡La presión del tiempo hace el juego más emocionante!

Comprobación al final de cada ronda: Al terminar, un equipo contrario o el facilitador revisará que:

- El enunciado, la tabla y el gráfico coinciden.
- La información sea coherente y bien representada.
- Se haya usado un tipo de gráfico adecuado.

Puntos por aciertos:

- 1 punto por cada elemento correctamente emparejado (enunciado, tabla, gráfico).
- 1 punto extra si la presentación es clara y ordenada.
- 1 punto extra por justificar correctamente la elección del tipo de gráfico.
- 1 punto extra por terminar cada rompecabezas en menos de 2 minutos

Penalizaciones:

- -1 punto si el gráfico no es adecuado para el tipo de datos.
- -1 punto si hay errores de coherencia entre los elementos.
- -1 punto por no terminar el rompecabezas.
- **GANA QUIEN...** El equipo o jugador con más puntos al final del número determinado de rondas será el ganador



MISIÓN DATA

Para seguir con la reconstrucción de Numerea tienes que interpretar información matemática que ICFEUS ha ocultado alrededor de este mundo. No será fácil puesto que consta de tres niveles en los que te tocará prestar atención a cada detalle, pero que al pasar cada nivel obtendrás puntos necesarios para poder pasar al siguiente y así completar la restauración de este maravilloso mundo.

Instrucciones:

- Cada grupo escoge un personaje/ficha que colocará en el tablero de misiones.
- Avanzan por casillas que representan niveles de dificultad: Inicial → Intermedio → Avanzado.
- En cada casilla hay una tarjeta de reto con una representación (gráfica, tabla, esquema, etc.) y una pregunta o conjunto de preguntas.
- El grupo debe interpretar la información y responder correctamente para avanzar.
- Reciben feedback inmediato con una tarjeta de explicación correcta o incorrecta.
- Por cada respuesta correcta se otorgan puntos.
- Si fallan, no avanzan en el tablero, pero pueden intentar una nueva tarjeta del mismo nivel (máximo 2 intentos por turno).

Número de jugadores: De 2 a 5 grupos (de 3 o 4 estudiantes cada uno)

Metas del juego:

- Completar las tres fases de retos.
- Acumular la mayor cantidad de puntos.
- Ser el grupo con mejor interpretación y representación de información.

Niveles y tipos de retos:

Nivel 1 – “Descifradores de Datos” (básico)

Interpretación directa de gráficos de barras, pictogramas o tablas simples.

Ej: ¿Cuántos estudiantes prefieren la materia de matemáticas según el gráfico?

Nivel 2 – “Exploradores de Patrones” (intermedio)

Comparación de representaciones.

Traducción de un gráfico a texto o viceversa.

Ej: A partir de esta tabla, redacta una descripción textual de la tendencia.

Nivel 3 – “Maestros de la Representación” (avanzado)

Representación de datos dados en un texto en una gráfica.

Relación entre variables, inferencias.

Ej: Lee el texto y elabora un diagrama que represente los datos mencionados.



EL DESPERTAR DEL PODER SABER

Después de recorrer los vastos territorios de Numérea, dominar las claves de GrammarVerse, y desentrañar los secretos de Sociopolis, los jugadores han superado desafíos, desbloqueado saberes y fortalecido sus habilidades mentales y estratégicas. Cada mundo les ha entregado un fragmento del Cristal del Conocimiento, una fuente ancestral que solo se activa cuando el verdadero aprendiz está listo.

Ahora, se encuentran frente al Templo del Saber Supremo, la fortaleza del temido Doctor ICFEUS, un ser que ha distorsionado el conocimiento para sembrar miedo, confusión y apatía entre los estudiantes del universo educativo.

Pero esta vez, algo ha cambiado...

Las herramientas reunidas en el EduGame Tools Box comienzan a brillar con intensidad. Cada habilidad aprendida –la lógica numérica, el poder del idioma y la conciencia social– se fusiona en un haz de energía dorada llamado el Poder Saber.

Con ese poder, los jugadores no solo pueden responder, argumentar y razonar... ahora pueden transformar.



El Doctor ICFEUS lanza sus trampas: preguntas, laberintos de duda y desafíos de presión. Pero el equipo está listo. Cada respuesta certera rompe sus barreras. Cada estrategia construida en los mundos anteriores debilita su dominio. La confianza, la colaboración y la preparación son ahora sus mejores armas.

Finalmente, frente a la última prueba, los jugadores activan la Llama del Conocimiento Colectivo, una energía que no pertenece a uno solo, sino a todos los que creen en el poder del saber compartido.

Con un estallido de luz, ICFEUS es derrotado. No destruido, sino transformado... porque incluso él reconoce el valor de una mente preparada.

FIN... por ahora...