

# Operación Libertador

Escape room educativo · Guía para el equipo docente

## ¿De qué se trata?

**Operación Libertador** es un escape room que se juega desde el celular. En equipos, los estudiantes entran a un estadio de fútbol abandonado que fue tomado por una inteligencia artificial maligna, **A.N.T.I.**, que quiere borrar de internet la historia de San Martín. Los guía **Robby**, un robot aliado.

Etapa por etapa recuperan una **verdad** sobre el Libertador y, al resolver cada desafío, obtienen una **clave que anotan en papel**. El duelo final se arma combinando todas esas claves.

## Cómo se desarrolla la actividad

1

### Arranque

**SUM · TODOS JUNTOS**

≈ 10 min

Presentación de la propuesta y comienzo del juego, con todos los cursos a la vez.

2

### Juego

**AULA · CADA CURSO CON SU DOCENTE**

hasta 30 min

En el aula se arman **equipos de 2** (3 como excepción) y cada uno juega desde un celular. Si fluye y quieren seguir, unos minutos más. No hace falta terminar: vale el recorrido.

3

### Cierre

**SUM · TODOS JUNTOS**

≈ 10 min

Puesta en común y cierre colectivo, para darle forma a lo trabajado.

## Qué necesitan

- ✓ **Equipos pequeños:** de **2 integrantes** (3 solo como excepción). Los arma cada docente en el aula.
- ✓ **Un celular con internet por equipo** (un equipo, un dispositivo).
- ✓ **Papel y lápiz** por equipo para anotar las claves en orden.
- ✓ **Algunas computadoras del aula** disponibles: dos **etapas del juego** usan mapas y recorridos reales, que se ven mejor en pantalla grande.
- ✓ **Probar el enlace del juego** antes de empezar.

### Dos etapas usan internet real

**La etapa del monumento** (Street View del Cerro de la Gloria, Mendoza).

<https://maps.app.goo.gl/hN7sdfvMZ6PxiTuD6>

O en **Google Maps**: «Monumento al Ejército de los Andes, Cerro de la Gloria, Mendoza» → entrar a Street View.

**La casa-museo en Francia** (tour virtual de la casa de San Martín en Boulogne-sur-Mer).

<https://www.sanmartineneuropa.org/tour-virtual-bsm>

O en **Google**: «tour virtual casa museo San Martín Boulogne sur Mer» → [sanmartineneuropa.org](https://www.sanmartineneuropa.org).

Para estas dos etapas conviene usar una **computadora del aula**: se mueven mejor y ven con más claridad.

## Tu rol durante el juego

Ser **guía, no resolver**. La actividad funciona si los equipos piensan. No necesitás conocer el juego ni ser especialista en historia: **estaremos recorriendo las aulas** para asistir y destrabar.

- ✓ **Guiá, no des la respuesta.** Ante una traba, señalá dónde mirar (la Historia, la Misión o el botón de Pista).
- ✓ **Recordales anotar cada clave** en papel y en orden: el desafío final se resuelve con esa lista.
- ✓ **Que lean antes de resolver:** el botón para avanzar aparece al final de cada texto.
- ✓ **Repartí roles** dentro del equipo: por ejemplo, quien lee en voz alta y quien anota las claves.

## Accesos

EL JUEGO

**[mobbyt.com/sm](https://mobbyt.com/sm)**

Se abre desde cualquier teléfono con internet. Un equipo, un dispositivo.

LA NUBE DE PALABRAS (CIERRE)

**[mobbyt.com/nubes/join.php?pin=387243&g=387243](https://mobbyt.com/nubes/join.php?pin=387243&g=387243)**

O con el PIN **387243** en **[mobbyt.com/portal](https://mobbyt.com/portal)**. Si hace falta, ayudá a los estudiantes a entrar.

## Qué se trabaja *(para tener en cuenta)*

- ✓ **San Martín más allá del bronce:** no improvisó la libertad, la diseñó; pensó en grande y renunció al poder.
- ✓ **Alfabetización mediática:** A.N.T.I. y sus «granjas de bots» sirven para pensar la desinformación y el valor de chequear.
- ✓ **Uso crítico de la IA:** una IA que manipula (A.N.T.I.) frente a una que ayuda (Robby).
- ✓ **De la memoria al valor:** qué nos comprometemos a defender hoy para seguir siendo libres.

Lectocomprensión

Interpretación de consignas

Competencias digitales

Resolución de problemas

Pensamiento computacional

Gracias por acompañar esta propuesta. Ante cualquier duda, estaremos recorriendo las aulas.