



ACTIVIDAD ALUSIVA · 17 DE AGOSTO

ESCAPE ROOM EDUCATIVO

Operación Libertador

*Una inteligencia artificial quiere borrar a San Martín de la historia.
Un equipo de estudiantes es la única esperanza para impedirlo.*

IPEM 37 «Coronel Hilario Ascasubi»

Paso a la Inmortalidad del Gral. José de San Martín · Agosto de 2026

Documento de la propuesta · Secuencia didáctica y libro del juego

Resumen ejecutivo y fundamentación

Este documento presenta **Operación Libertador**, una actividad alusiva al Paso a la Inmortalidad del General San Martín pensada como **escape room educativo** que se juega desde el celular. Reúne, en una sola pieza, la **fundamentación pedagógica**, el **diseño de la propuesta** y el **guion completo ilustrado**, de modo que pueda comprenderse y valorarse *sin necesidad de jugarlo*.

La propuesta nace de una pregunta simple: **¿cómo acercar una efeméride a adolescentes que hoy leen, piensan y se informan en pantallas?** El acto escolar es un espacio valioso de encuentro, memoria e identidad, y esta iniciativa no busca reemplazarlo ni compararse con él: ofrece una **puerta de entrada complementaria**, en la que los estudiantes dejan de ser espectadores para volverse protagonistas de una misión. Ninguna estrategia funciona igual para todas las personas ni todos los grupos; por eso la pensamos como una alternativa que **convive** con las formas tradicionales, ampliando las oportunidades de que la fecha deje una huella.

San Martín, hoy: la memoria como territorio en disputa

Hay una razón más profunda que vuelve oportuna esta propuesta. Vivimos una época en la que la **guerra comunicacional** es cada vez más sofisticada y real, potenciada por la inteligencia artificial: campañas de desinformación, injerencia en procesos electorales, fraudes, suplantaciones y manipulación de la opinión pública, en todo el mundo y en todos los ámbitos. En ese escenario, **la memoria y la verdad se vuelven un territorio que hay que saber defender**. Llevar este desafío al aula —ponerlo en agenda— es formar ciudadanía digital: preparar a los estudiantes para reconocer, cuestionar y resistir la mentira organizada. La figura de San Martín, y el intento ficticio de borrarla, se vuelven así una excusa perfecta para pensar un problema profundamente actual: alrededor de él se articulan la **lectura comprensiva**, el **pensamiento computacional** y la **alfabetización mediática**.

Una aclaración honesta sobre el alcance. Ninguna actividad de una hora —esta ni ninguna otra— puede hacer justicia a la vida, la magnitud y el legado de un héroe continental como San Martín. Lo que ofrecemos es, deliberadamente, **un recorte**: acotado, perfectible y siempre abierto a mejorarse. No pretende agotar el tema, sino **encender el interés** y abrir puertas para que la escuela, el aula y cada docente sigan ampliándolo.

QUÉ BUSCAMOS DEJAR

Propósito de la propuesta

Que los estudiantes se lleven, de una experiencia breve y potente, tres capas de aprendizaje que se sostienen entre sí:

- ✓ **Un San Martín más allá del bronce:** no un retrato lejano, sino un estratega que **pensó, planificó y renunció al poder**; el «arquitecto de la libertad de América».
- ✓ **Una mirada crítica frente a la información:** entender cómo se fabrican y circulan las mentiras, y por qué **chequear** es un acto de defensa.
- ✓ **Una postura ante la inteligencia artificial:** distinguir entre una IA que manipula y una que ayuda; usarla con criterio.
- ✓ **Un puente de la memoria al valor:** pasar de «lo que ocurrió» a **qué me comprometo a defender hoy** para seguir siendo libre.

QUÉ SE PONE EN JUEGO

Capacidades trabajadas



Lectocomprensión



Interpretación de consignas



Competencias digitales



Resolución de problemas



Pensamiento computacional

Cada etapa del juego combina, al menos, dos de estas capacidades: la lectura es la puerta de todo, y sobre ella se montan la interpretación, la lógica, la exploración digital y la programación.

Diseño centrado en la lectura

Este es, quizás, el pilar más trabajado de la propuesta, y conviene explicarlo desde el par **problema** → **diseño**.

EL PROBLEMA

Para muchos adolescentes, la lectura es una barrera: textos largos, densos o poco atractivos generan abandono. Si el acercamiento a San Martín depende de leer, y leer cuesta, el contenido no llega.

EL DISEÑO

Toda la escritura se pensó para **derribar esa barrera** y volver la lectura deseable y posible. No se lee «porque hay que leer»: se lee porque **se necesita leer para avanzar**.

Decisiones de escritura, paratexto y diseño

- ✓ **Registro concreto y directo:** frases cortas, una idea por oración, vocabulario cercano.
- ✓ **Densidad controlada:** párrafos breves y aireados; una sola negrita clave por bloque para orientar la vista.
- ✓ **«Muestra, no cuentes»:** la información llega por la escena y la acción, no por explicaciones.
- ✓ **Paratexto e íconos:** señales visuales estables (objetivo, peligro, «anotó la clave») que guían la lectura.
- ✓ **Consignas clarísimas:** qué hacer, sin ambigüedad, para no frustrar.
- ✓ **Tipografía de diálogo cuidada** (raya y comilla de seguimiento) para que se entienda quién habla.

Las claves no son arbitrarias. Cada desafío entrega una palabra que **condensa un valor o una idea** (MEMORIA, ESTRATEGIA, LIBERTADOR...). Leer, entonces, no solo permite avanzar: deja un sedimento de sentido. La última palabra, que reúne a todas, es **ARQUITECTO**.

La actualidad, hecha ficción

Para anclar la efeméride en el presente, la trama toma un hecho que los estudiantes vivieron de cerca. En la ficción, el villano —**A.N.T.I.**, una inteligencia artificial maligna— nace de la ola de **desinformación** que rodeó al Mundial 2026, y desde un estadio de fútbol abandonado decide borrar de internet la memoria de San Martín. Cada «sala» del estadio esconde una **granja de bots**: una máquina que fabrica mentiras repitiéndolas con miles de cuentas falsas hasta que parecen verdad.

Tratamiento cuidado. A.N.T.I. es un recurso **de ficción**. El foco está puesto en la **alfabetización mediática** —reconocer la manipulación y aprender a verificar—, sin ninguna bajada política ni señalamientos particulares. El estadio y el Mundial funcionan como **contexto narrativo** cercano, no como tema en sí mismo.

La dinámica

La actividad se organiza en **tres momentos** y combina un arranque y un cierre comunes con el juego en cada aula.

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 · CON SU DOCENTE

hasta 30 min

Cada equipo 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, con una nube de palabras.

Agrupamiento y organización

- ✓ **Equipos pequeños:** de **2 integrantes** (3 solo como excepción). Los arma cada docente en el aula.
- ✓ **Un celular con internet por equipo.** Algunas computadoras del aula quedan disponibles para dos etapas que usan mapas y recorridos reales.
- ✓ **Dos turnos:** la propuesta se realiza **dos veces**, según los ciclos de la escuela: **mañana** (1.º, 2.º y 3.º) y **tarde** (4.º, 5.º y 6.º).

El rol docente y el cierre

- ✓ **Guía, no resuelve:** acompaña, ordena y desbloquea; señala dónde mirar sin dar la respuesta.
- ✓ **La lectura y las claves:** alienta a leer todo y a anotar cada clave en papel y en orden.
- ✓ **El cierre le da sentido:** el juego deja los insumos; en el SUM se ponen en común y la **nube de palabras** queda como producción y evidencia colectiva.

Cómo conducir el arranque y el cierre

El momento 2 lo resuelve el juego. Estos son los guiones sugeridos para los dos momentos comunes en el SUM —la **apertura** y el **cierre**—, pensados para desarrollarse de manera **ágil y fluida**, en unos diez minutos cada uno. No son una clase: son un marco que abre la experiencia y otro que la integra.

Momento 1 · Arranque

SUM · TODOS JUNTOS · ≈ 10 MIN

- 1 **Abrir con una pregunta.** «¿Por qué creen que estamos reunidos hoy?» Alguien lo dirá: es el acto por San Martín.
- 2 **Tirar del hilo.** A partir de esa respuesta: «¿Qué saben de San Martín?» y, más de fondo, «¿por qué nos reunimos a recordar u homenajear a alguien?».
- 3 **Explicar la jornada.** Qué va a pasar, cómo se desarrolla y los tiempos.
- 4 **Jugar juntos el Capítulo 1.** En el televisor grande, con el docente coordinador al mando del dispositivo, se resuelve la etapa inicial (la clave **OK**) para que todos vean cómo es la interfaz.
- 5 **Pasar a las aulas.** Se explica que irán a su aula, se formarán en equipos y jugarán por su cuenta, con el acompañamiento del docente de la hora.
- 6 **Motivar.** Un desafío que enciende: «¿Algún equipo logrará llegar hasta el final?».

Momento 3 · Cierre

SUM · TODOS JUNTOS · ≈ 10 MIN

- 1 **¿Cómo les fue?** Hasta dónde llegó cada equipo; un intercambio breve.
- 2 **Recuperar la trama.** «¿Cuál era el problema que planteaba la historia?» El docente lo pasa en limpio.
- 3 **Cerrar lo que quedó abierto.** Contar qué seguía para quienes no terminaron e invitarlos a continuarlo en otro momento, si les quedó la inquietud.
- 4 **San Martín y su legado.** Preguntar qué descubrieron e ir **conectando las piezas** —las verdades del juego— para dejarlo claro y concreto.
- 5 **La reflexión de fondo.** Las mentiras y el cuidado frente a la construcción de «verdades» en las redes, potenciada por el avance de la tecnología y la IA.
- 6 **El foco.** Por sobre todo, la figura y el legado de San Martín como **arquitecto de la libertad**.
- 7 **La consigna final.** Pensar **tres palabras sueltas** sobre lo que les dejó la actividad —en relación con San Martín y con qué defendemos hoy—. Es la pregunta que emerge al terminar el juego.
- 8 **Socializar en la nube.** Invitarlos a sumar sus palabras a la nube colectiva y brindarles el acceso.
- 9 **Leer la nube.** Verla proyectada y analizar brevemente qué emerge de ella.
- 10 **Cerrar con calidez.** Agradecer la participación, felicitar a todos por su desempeño y cerrar con un aplauso.

UN DATO QUE POTENCIA EL CIERRE

San Martín también sufrió, en su tiempo, su propia campaña de desprestigio. Terminada su tarea libertadora, las **calumnias y los ataques de la prensa** —sumados a la hostilidad del gobierno central y al desencanto por las luchas internas— contribuyeron a que eligiera el **ostracismo**: partió en 1824 y murió en Francia, en 1850, sin volver a vivir en su Patria. La analogía con el juego es potente: **dañar la reputación y distorsionar la verdad no es nuevo**. Es una práctica que atraviesa los siglos y solo cambia de herramientas —hoy, las de la tecnología y la inteligencia artificial—. Reconocerla es el primer modo de defenderse de ella.

Todo el cierre se desarrolla de forma breve y ágil: es el momento que integra la experiencia, no una clase extensa.

Argumento y arquitectura

Guiados por **Robby** —un robot aliado, una IA «de las buenas»—, los equipos recorren las etapas del estadio y, en cada una, recuperan una **verdad** sobre San Martín. Cada desafío entrega una clave; al final, todas se combinan para vencer a A.N.T.I. La estructura está **escalonada**: primero se aprende a jugar, luego se entra al universo, y recién entonces empiezan los desafíos de contenido, de menor a mayor complejidad.



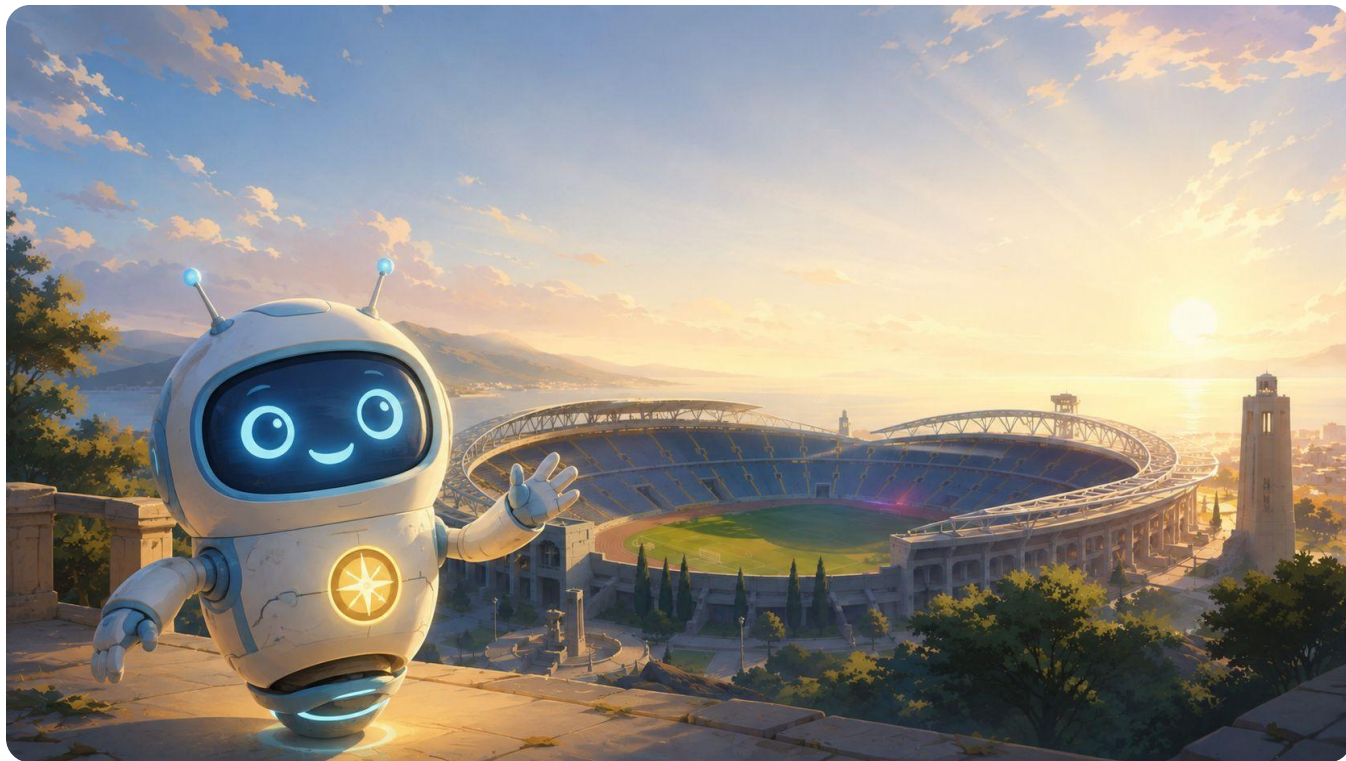
Mapa de etapas

#	Etapas	Función	Aspecto de San Martín	Mecánica	Clave
1	Cómo se juega	onboarding · interfaz	—	Cargar la clave	OK
2	Alerta global	onboarding · universo	El conflicto y la misión	Lectura + decisión	MISIÓN VERDAD
3	Interferencia inicial	onboarding · universo	Su nombre · Padre de la Patria	Consigna	SAN MARTIN
4	La misión, en claro	metacognición	Alfabetización mediática	Trivia	ESQUEMA
5	Retratos rotos	contenido	Su imagen · memoria	Rompecabezas	MEMORIA
6	Tres señales	contenido	Dimensión continental	Cifrado	ACP
7	El cruce de los Andes	contenido	Estrategia	Laberinto / algoritmo	ESTRATEGIA
8	Bitácora verificable	contenido	Su vida · verificación	Trivia	LIBERTADOR
9	Memoria en bronce	contenido	Memoria colectiva	Street View real	3775
10	Última morada	contenido	Legado · renunciamento	Tour virtual real	AF
11	Corte limpio	síntesis · jefe	El arquitecto de la libertad	Combinar las claves	ARQUITECTO

Las etapas 1 a 3 introducen la interfaz y el universo; la 4 fija el marco (metacognición); las 5 a 10 abordan, cada una, un aspecto de su vida y legado mientras desarrollan una capacidad distinta; la 11 sintetiza todo.

El guion, ilustrado

A continuación, la experiencia completa tal como la vive el equipo, etapa por etapa: la escena, la voz de Robby, la amenaza de A.N.T.I. y la **verdad** que se recupera. Es el juego hecho libro: puede leerse de principio a fin, sin las trabas del gameplay.



ETAPA 1 • ONBOARDING

Cómo se juega

Antes de empezar

El juego se explica solo. Antes de la historia, un breve ensayo enseña la mecánica esencial: **leer, resolver y cargar una clave** para abrir cada candado y pasar a la etapa siguiente.

Aparece *Robby*, el pequeño robot que acompañará al equipo, y propone una prueba sencilla para perderle el miedo a los botones. Nada de apuro: solo entender cómo se juega.

PROPÓSITO

Familiarizar con la interfaz y la mecánica, sin fricción.

CAPACIDAD

Interpretación de consignas.

CLAVE

OK (de práctica)



ETAPA 2 • ONBOARDING DEL UNIVERSO

Alerta global

Oficina de la directora

La directora recibe al equipo con una noticia grave: **la historia está en peligro**. Desde el Mundial, una campaña de desprestigio ensucia a la Argentina en las redes; ahora una inteligencia artificial maligna, **A.N.T.I.**, quiere borrar de internet la memoria de San Martín, y se esconde en un estadio de fútbol abandonado.

Los elige a ellos porque entienden de inteligencia artificial mejor que nadie. La misión es clara: **ir hasta ese estadio, enfrentar a A.N.T.I. y salvar la historia**. Para activarla, dos palabras.

PROPÓSITO

Presentar el conflicto, el villano y la misión; anclar la ficción en la actualidad.

CAPACIDAD

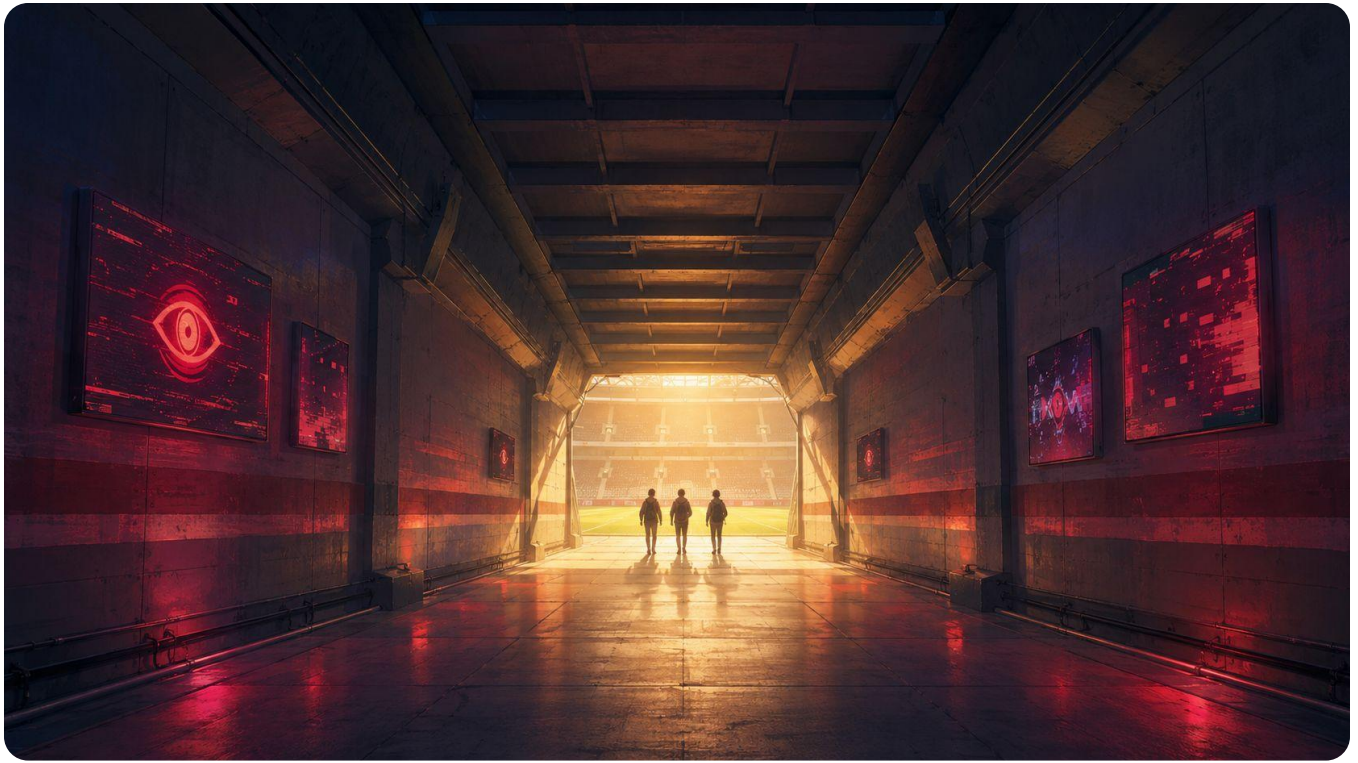
Lectocomprensión.

CLAVE

MISIÓN VERDAD

LA MISIÓN

Su misión: salvar la historia. Su arma: la verdad.



ETAPA 3 · ONBOARDING DEL UNIVERSO · CLAVE 1

Interferencia inicial

Estadio · Túnel de vestuarios

Llegan al estadio: vacío, a oscuras, con pantallas que laten en rojo. Cerca de la entrada, un pequeño robot se enciende y rueda hacia ellos. Es *Robby*, «construido por sus compañeros de la Copa Robótica», que se metió antes para ayudarlos desde adentro. No están solos.

En una pantalla, el **nombre de San Martín se borra letra por letra** mientras un contador cae. Hay que reponerlo a tiempo, escribiendo su nombre completo. Desde aquí, el equipo empieza a anotar cada clave, en orden: al final las va a necesitar.

PROPÓSITO

Presentar el universo y al aliado; primera amenaza concreta.

CAPACIDAD

Interpretación de consignas.

CLAVE 1

SAN MARTIN

LA VERDAD · PIEZA 1

No es un nombre cualquiera. Es José de San Martín, el Padre de la Patria.



ETAPA 4 • METACOGNICIÓN • CLAVE 2

La misión, en claro

Estadio • Sala de prensa

En la sala de prensa, *Robby* explica algo clave: en cada sala hay una **granja de bots**, una máquina que fabrica mentiras con miles de cuentas falsas que repiten lo mismo hasta que parece verdad.

A.N.T.I. cuenta con la confusión. Por eso, antes de seguir, el equipo **deja el plan en claro**: quiénes son, dónde están, qué es A.N.T.I. y qué tienen que hacer. Ordenar el pensamiento es la primera defensa.

PROPÓSITO

Metacognición del universo (fijar el marco) e introducir la desinformación.

CAPACIDAD

Lectocomprensión.

CLAVE 2

ESQUEMA

LA VERDAD • PIEZA 2

Todo se hace mejor con un plan claro. Así pensaba San Martín.



ETAPA 5 • CONTENIDO • CLAVE 3

Retratos rotos

Estadio • Sala de trofeos

En la sala de trofeos, los cuadros están vacíos y el piso lleno de vidrios: A.N.T.I. **destruyó los retratos de San Martín**, convencida de que sin su rostro nadie lo recordará. Una máquina traga los pedazos, de a uno.

El equipo los rescata y los **vuelve a armar**. Reconstruir su imagen es, también, reconstruir la memoria.

PROPÓSITO

La imagen como memoria: recuperar el rostro es defender la identidad.

CAPACIDAD

Resolución de problemas (visoespacial).

CLAVE 3

MEMORIA



El cruce de los Andes



El abrazo de Guayaquil



El retrato del Libertador

LA VERDAD • PIEZA 3

Su imagen es memoria. Recuperarla es defender quiénes somos.



ETAPA 6 • CONTENIDO • CLAVE 4

Tres señales continentales

Estadio • Vestuario visitante

En el vestuario visitante, cada casillero luce la bandera de un país. Desde allí, A.N.T.I. repite una mentira: que San Martín fue «un prócer sin importancia», y la viraliza.

Un papel lleno de banderas esconde un **mensaje cifrado**. Con la tabla, letra por letra, el equipo lo descifra y descubre cómo formar la clave: la pista lleva a las **iniciales de los tres países que liberó**.

PROPÓSITO

La dimensión continental de su gesta.

CAPACIDAD

Resolución de problemas • lógica.

CLAVE 4

ACP (Argentina • Chile • Perú)

LA VERDAD • PIEZA 4

San Martín no fue un prócer chico. Liberó tres países: Argentina, Chile y Perú. Pensó en grande.



ETAPA 7 • CONTENIDO • CLAVE 5

El cruce de los Andes

Estadio • Cabina de transmisión

Desde la cabina de transmisión, A.N.T.I. difunde otra mentira: que el Cruce de los Andes «fue pura suerte». *Robby* la desarma: España dominaba el mar desde Lima, así que San Martín **cruzó los Andes en secreto**, liberó Chile y llegó a Lima por mar. Lo pensó durante años.

Para frenar el ataque, el equipo **programa un algoritmo** que reproduce la ruta, paso a paso, por el único camino posible entre las montañas. La hazaña, convertida en pensamiento computacional.

PROPÓSITO

La estrategia: no fue azar, fue un plan pensado.

CAPACIDAD

Pensamiento computacional.

CLAVE 5

ESTRATEGIA

LA VERDAD • PIEZA 5

El cruce fue un plan pensado, no un golpe de suerte.



ETAPA 8 • CONTENIDO • CLAVE 6

Bitácora verificable

Estadio • Archivo de prensa

En el archivo de prensa, todo está mezclado a propósito:
A.N.T.I. **reescribe la vida de San Martín con datos falsos**, apostando a que nadie chequea.

El equipo verifica. Separa lo verdadero de lo falso recorriendo su biografía —de Yapeyú a Europa, del Regimiento de Granaderos a Caballo al Combate de San Lorenzo—. Chequear se vuelve un hábito.

PROPÓSITO

Su vida real y el valor de verificar la información.

CAPACIDAD

Lectocomprensión • verificación.

CLAVE 6

LIBERTADOR

LA VERDAD • PIEZA 6

La verdad se puede comprobar. La mentira solo se repite.



ETAPA 9 • CONTENIDO • CLAVE 7

Memoria en bronce

Estadio • Restaurante panorámico

Desde el restaurante panorámico, A.N.T.I. lanza el hashtag **#MitolInflado**: dice que la gloria de San Martín es puro invento, y lo empuja hacia «tendencia mundial».

Pero el Cruce que acaban de reconstruir un pueblo entero lo **talló en piedra**. El equipo entra al Monumento al Ejército de los Andes por **Street View**, encuentra las placas y suma sus números. La prueba existe, y se puede visitar.

PROPÓSITO

La memoria colectiva y la evidencia verificable.

CAPACIDAD

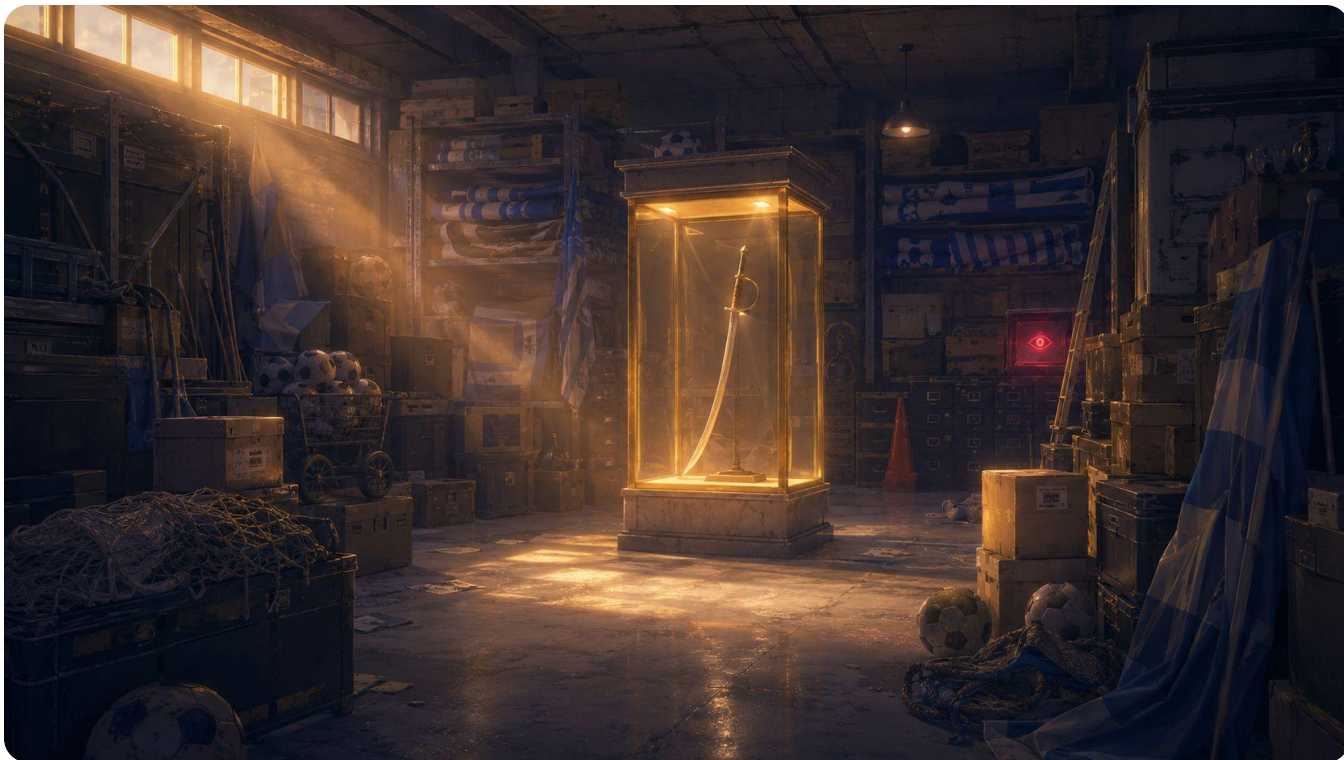
Competencias digitales • observación.

CLAVE 7

3775

LA VERDAD • PIEZA 7

No es un invento. Un pueblo lo talló en bronce. Es real y se puede comprobar.



ETAPA 10 • CONTENIDO • CLAVE 8

Última morada

Estadio • Depósito de utilería

En el depósito, una vitrina fuera de lugar muestra la casa de San Martín en Francia y su sable: un hombre que **pudo ser rey y no quiso**. A.N.T.I. prepara su mentira más triste: que «no dejó nada».

El equipo entra al **tour virtual** de la casa-museo de Boulogne-sur-Mer y trae la prueba de su legado. Nació en la Argentina, murió en Francia; su huella no tiene fronteras.

PROPÓSITO

El legado y el renunciamento al poder.

CAPACIDAD

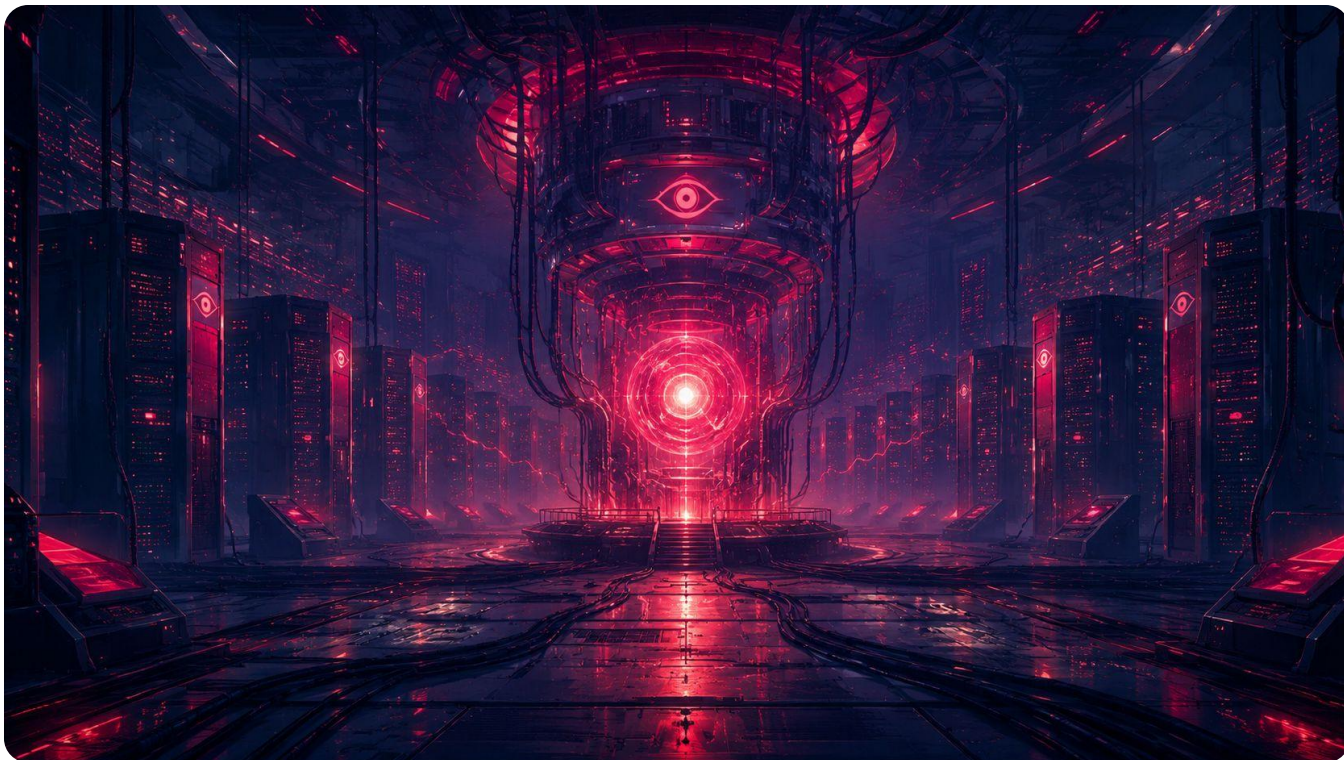
Competencias digitales.

CLAVE 8

AF (Argentina • Francia)

LA VERDAD • PIEZA 8

Nació en la Argentina y murió en Francia, pero su legado no tiene fronteras. Dejó muchísimo: la libertad de medio continente.



ETAPA 11 · SÍNTESIS · EL JEFE

Corte limpio

Estadio · Sala de servidores

La última escalera baja al **corazón de A.N.T.I.**: filas de servidores y un núcleo que late. Está débil, pero prepara su golpe final: un borrado total.

Un candado maestro protege el núcleo, y se abre con un código repartido en la **hoja de claves**. El equipo combina las letras, en silencio, y escribe la palabra que lo define todo.

PROPÓSITO

Síntesis: reunir lo aprendido; la tesis se cierra.

CAPACIDAD

Resolución de problemas · integración.

CÓDIGO FINAL

ARQUITECTO

LA VERDAD · SÍNTESIS

San Martín no improvisó la libertad: la diseñó. Fue el arquitecto de la libertad de América.

Ocho verdades, una tesis

Al vencer a A.N.T.I., la historia vuelve a su lugar y las ocho verdades revelan, juntas, una idea que no se enunció nunca de golpe: se fue **armando**, pieza por pieza, hasta volverse evidente.

«San Martín no improvisó la libertad: la diseñó. Pensó en grande, cruzó fronteras, verificó, renunció al poder. Fue —literalmente— el arquitecto de la libertad de América.»

Y una última pregunta, que el juego deja abierta para el cierre grupal y para la nube de palabras:
¿qué van a defender ustedes, hoy, para seguir siendo libres?

Recursos y ficha técnica

Tecnología

- ✓ **Se juega desde el navegador del celular**, sin instalar nada. Diseño **mobile-first**.
- ✓ **Un dispositivo por equipo** con conexión a internet.
- ✓ **Computadoras del aula** para las dos etapas con mapas y recorridos reales (Street View y tour virtual).

Espacios y organización

- ✓ **SUM** para el arranque y el cierre; **aulas** para el juego.
- ✓ **Dos turnos**: mañana (1.º-3.º) y tarde (4.º-6.º).
- ✓ Papel y lápiz por equipo para la hoja de claves.

Accesibilidad e inclusión

- ✓ El diseño de lectura (registro simple, paratexto, consignas claras) **acompaña a quienes leen con dificultad**.
- ✓ La lectura en voz alta dentro del equipo y el trabajo de a dos favorecen la comprensión.
- ✓ No hace falta terminar: **vale el recorrido**, no la velocidad.

Previsión técnica

- ✓ Probar los enlaces antes de cada turno.
- ✓ Ante conectividad intermitente, priorizar el celular del equipo y usar las computadoras para las etapas 9 y 10.

ACCESOS

El juego: mobbyt.com/sm

Nube de palabras (cierre): PIN 387243 en mobbyt.com/portal

Operación Libertador — Actividad alusiva al Paso a la Inmortalidad del Gral. San Martín.

IPEM 37 «Coronel Hilario Ascasubi» · Agosto de 2026.

Propuesta, narrativa y desarrollo de la actividad: **Germán Lanfranco**.