

Hackear Internet

El escape room "Hackear Internet" fue desarrollado por el Laboratorio de Tecnología y Medios de Comunicación en la Educación (SUPSI), en Suiza. Se desarrolló para que los participantes

- aprendan algunos elementos clave de la arquitectura física de Internet, en particular los protocolos, los centros de datos, los cables de Internet y las direcciones IP.
- desarrollar la idea de que Internet es una infraestructura física.

Particularidades

El escape room está dirigido a una clase de secundaria que ya está trabajando en una introducción a la informática y la red. Los participantes de este escape room tienen que detener uno de los mayores ataques terroristas del siglo: un grupo de hackers llamado hack4humans ha anunciado que va a cerrar Internet. Para detenerlos, los jugadores tendrán que encontrar las pistas dejadas por hack4humans y descubrir dónde se esconden.

Durante la primera fase del juego, el maestro del juego divide a los jugadores en cuatro grupos y comienza la narración mediante la carta del hacker. A continuación, los participantes tienen que resolver los crucigramas que se encuentran en su mesa. La palabra clave que encuentren tiene que ser insertada en línea para que comience la fase 3. Esta fase consiste en resolver un crucigrama en línea. La clave encontrada se inserta en el campo de entrada correspondiente de la página web. Si la clave es correcta, aparecerán pistas para encontrar a los hackers. Durante la última fase, los grupos comparten la pista que han encontrado y juntos trabajan en el mapa para encontrar el lugar donde se esconden los hackers. El nombre del lugar debe introducirse en un formulario online para "enviar a la policía".

Lo que distingue a esta sala de escape en particular, es que en la última fase todos los grupos tienen que trabajar juntos y todas las "piezas del rompecabezas" tienen que ser recogidas. De este modo, los estudiantes comparten el aspecto de la infraestructura física de Internet de cada grupo para entender "qué es Internet".



Hackear Internet

¿Por qué es relevante para la enseñanza de idiomas?

El escape room, relacionado con la digitalización y la infraestructura de Internet, constituye una excelente oportunidad para que los alumnos se familiaricen con el vocabulario de los temas mencionados. De este modo, podría promover eficazmente un marco de enseñanza transversal en contextos escolares.

Además, aparte del tiempo de juego (30-40 minutos), el juego también incluye una sesión informativa (unos 45 minutos). Por lo tanto, la fase de análisis puede mejorar aún más las competencias lingüísticas de los alumnos, debido a que están expuestos principalmente a material de comprensión oral (vídeos cortos) y a su participación prolongada en la práctica del habla.

Fuente

School break 2021 Disponible en: <http://www.school-break.eu/escape-rooms> (Accedido el 7 de marzo de 2021)

