

# Contar

En general, se puede asumir que los jugadores saben contar. Un rompecabezas de conteo es cuando hay que contar diferentes objetos en una habitación o una imagen y los números que se cuentan se traducen en un código. Además, aunque es útil utilizar rompecabezas matemáticos más complejos en los juegos de escape centrados en las matemáticas, recuerde elegir sólo los fáciles en los que cuyo fin sea el aprendizaje de idiomas, siempre con la ayuda del profesor de matemáticas de los alumnos.

## Material necesario

- Papel y lápiz

## Posibles usos

- Esconder objetos relacionados por toda la habitación y haga que los jugadores los encuentren y utilicen el número total para resolver otro puzzle.
- Contando para que sumen el valor de las monedas encontradas en la habitación
- Los alumnos utilizan una combinación de números que resulta del número de objetos encontrados en la habitación. Por ejemplo, si hay 5 guitarras, un teclado, 2 bajos y 9 baterías en una sala es- capeada y en algún lugar de la sala encuentras una nota que dice "al montar la mezcla, empecé con el bajo, luego añadí la batería, las guitarras y terminé con el teclado", tu combinación es 2-9-5-1.

## Posibles dificultades

- Algunos equipos pueden ser costosos de comprar.
- Algunos artículos pueden ser confusos de utilizar. Por ejemplo, ¿es el número de ventanas o el número de cristales de una ventana lo que tienen que contar los alumnos?

## ¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

El recuento es una herramienta inclusiva si se utiliza correctamente, con algunas adaptaciones aconsejables como proporcionar pautas claras con instrucciones desglosadas o especificar el objetivo de la actividad. En caso de que haya alumnos con discalculia, es mejor



# Contar

centrarse en el lenguaje y mantener las actividades de recuento y las matemáticas lo más escasas y fáciles posible.

