

## Título: ¡NUESTRO VOTO CUENTA!

**Nivel educativo:** 1<sup>er</sup> ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Ciencias Sociales.

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos  
(1<sup>er</sup> trimestre).



### Descripción breve de la actividad

En esta actividad, los estudiantes explorarán el valor del voto como una herramienta para tomar decisiones en grupo. Utilizando el contexto del recreo, se les presentará un dilema: elegir el juego/actividad que realizarán todos juntos. A través de un diagrama de flujo, seguirán los pasos para entender sus opciones, considerar el impacto en sus compañeros y, finalmente, expresar su elección votando. Así, el alumnado aprenderá sobre el derecho al voto y cómo este permite que cada voz sea escuchada y tomada en cuenta en decisiones compartidas.

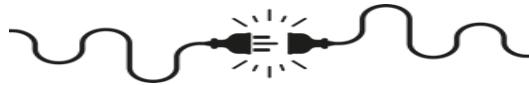


### Objetivos

- Establecer acuerdos de forma democrática como parte de la sociedad, identificando las responsabilidades individuales y empleando un lenguaje respetuoso.
- Comprender la importancia de expresar su opinión a través del voto.

**Competencias clave a desarrollar:** competencia personal, social y de aprender a aprender y competencia ciudadana.

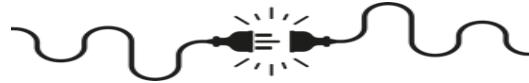




## ¿Cómo lo hacemos?

- 1. Introducción al derecho a votar:** explicamos brevemente el concepto de "voto" en un lenguaje accesible para los estudiantes. Comentamos que en una sociedad democrática todos pueden expresar su opinión votando para tomar decisiones importantes en grupo.
- 2. Presentamos un flujograma:** exponemos al alumnado la temática que vamos a trabajar, la cual girará en torno a las opciones de juego/actividad en el recreo. Se les muestra un flujograma a modo de ejemplo para que visualicen cómo se organiza la información y se les explican los elementos que lo componen (ver el ejemplo en la sección "Recursos").
- 3. Diseñamos nuestro flujograma:** en gran grupo, pedimos al alumnado que organice cada nodo de flujo de mensaje (parte del flujograma que implica un proceso). Deben completar los nodos con las opciones de respuesta ofrecidas en el ejercicio.
- 4. Proponer opciones de ventajas y desventajas:** cada alumno deberá de proponer alguna ventaja o desventaja del juego o actividad planteados.
- 5. Realizamos la votación:** una vez que esté diseñado el flujograma, realizaremos una votación. Para ello se han creado tarjetas de opciones para que el alumnado pueda votar la opción que prefiera realizar en el recreo. La votación se deposita en una urna.
- 6. Recuento de votos:** se realiza el recuento de votos en la pizarra del aula. Se piden voluntarios para que ayuden a realizar el recuento.
- 7. Reflexión de la votación:** la sesión finalizará con una reflexión sobre el resultado de la votación.





## Sugerencias

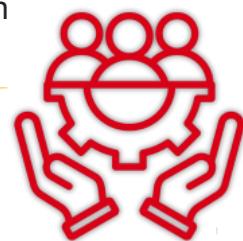
A la hora de confeccionar el flujo, se podrá realizar en gran grupo o por equipos.

Se puede plantear a parte de la temática de juegos a realizar en el recreo otras temáticas como por ejemplo, cómo plantear el tiempo de lectura, elección de disfraces...



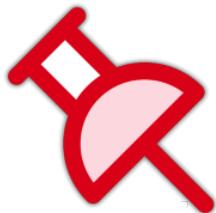
## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** fichas de actividades impresas, urna y pizarra con tizas o rotuladores.



**Espacios:** aula.

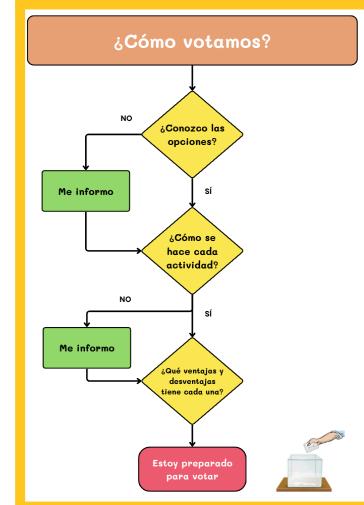
**Tipo de actividad:** individual/colaborativa.

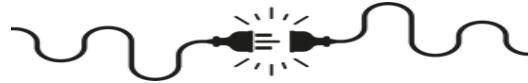


[Ejemplo de flujo y elementos](#)

[Plantilla de flujo y nodos](#)

[Tarjetas para votar](#)



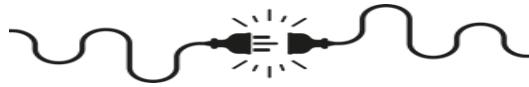


## ¿Qué hemos aprendido?

### Criterios de Evaluación

4 Excelente    3 Satisfactorio    2 Mejorable    1 Insuficiente

<b>Interpreta correctamente un fluograma.</b>	Emplea un diagrama de flujo sin complicaciones.	Utiliza un diagrama de flujo sin grandes dificultades pero se confunde en alguna ocasión.	Comprende en parte cómo emplear un diagrama de flujo pero comete errores al utilizarlo.	No comprende cómo se interpreta un diagrama de flujo.
<b>Participa activamente en el diseño del fluograma.</b>	Participa con una actitud claramente proactiva, realizando aportaciones relevantes.	Participa activamente y realiza aportaciones constructivas.	Realiza pocas aportaciones o, las que hace, son poco relevantes para el resultado final.	No hace ningún tipo de contribución o aportación.
<b>Identifica el voto como una herramienta para expresar su opinión y reconoce su papel en el resultado final.</b>	Reconoce el voto como herramienta para la participación democrática y comprende cómo aplicarlo.	Reconoce el voto como herramienta para la participación democrática.	Reconoce el voto, pero no comprende su utilidad.	No reconoce el propósito de votar.
<b>Respeto el acuerdo alcanzado mediante el voto, mostrando responsabilidad y entendimiento.</b>	Respeto plenamente los acuerdos y promueve su cumplimiento.	Respeto los acuerdos, aunque a veces los cuestiona.	Muestra poco respeto por los acuerdos alcanzados.	No respeta los acuerdos alcanzados.



## Pensamiento computacional

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Ejemplo de  
flujo y elementos



Plantilla de flujo y  
nodos



Tarjetas para votar