Juegos tradicionales y populares

El barquito se hunde

Juego popular para 3 años de Infantil. Practicar la agrupación rápida en grupos según un número.

Para qué sirve

Los niños de 3 años practican la agrupación rápida según un número. Cuentan con el cuerpo y buscan compañeros mientras se mueven. En la parte principal funciona bien porque ya están activados y entienden una consigna corta.

Cómo se juega, paso a paso

1. Despeja el aula o la sala de psicomotricidad y aparta sillas y mesas. Colócate en un lateral desde donde veas a todo el grupo.
2. Reúne al grupo y explica el juego con un ejemplo. Llama a tres niños y muéstrales cómo se juntan en corrillo.
3. Pide que se muevan libremente por el espacio, andando y sin tocarse. Puedes marcar el ritmo con palmadas suaves.
4. Para el movimiento y di con voz clara: «el barquito se hunde en grupos de tres». Repite el número y enseña tres dedos.
5. Los niños se juntan lo más rápido posible, sin empujar. Cuando el grupo está formado, anímales a sentarse juntos.
6. Ayuda a los niños que se quedan sueltos a unirse a un grupo. Después di «el barco navega» y vuelven a moverse para empezar otra ronda.
7. Termina con una ronda tranquila y pide que se sienten en corro. Comenta cómo lo han hecho.

Reglas

Se forman los grupos lo más rápido posible sin empujar.

Organización y material

Gran grupo disperso: cada niño ocupa un punto libre del espacio. No hace falta material; deja el centro despejado y colócate en un lateral visible.

Curso
3 años de Infantil

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Alta

Agrupación y lugar
Gran grupo disperso. Aula o sala de psicomotricidad

Material
Ninguno

Variantes

Más fácil
Usa grupos de dos y enseña los dedos mientras lo dices. Un grupo ya formado puede hacer de ejemplo para los demás.

Más difícil
Pide que el grupo se agache o se siente en cuanto esté completo. Acorta el tiempo entre la consigna y el final de la ronda.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, divide el espacio en dos zonas y juega por mitades mientras la otra mitad mira. Con pocos niños, usa grupos de dos y únete tú para completar.

En poco espacio
En un aula pequeña, pide pasitos lentos y arrima las mesas a la pared. Deja una zona central libre y usa grupos pequeños.

La variante de la ficha
Cambiar el número de cada grupo en cada ronda.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Deja que se desplace a su ritmo y sitúalo cerca de un grupo que se forme. Acepta que se junte sentado.

Alumnado con TEA
Anticipa el juego con un pictograma de grupos y usa siempre la misma frase. Avisa antes de parar el movimiento.

Atención e impulsividad
Da la consigna mirando al niño y con el número en los dedos. Colócalo cerca de ti y dale un compañero de referencia.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Retira mesas, sillas y objetos del suelo antes de empezar.
- Pide que anden, no que corran, para evitar choques entre niños tan pequeños.
- Revisa que el suelo no resbale y que el calzado sea cerrado o vayan descalzos si el suelo lo permite.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dar la consigna con el grupo en movimiento: no te oyen. Para el juego y luego habla.
- Exigir grupos exactos desde el principio. A los 3 años, ayuda a los que quedan sueltos sin regañar.
- Alargar demasiado la actividad. Haz rondas cortas para mantener la atención.

Preguntas para la reflexión final

¿Cómo has encontrado a tus compañeros tan rápido?

¿Qué hacemos para no empujar a los demás?

¿Cómo te has sentido cuando te quedabas sin grupo?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.