



LOS MUNDOS DE NOA · JUEGO Y COGNICIÓN

# ¿Dónde vive cada cosa?

El juego de recoger y ordenar · 1-3 años

Devolver la cuchara al cajón, el cojín al sofá, el cuento a la estantería. Recoger de la estantería una orden y se convierte en un juego de lógica.

EDAD

**1-3 años**

TIEMPO

**10-15 min**

COSTE

**0 €**

DIFICULTAD

**Fácil**

---

**Mar Lorente Martínez**

Educadora infantil · Los Mundos de Noa, Albacete

## La propuesta

A un peque de año y medio le encanta meter y sacar, llevar y traer. Ese trajín aparentemente caótico esconde un trabajo mental enorme: está aprendiendo que **cada objeto tiene un lugar al que pertenece**. No es orden por obediencia, es categorización.

En vez de clasificar fichas por color, el peque devuelve tres o cuatro objetos reales a su sitio real por la casa. Con el cuerpo entero y un premio invisible al final: el «esto va aquí» que sostiene la **autonomía**. El adulto acompaña cerca, nombrando, sin corregir.

### Áreas de desarrollo

Categorización funcional

Memoria de ubicación

Resolución de problemas

Autonomía

Vocabulario

Motor grueso

Atención sostenida

Sentido del orden

### Materiales

Una cesta o bandeja pequeña para transportar los objetos

Los lugares reales donde viven (cajón, cesto, sofá, balda)

Tu voz y tiempo sin prisa

3-4 objetos cotidianos con un sitio claro (cuchara, calcetín, cojín, cuento)

Opcional: una foto o dibujo pegado en cada sitio

Un adulto cerca, supervisando de forma activa

### Tip de Noa

En el aula pegamos una foto pequeña en cada sitio: la silueta de la cuchara en el cajón, un dibujo de un libro en la balda. Para los de 1-2 años esa pista visual lo cambia todo, y cuesta cero. Empieza con un solo objeto: tres o cuatro vienen después, cuando el juego ya engancha. Si lo conviertes en obligación, se apaga; si lo dejas en juego, lo pide.

## Paso a paso

---

1

### Preparar la cesta de los despistados

Reúne 3-4 objetos con un sitio muy claro y déjalos fuera de lugar dentro de una cesta: la cuchara, un calcetín, un cojín, un cuento. Nada de piezas pequeñas si aún se lo lleva todo a la boca: objetos grandes y seguros, siempre contigo cerca.

2

### Nombrar dónde vive cada cosa

Saca un objeto, enséñaselo y pregunta despacio: «¿Dónde vive la cuchara?». No respondas tú de inmediato, deja el silencio, que piense. Nombrar el objeto y su lugar entrena el vocabulario funcional. Si duda, señala el sitio sin llevarlo tú.

3

### El viaje del objeto a su casa

Ahora lo lleva él. Coge la cuchara y camina hasta el cajón, cruza la habitación con el cojín hacia el sofá. Ese trayecto con un objeto en la mano es motor grueso y planificación a la vez. No guíes cada paso: observa cómo decide el camino.

4

### Comprobar y celebrar

Abre el cajón, deja el cojín, coloca el cuento en la balda. El objeto encaja en su sitio y algo se enciende por dentro: «lo he hecho yo». Celébralo con calma, sin aplausos exagerados. Ese cierre convierte recoger en algo que quiere repetir.

## Adaptaciones y variaciones

**1-2 años**

### Un solo viaje

Empieza con un único objeto y su sitio, con foto-pista pegada. El logro está en el trayecto y en encajar la cosa donde va, no en la cantidad.

**2-3 años**

### La cesta de tres

Tres o cuatro objetos sin pista visual. Nómbralos en voz alta y deja que reparta cada uno. Aquí ya anticipa el lugar antes de que preguntes.

**3-4 años**

### Por categorías

Antes de repartir, agrupa: «todo lo de la cocina, junto». Clasificar por familias antes del viaje añade una capa de lógica.

## Variaciones

### La ronda de la colada

Cada prenda a su cesto: los calcetines a uno, las camisetas a otro. Clasificar ropa mientras recoges de verdad.

### Recoger la mesa

Después de comer, cada cosa a su sitio en la cocina: el vaso a su balda, la servilleta a la basura. Rutina real convertida en juego.

### La biblioteca del peque

Devolver los cuentos a la estantería tras leerlos, con el lomo hacia fuera. El primer gesto de cuidar los libros.

## Hoja de observación

| Pregunta de observación                            | Implicación                     | Si                       |
|----------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| ¿Va directo al sitio o se para a pensar el camino? | Memoria de ubicación espacial   | <input type="checkbox"/> |
| ¿Nombra el objeto, el lugar, o los dos?            | Vocabulario funcional emergente | <input type="checkbox"/> |
| ¿Repite el gesto una y otra vez por placer?        | Necesidad interna de orden      | <input type="checkbox"/> |
| ¿Qué hace si no encuentra el sitio?                | Resolución de problemas         | <input type="checkbox"/> |
| ¿Rechaza tu ayuda y quiere hacerlo solo?           | Autonomía en construcción       | <input type="checkbox"/> |
| ¿Anticipa dónde va antes de que se lo digas?       | Categorización interiorizada    | <input type="checkbox"/> |

### Notas / observaciones

---

---

---

---

---

---

---

## Antes de empezar

---

- 1 Seguridad primero.** Objetos grandes y seguros, nada que quepa en la boca si aún se lo lleva todo. Adulto cerca en todo momento.
- 2 Sin prisa.** Deja que decida el camino y el ritmo. El silencio también enseña.
- 3 Juego, no obligación.** Si se convierte en orden, se apaga. Ofrecelo, no lo impongas.

**Descarga más actividades gratis en [losmundosdenoa.com](https://losmundosdenoa.com)**

*Cada cosa en su sitio, cada peque a su ritmo.*

---

### **Licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0**

Puedes: descargar, imprimir y compartir citando la fuente.

No puedes: vender, modificar ni usar con fines comerciales.

© 2026 Mar Lorente Martínez · Los Mundos de Noa, S.L. · Albacete