



LOS MUNDOS DE NOA · MOTRICIDAD

El juguete viajero: el juego que enciende el gateo

Motricidad gruesa · 6-12 meses

Un juguete que suena a medio metro del bebé. Cuando empieza a moverse hacia él, lo alejas un poco. Así de simple y así de potente: el bebé gatea porque quiere el juguete, no porque se lo pidas.

EDAD

6-12 meses

TIEMPO

5-10 min

COSTE

0 €

DIFICULTAD

Muy fácil

Mar Lorente Martínez

Educadora infantil · Los Mundos de Noa, Albacete

La propuesta

En nuestras aulas de bebés hay un juego que repetimos casi cada mañana y que no necesita ningún material especial. Un sonajero, una pelota con cascabel, el muñeco de tela que ese bebé adora. Lo colocas fuera de su alcance, a treinta o cuarenta centímetros, y esperas. Lo que pasa después es la **motivación intrínseca** en estado puro: el bebé no se desplaza porque un adulto se lo pide. Se desplaza porque quiere llegar.

Para un bebé de 6 meses que todavía no gatea, el juguete viajero es una invitación al arrastre. Para uno de 9 que ya va a cuatro patas, un entrenamiento de ritmo y de cambios de dirección. Para uno de 11 que empieza a soltarse de los muebles, un motivo para atreverse a cruzar la alfombra. Lo que buscamos no es velocidad. Buscamos ese instante en que el bebé mira el juguete, mira sus manos y **decide**.

Áreas de desarrollo

Motricidad gruesa

Arrastre y gateo

Motivación intrínseca

Coordinación óculo-manual

Cálculo de distancias

Tono muscular

Patrón cruzado

Tolerancia a la frustración

Materiales

1 juguete que le guste de verdad: sonajero, pelota con cascabel o su muñeco de tela

1 objeto sonoro para variar (llavero de plástico grande, bote de yogur con arroz bien cerrado)

Alfombra o colchoneta firme, sin arrugas, de al menos 1,5 m

Un metro de suelo despejado por delante del bebé, sin cables ni patas de mesa

Ropa cómoda, rodillas libres y pies descalzos si el suelo no está frío

Un adulto sentado en el suelo a menos de un brazo del bebé durante todo el juego

Tip de Noa

El juguete tiene que ser el suyo, el que ese día le gusta. Un juguete nuevo funciona dos veces; el muñeco que huele a casa funciona semanas. En el aula tenemos un cesto con seis o siete objetos sonoros y rotamos uno cada mañana. Nunca uses el móvil ni nada con pantalla como cebo. Y la regla que no se negocia con bebés: tú en el suelo, a menos de un brazo, sin levantarte a por nada a la estantería mientras el juego está en marcha.

Paso a paso

1

Preparar el suelo y elegir el juguete del día

Extiende la alfombra en una zona sin muebles cerca y siéntate en el suelo. Coloca al bebé boca abajo o sentado, según lo que ya domine. Elige el juguete que hoy le atrae, no el que a ti te parece bonito: cambia de una semana a otra. Hazlo sonar delante de él y deja que lo toque unos segundos. Sin ese **primer contacto**, el juego no arranca: tiene que saber qué va a perseguir.

2

Colocar el juguete fuera de su alcance y esperar

Pon el juguete a 30-40 centímetros, en su línea de visión, y hazlo sonar una vez. Después, silencio. No lo acerques. Observa qué hace primero: estirar el brazo, protestar, mecerse a cuatro patas sin moverse del sitio. Ese balanceo es un ensayo del gateo y merece que lo dejes terminar. Si se frustra de verdad, acércalo un poco. Si solo protesta, cuenta diez segundos más.

3

Hacer viajar el juguete: un poco más lejos, no mucho

En cuanto empiece a avanzar, desliza el juguete 20-30 centímetros más allá, despacio y a la vista. Solo una o dos veces por turno. La regla que usamos en el aula: por cada dos veces que lo alejas, una lo alcanza. Acompaña con la voz baja: «Ahí va la pelota». Mientras avanza, mira sus extremidades. Si mueve la mano derecha con la rodilla izquierda, está el **patrón cruzado** en marcha, que es lo que queremos afianzar.

4

Dejar que lo conquiste

Llega, lo agarra, se sienta con él o se lo lleva a la boca. Nombra lo que ha hecho, sin fiesta: «Lo has cogido tú». Déjale un minuto entero de juego libre con el juguete antes de repetir. Casi siempre, después de ese minuto, vuelve a mirarte pidiendo otra ronda. Tres o cuatro rondas y se acabó: cinco minutos varias veces al día funcionan mucho mejor que una sesión larga.

Adaptaciones por edad

6-12 meses

Del brazo al gateo

A los 6-7 meses, juguete a 30 centímetros y tu palma apoyada en sus plantas para que tenga contra qué empujar. A los 9-12, ya a 50-60 centímetros y con un pequeño giro: el juguete a un lado, no siempre de frente. Si retrocede en vez de avanzar, es normal: los brazos empujan más que las piernas.

12-24 meses

Del gateo a los primeros pasos

Coloca el juguete sobre una silla baja o el asiento del sofá para que se ponga de pie a cogerlo. Después, a media distancia entre dos apoyos, para que dé uno o dos pasos sin agarrarse. La misma lógica de motivación, aplicada a caminar.

Variaciones para repetir sin aburrir

Juguete escondido a medias

Tapa el juguete con un pañuelo dejando que asome la mitad. El bebé tiene que llegar y además destaparlo. Une el desplazamiento con la permanencia del objeto. A partir de 8 meses.

Camino con dos paradas

Dos juguetes en línea, uno a 40 centímetros y otro a 80. El segundo solo suena cuando ha conquistado el primero. Es el paso previo a los circuitos largos. Para 9-12 meses que ya gatean con soltura.

Juguete al final del túnel

El mismo juego, pero con una caja de cartón abierta por los dos lados en medio del recorrido: el juguete espera al otro extremo y el bebé tiene que atravesar para llegar. De 8 a 24 meses.

Hoja de observación

Qué observar	Qué nos dice	OK
¿Se balancea a cuatro patas sin avanzar?	Ensayo del patrón de gateo; suele preceder al desplazamiento en una o dos semanas.	☐
¿Avanza en línea recta o rodea el juguete antes de cogerlo?	Planificación motora y cálculo de distancias.	☐
¿Mueve brazo y pierna contrarios, o los del mismo lado a la vez?	Madurez del patrón cruzado.	☐
¿Reclama con la mirada, con un sonido o con el llanto cuando el juguete se aleja?	Comunicación intencional y tolerancia a la frustración.	☐
¿Retrocede en lugar de avanzar?	Frecuente entre los 6 y los 8 meses: fuerza de brazos por delante de la de piernas.	☐
¿Vuelve a mirarte después de cogerlo?	Referencia social y ganas de repetir: el nivel de reto es el adecuado.	☐

Notas / observaciones

Antes de empezar: recordatorios

- 1 **El juguete es el suyo**, el que ese día le gusta. Sin pantallas ni móviles como cebo.
- 2 **Un adulto en el suelo, a menos de un brazo**, durante todo el juego. Con bebés la supervisión no se delega.
- 3 **Por cada dos veces que lo alejas, una lo alcanza**. Si se frustra de verdad, acércalo; si solo protesta, espera diez segundos.

Más juegos como este en losmundosdenoa.com

Cada semana publicamos una actividad nueva del aula de bebés y de 1-3 años, paso a paso y con su ficha imprimible. Apúntate a la newsletter en la web y te avisamos.

«El bebé no gatea porque se lo pedimos. Gatea porque quiere ese juguete.»



Licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Puedes

Imprimirla y usarla en casa o en tu aula. Compartirla tal cual, citando la fuente.

No puedes

Venderla ni usarla con fines comerciales. Modificarla o publicarla como propia.

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

<https://losmundosdenoa.com/juguete-viajero-gateo-bebe/>