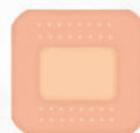




# Jugar a médicos

## Me gusta ir al pediatra



Este **eBook** incluye:

**1- Tarjetas de acción.** Cada una contará con un dolor y un tratamiento para curarlo.

**2- Tarjetas de botiquín.** Deberás escojer el material correcto del botiquín para poder curar la dolencia.

**3- Tablero-botiquín.** Para tener organizados todos los materiales del botiquín

## Dolor de garganta

Se toca el cuello despacito para ver si hay algún ganglio inflamado, donde vive el Capitán Cura Sana, y cuando está trabajando a veces se hacen más grandes. Se mira la garganta con el palito, que es un poco molesto pero enseguida se pasa. Luego hay que regalar el palito. Tratamiento: Comer cosas blanditas como yogures y un jarabe



## Quemadura

Cuando tocamos algo muy caliente nos quemamos y se nos pone la zona muy roja. Nos escuece mucho y, a veces, salen ampollas. Es mejor no frotar la zona. Ponemos una gasita húmeda fresquita o agua fresquita, y luego una cremita.



## Un corte

Cuando nos hacemos una herida sale un poco de sangre que suele ser muy escandalosa. No es más que con la herida, se ha roto una pequeña tubería, y para que deje de sangrar podemos apretar con una gasita, o echamos agua fresca. Una vez que deja de sangrar, se puede curar con iodo, y si el corte es grande poner puntos de aproximación, que son como unas tiritas finas o coser el corte



## Un corte

## Reacción alérgica

Cuando nos da algo alergia nos salen ronchones que pican mucho, se hinchan los labios, a veces también la lengua y nos cuesta respirar. Hay que mirar la boca, la garganta, la lengua y auscultar los pulmones. El tratamiento es jarabe para que deje de picar y baje la inflamación



## Reacción alérgica

## Diarrea

Se explora la barriga con el fonendo y si se oyen muchos ruidos. Se toca la barriga despacito. Como tratamiento, se usa suero de rehidratación para reponer lo que se pierde con la caca, y si se irrita mucho el culete, se da una cremita.



Diarrea

## Vómitos

Hay que mirar si tiene fiebre. Si ha vomitado mucho hay que comprobar la lengua, si está húmeda o no. Si además tiene diarrea, se explora la barriga con el fonendo para comprobar el ruido. Si hace mucho ruido, se toca la barriga despacito. Tratamiento: Dar un poco de suero.



Vómitos

## Tos

Cuando tenemos mocos, estamos un poco incómodos, y para intentar que los mocos se vayan, tosemos. Cuando uno tose, se puede mirar cómo respira, si le cuesta respirar, hay que auscultar y mirar la garganta con el palito. Como tratamiento: Cebolla en la habitación, aerosoles o algún jarabe.



Tos

## Mocos

Cuando estamos acostados y estamos llenos de mocos, nos salen mocos de la nariz, tragamos mocos, tenemos mocos en los oídos y no nos dejan oír bien... Hay que buscar dónde están los mocos. Se ausultan los pulmones, se miran los oídos con el otoscopio, se mira la garganta. Tratamiento beber mucha agua para que los mocos se hagan más líquidos, aerosoles, algún jarabe...



Mocos

## Poner una vacuna

Ahora vamos a ponerte una vacuna, para que no te pongas malito. Es un poco molesto, duele un poco, en seguida se pasa, pero es muy importante que no te muevas. Se limpia la zona (brazo o pierna) con un poquito de alcohol y cogiendo un pellizquito de piel se pincha con la jeringuilla despacito. Cuando se termina hay que colocar una pequeña tiritita por si sale un poquito de sangre.



### Poner una vacuna

## Revisión de la vista

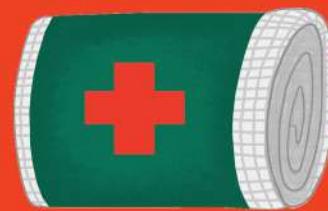
Para saber si vemos bien, si vemos por los dos ojos y no tenemos ningún ojo vago. Esto se hace con los 2 ojos, primero tapando un ojo y luego el otro.



### Revisión de la vista

## Dedo roto

Hay que tocar suavemente el dedo y ver que no tenga ninguna herida. Como tratamiento, además del jarabe, se puede poner una venda si es una fractura grande. Si es pequeña hay que sujetar el dedo roto al de al lado con un poco de esparadrapo, para que no se mueva y suelde bien.



### Dedo roto

## Chichón

Cuando nos damos un golpe, la zona golpeada se hincha, porque van los "equipos de emergencia" a la zona del golpe para ver si hay que arreglar algo, y se forma como una especie de atasco. Tocar el chichón despacito, porque duele, y ver si hay alguna herida. Como tratamiento, además del jarabe, se puede poner hielo, para que mejore la inflamación.



### Chichón

## Conjuntivitis

Pican mucho los ojos, están muy rojos, y se tiene todo el rato la sensación de que se ha metido algo en el ojo. Se mira el ojo con una linterna. Como tratamiento se usa un colirio.



## Conjuntivitis

## Fiebre

Cuando un bichito verde y feo entra dentro de nosotros y estamos malitos, el Capitán Cura Sana trabaja como una locomotora para echar al bichito. Por eso estamos muy calientes y tenemos sensación de frío. Pueden hacer la acción de tiritar, simulando la subida de la fiebre. Como tratamiento un jarabe y pañitos frescos o un bañito con agua tibia.



## Fiebre

## Picor de la piel

Sensación muy desagradable en la que se siente como si tuvieses 12 hormiguitas yendo de aquí para allá. Hay que mirar si le ha picado un mosquito, si hay algún granito o alguna manchita en la piel. Como tratamiento se usa un jarabe y una toallita húmeda fresquita.



## Picor de la piel

## Dolor de cabeza

Se nota como si alguien nos estuviese dando con un martillo por dentro de la cabeza. Se alivian tumbándose, cerrando los ojos, estando en silencio, y con el jarabe



## Dolor de cabeza

## Dolor de barriga

Para revisar la barriga, hay que tumbarse boca arriba con las piernas estiradas y los brazos pegados al cuerpo. Primero ponemos el fonendo para escuchar lo que nos dice la barriga: si tiene hambre, si tiene un pedete atravesado, etc. Luego se toca suavemente la barriga a ver que encontramos: Una cacota atascada, un filete que acabamos de comer, y saber si duele o no al tocar.



Dolor  
de barriga

## ¿Cuánto pesa? ¿Cuánto mide?

Se puede medir el perímetro craneal con un metro, o incluso medir el perímetro abdominal, para prevenir la obesidad infantil. Para saber si estamos creciendo bien, nos tenemos que medir y pesar.



¿Cuánto pesa?  
¿Cuánto mide?

## Mirar los ojos

Primero se deben mirar para conocer el color de los ojos. Despues se comprueba como se mueven, siguiendo el movimiento del dedo del que haga de médico y SIN mover la cabeza, algo que no es fácil, asi que se requiere de mucha concentración por parte de los pequeños.



Mirar  
los ojos

## Tensión arterial

Para saber como están nuestras tuberías por donde va la sangre por todo el cuerpo medimos la tensión arterial. Ponemos un brazalete en el brazo, que se hincha y se hincha y luego poquito a poco se deshincha y nos va a dar dos números. Ejemplo: 12/8, 9/5.



Tensión  
arterial



Otoscopio



Suero



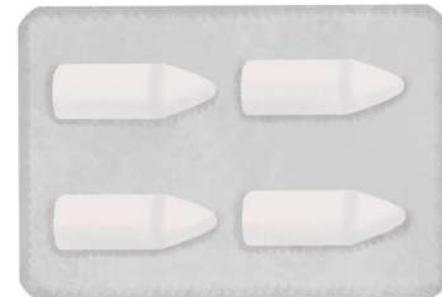
Tensiómetro

Jugar a  
Médicos



Palito

Jugar a  
Médicos



Supositorios

Jugar a  
Médicos



Termómetro

Jugar a  
Médicos

Jugar a  
Médicos

Jugar a  
Médicos



Fonendoscopio

Jugar a  
Médicos



Alcohol



Crema

Jugar a  
Médicos

GOTAS  
para los  
ojos



Jugar a  
Médicos



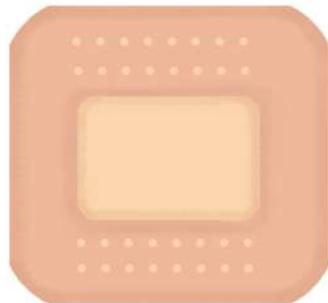
Jarabe

Jugar a  
Médicos

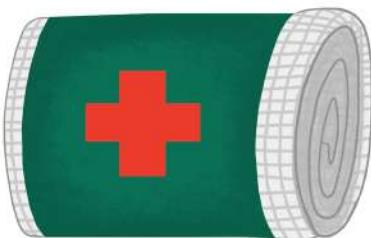


Jeringuilla

Jugar a  
Médicos



Tiritas



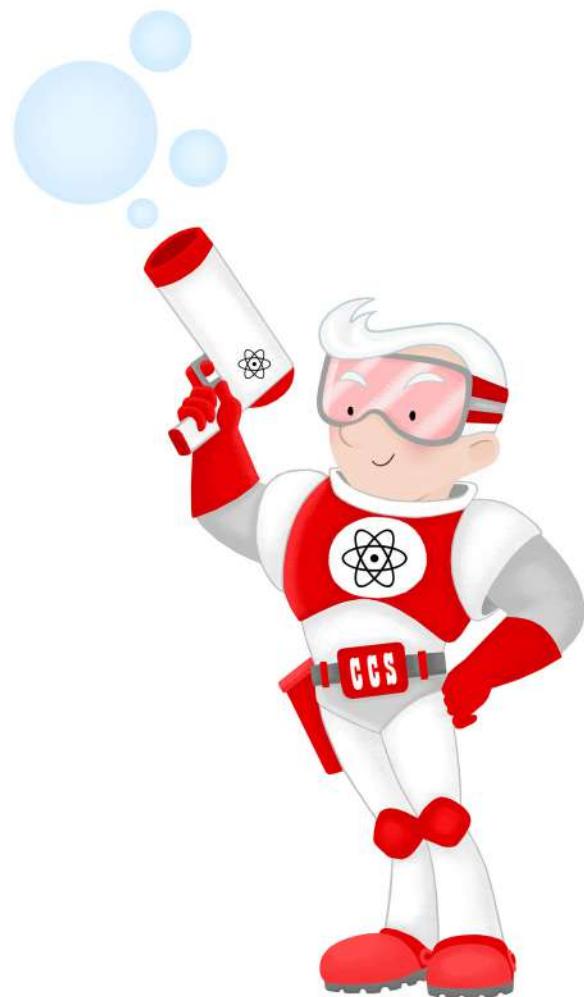
vendas

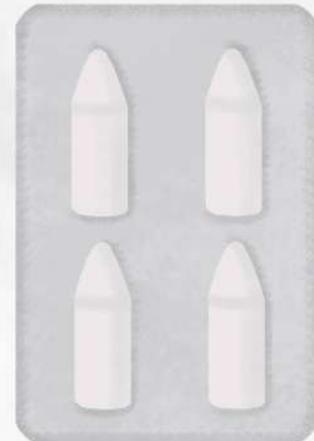
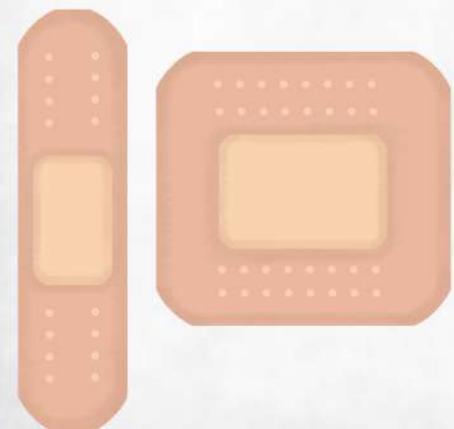
Jugar a  
Médicos



Tijeras

Jugar a  
Médicos





# VAMOS A JUGAR A MÉDICOS

*El juego es su privilegiada forma de aprender*

La forma más habitual que tiene un niño pequeño de comprender su mundo y entender lo que pasa a su alrededor es a través del juego. Jugando ensaya, practica, experimenta, comprueba, conoce, tantea y analiza cómo funciona su entorno, qué hacer y, sobre todo, qué se espera de él o ella.

Esta actividad que planteamos está relacionada con el **juego simbólico**, cuyos principales componentes son la imaginación y la imitación del mundo adulto.

## JUEGO SIMBÓLICO, “COMO SI”

La imaginación es el principal ingrediente en los juegos del niño. Ésta empieza a ser importante durante los 18 y 24 meses; aunque se intensifica entre los tres y cuatro años, cuando entra con fuerza en su vida.



Jugar a ser médicos, a simular visitas médicas o dolencias le permite al niño poner en práctica lo que sabe, lo que ha vivido en sus propias visitas médicas y durante sus propias enfermedades. Le permite imitar las reacciones que ha visto de los adultos que le rodean o del personal médico con el que ha tenido alguna relación.

Pero al estar jugando, esta imitación de la realidad la hace bajo su control. Es decir, en un ambiente en el que se siente seguro y que además el niño domina.

### **El juego imaginativo del “como si”**

Durante el juego simbólico; el niño representa hacer de médico o de enfermo, es decir, juega “como si fuera médico y cura con una inyección” o “como si estuviera malito y va al médico porque le duele la barriguita”. En la realización de este juego imaginativo, el niño domina la situación y por eso transforma lo que necesita. Esto no ocurre en la realidad – que es todo lo contrario – y el pequeño se siente vulnerable y debe someterse a las pautas adultas.

### **El valor terapéutico del juego**

Este tipo de juego tiene un importante valor en cuanto al desarrollo emocional del niño gracias a su aporte terapéutico. Mientras juega e imita está también expresando sus tensiones, preocupaciones o miedos. Lo muestra tanto a través de las acciones de juego que realiza como de lo que verbaliza, que será más o menos elaborado en función de la edad.



Un niño de 20 meses al “hacer de médico” y usar la jeringuilla puede hacerlo con fuerza sin verbalizar palabras o puede hacerlo mientras dice un único término: “pupa”. Con esta aparentemente sencilla imitación está reflejando todo un compendio de tensiones y emociones, tanto con la fuerza de la acción como con la palabra “pupa”.

Así está representando cómo él ha vivido esta experiencia, cómo le sucedió: con la fuerza está expresando que esa acción la vivió fuerte, intensa, brusca y corta; con la palabra “pupa” está mostrando que le hizo daño o que fue desagradable. Con todo ello, el niño está liberando sus preocupaciones.

Si además jugando provoca el llanto de quien está haciendo el rol de enfermito y el niño-médico le contesta “No, no llores”; está trasmitiendo el mismo mensaje que seguramente recibió o captó cuando vivió la escena real.

La diferencia del juego con la realidad es que, durante el juego, el niño es libre y dirige los acontecimientos como le parece más conveniente a él o como más le ayuda a desahogarse de la presión del mundo adulto. Esta escena la puede modificar o transformar como a él mejor le ayude: tal vez quiere continuar inyectando pinchazos a su patientito, continuar dándole un jarabe, o curándole la “pupa”. Todo vale, pues en este juego lo más importante es el propio proceso de jugar.

## Tarjetas

Los dibujos del tablero-botiquín permitirán añadir al juego el conocimiento de los diferentes elementos médicos con los que el niño se encuentra ante un malestar, enfermedad o revisión médica.

Conocer los aparatos médicos (cómo se llaman, para qué se usan y practicar con ellos desde su imaginación) le ofrece al niño la posibilidad de ir ensayando y experimentando las diferentes situaciones que ya ha vivido o que está a punto de vivir.



## ¿Cómo jugar?

Mamá o papá hacen de médico y luego de enfermo. Lo primero es escoger una tarjeta del grupo de las acciones. Lo que indique la tarjeta será lo que el pediatra debe curar, revisar o atender. Y para ello tendrá que escoger qué tarjetas del botiquín necesita.

Por ejemplo, si la tarjeta de acción es **mocos**, al girarla verás indicado cuál es el procedimiento del pediatra e incluso su tratamiento:

*“Cuando hay mocos hay que buscar por dónde están, por eso se auscultan los pulmones, se miran los oídos con el otoscopio y también se mira la garganta con el palito. Tratamiento: beber mucha agua para que los mocos se hagan más líquidos y algún jarabe.”*

### Dolor de barriga

Para revisar la barriga, hay que tumbarse boca arriba con las piernas estiradas y los brazos pegados al cuerpo. Primero ponemos el fonendo para escuchar lo que nos dice la barriga: si tiene hambre; si tiene un pedete atravesado, etc.

Luego se toca suavemente la barriga a ver que encontramos: Una cacota atascada, un filete que acabamos de comer, y saber si duele o no al tocar.



Leyendo el reverso de la tarjeta, vemos que podemos escoger del botiquín las tarjetas del **fonendoscopio, el otoscopio, palito de garganta y jarabe**. Y con todo ello jugar a realizar la visita médica. Papá o mamá harán de pediatras y revisarán los

pulmones, los oídos y la garganta con los aparatos que indican las tarjetas. Estos aparatos serán imaginarios, pero las acciones se llevarán a cabo como si los tuvieran en sus manos. El valor del juego es el mismo.

Al acabar se puede hacer el mismo juego pero cambiando los roles, es decir, ahora le tocará al hijo o hija hacer de pediatra y mirar a su papá o mamá si tiene mocos y cómo curarlos.



Redacción y dirección pedagógica

**Cristina García**

*Pedagoga, educadora y terapeuta. Especialista en infancia, orientación familiar y educación emocional. Licenciada en Pedagogía por la Universidad de Barcelona (España), Técnica en Educación infantil, formada en Psicología Humanista Gestalt de adultos y en Técnicas de Psicodiagnóstico infantil y Técnicas Gestálticas aplicadas a la Infancia por el equipo de Loretta Cornejo. Autora del libro "Ser padres y madres ¿Dónde está el manual de instrucciones?" de Edúkame. Ha desarrollado varios talleres de Acompañamiento emocional durante el embarazo.*



Autora

**Natalia Ramos**

*Licenciada en Medicina por la Universidad de Valladolid. Doctora en Medicina por la Universidad de Alcalá. Especialista en Pediatría. Subespecialidad Cuidados Intensivos Pediatríficos (Hospital Ramón y Cajal. Madrid). Pediatra Intensivista Hospital Virgen de la Salud (Toledo).*

Idea original

**Natalia Ramos**

Ilustración

**Emma Martínez y Rocío López**

**ISSN: 2339-854X**

© Edúkame Servicios y contenidos educativos S.L.



Este material está incluido en la Revista “Me gusta ir al pediatra”, dentro de la suscripción de **Edúkame**. Si quieres más información, [pulsa aquí](#).

# Edúkame