



First Friends Hospital Set

Juego simbólico que permite a los niños ensayar una visita al médico. Favorece la comprensión de las emociones, el vocabulario relacionado con el cuerpo y los cuidados, la empatía y la secuenciación de acontecimientos.

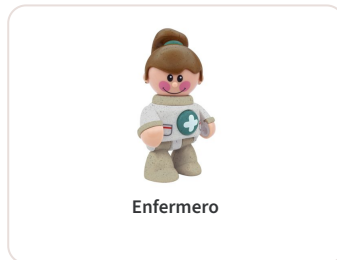
CONTENIDO

Ambulancia, médico, enfermera, 2 pacientes, mobiliario de clínica

MERCADO

Dual: hogar y educación

■ QUÉ INCLUYE EL SET



■ QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS



Alfabetización emocional

Hacerse daño, asustarse, recibir consuelo. El hospital es donde los niños ensayan los sentimientos que acompañan a ser cuidado.



Lenguaje

Médico, enfermera, venda, mejor, con cuidado, «¿dónde te duele?». Palabras para el cuerpo y para el cuidado.



Juego social

Quien ayuda y quien recibe ayuda. Asumir un papel, intercambiarlo y descubrir cómo es estar en el otro lado.



Conocimiento del mundo

Qué ocurre en la consulta del médico y por qué. Familiarizarse quita el miedo a la visita real.



Secuenciación

Caída, llamada, ambulancia, hospital, cama, mejor, casa. Una visita en orden es una historia y una tranquilidad.



Motricidad fina

Sentar a un paciente en la ambulancia, tumbar una figura en la cama, sentar al médico en el escritorio.

■ TEMAS

Personas que nos ayudan

Atención sanitaria

Mi cuerpo

Sentimientos

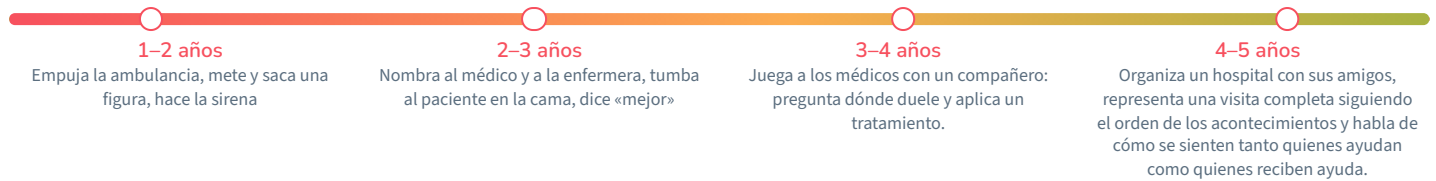
Cuidar la seguridad

Hospitales y médicos

Recibir cuidados



UN SET, CINCO AÑOS DE JUEGO



CUATRO FORMAS DE USAR EL SET

Descubrimiento en solitario: 12 meses+
La ambulancia y una figura. Dentro, fuera, sirena, conducir.

Actividad en pareja guiada por un adulto: 2 años+
¿Dónde te duele?, no tengas miedo. El adulto asume un papel y cede el otro.

Grupo pequeño: 3-5 años
La visita completa, o la ronda del médico, con una figura cada uno.

Materiales disponibles para el juego autónomo
Un rincón de hospital con la cama, el maletín del médico y la ambulancia aparcada fuera: el set que prepara a los niños para una visita real.

EN EL CENTRO

Sin piezas pequeñas; figuras de 12,5 cm; seguro para la dentición

Se limpia con un paño, y es el set que más a menudo hay que limpiar

El mobiliario y las figuras caben en una bandeja baja; la ambulancia, al lado

Cada figura se puede conseguir por separado: se repone una, no el set

QUÉ OBSERVAR

☐ ¿Dice una palabra en cada paso de la rutina de la ambulancia?

☐ ¿Ofrece palabras de consuelo sin que se lo pidan?

☐ ¿Averigua cuántas camas más hacen falta?

☐ ¿Sabe nombrar partes del cuerpo cuando se le pregunta dónde duele?

☐ ¿Sabe volver a contar una visita al hospital en orden?

☐ ¿El médico asocia un tratamiento con el problema y dice por qué?

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Desarrollo físico

Comunicación y lenguaje

Personal, social y emocional

Conocimiento del mundo

Matemáticas

Expresión artística

AMPLÍE EL SET

Conecte el hospital con el resto del rescate (el camión de bomberos y el coche de policía traen pacientes) y con la familia que visita.

First Friends Fire Engine

First Friends Police Car

First Friends Mother

First Friends Baby with Crib



1 A la ambulancia

12–30 meses
1 niño + adulto

NECESITARÁS

La ambulancia y una figura de paciente.

QUÉ HACER

1. Enseñe la ambulancia. Abra la parte trasera. Diga «adentro» y siente al paciente.
2. Cíerrela. Haga la sirena. Conduzca por el suelo. «¡Ni-no, ni-no!».
3. Llegue al hospital. Abra la parte trasera. «Sal, ya estás bien».
4. Deje que lo haga el niño. Diga las palabras en cada paso.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Motricidad fina

Dentro y fuera

Sonidos

Rutina

Más fácil — El adulto sienta la figura; el niño empuja y hace la sirena.

Más difícil — Dos pacientes: ¿quién va primero? ¿Por qué?

OBSERVA

¿Dice o signa una palabra en cada paso? Unir acción y palabra es el comienzo del juego simbólico con lenguaje.

2 ¿Dónde te duele?

2–4 años
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

El médico, un paciente y un cuadrado pequeño de tela como venda.

QUÉ HACER

1. El paciente se ha caído. El médico pregunta «¿dónde te duele?».
2. El niño señala una parte de la figura (rodilla, cabeza, brazo) y la nombra.
3. El médico examina al paciente, le habla con cariño y le coloca la venda.
4. «¿Ya estás mejor?» El paciente se levanta y camina. Intercambien los papeles.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Vocabulario de las partes del cuerpo

Vocabulario

Juego de roles

Delicadeza

Más fácil — El adulto es el médico; el niño señala y nombra.

Más difícil — Pregunte «¿cómo pasó?» y deje que el niño cuente la historia.

OBSERVA

Fíjese en las partes del cuerpo que nombra sin ayuda y en las palabras amables que utiliza. Un niño que formula la pregunta por iniciativa propia ha asumido el papel de quien ayuda.

3 No tengas miedo

3–5 años
2–3 niños + adulto

NECESITARÁS

La enfermera, un paciente, la cama.

QUÉ HACER

1. El paciente está en la cama y preocupado. Pregunte «¿cómo se siente?».
2. «¿Qué podría decir la enfermera?» Deje que los niños propongan palabras. Prueben cada una con la figura.
3. «¿Qué podría hacer la enfermera?» Tomar la mano, explicar, traer un juguete. Represéntelo.
4. Pregunte «¿cómo se siente ahora el paciente?» y después «¿cómo se siente la enfermera?».

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Empatía

Sentimientos

Palabras de consuelo

Perspectiva

Más fácil — El adulto pone voz al paciente; el niño, a la enfermera.

Más difícil — Una figura de madre o padre también está preocupada: ¿quién la tranquiliza?

OBSERVA

Fíjese en las palabras de consuelo ofrecidas sin que se pidan y en los sentimientos nombrados en ambos lados. Pensar en cómo se siente quien ayuda es un paso real en la toma de perspectiva.



4 De la caída a casa

3–5 años
2–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Todo el set. Una tela para el patio donde ocurre la caída; la casa de First Friends, si la hay.

QUÉ HACER

1. Empiecen en el patio. Alguien se cae. «¿Qué pasa primero?».
2. Llamen para pedir ayuda. Llegan la ambulancia. Atrás, sirena, rumbo al hospital.
3. El médico mira, la enfermera ayuda, el paciente descansa en la cama. Y después: ¡mejor!
4. Vuelta a casa en la ambulancia. Pregunte «¿qué pasó primero? ¿Y después? ¿Y al final?».

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Secuenciación

Narración de historias

Juego de roles

Cooperación

Más fácil — Tres pasos: caída, médico, mejor.

Más difícil — Llegan dos pacientes a la vez: ¿a quién se atiende primero y por qué?

OBSERVA

¿Sabe el niño volver a contar la visita en orden? Secuenciar una historia que acaba de representar es el puente entre el juego y la narración, y un ensayo de la visita real.

5 Camas para todos

3–5 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

La cama, los pacientes, figuras extra de First Friends si las hay, bloques como camas adicionales.

QUÉ HACER

1. Un paciente, una cama. Bien. Llegan un segundo paciente. «¿Hay cama?».
2. Cuenten pacientes, cuenten camas. «¿Cuántas camas más necesitamos?».
3. Llegan un tercero. Cuenten de nuevo. Preparen las suficientes.
4. Ahora un paciente se va a casa. «¿Cuántas camas están vacías?».

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Contar

Correspondencia uno a uno

Más y menos

Resolución de problemas

Más fácil — Dos pacientes, dos camas; asociar sin contar.

Más difícil — Cinco pacientes, tres camas: ¿cuántos esperan?

OBSERVA

¿Resuelve el «¿hay suficientes?» asociando o contando los dos conjuntos? Decir cuántas más hacen falta es una primera resta.

6 La ronda del médico

4–5 años
3–4 niños + adulto

NECESITARÁS

Todo el set y dos o tres figuras extra. Tarjetas sencillas de «problemas» con imágenes: un golpe en la cabeza, una rodilla herida, dolor de barriga.

QUÉ HACER

1. Dé a cada paciente una tarjeta de problema. El médico no sabe cuál es.
2. El médico visita la primera cama y pregunta. El paciente muestra y cuenta.
3. El médico decide qué hacer (venda, medicina, reposo) y dice por qué.
4. Siguiendo cama. Después, intercambien: nuevo médico, nuevas tarjetas.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Hablar y escuchar

Turnos

Razonamiento

Juego de roles

Más fácil — Dos pacientes, con el adulto como médico la primera vez.

Más difícil — El médico tiene que recordar los tres problemas e informar a la enfermera al final.

OBSERVA

Fijese en las preguntas formuladas, las respuestas en frases y un tratamiento adecuado al problema con una razón. Informar al final combina memoria y secuenciación.

