PRIMARIA TUTORÍA

AMIGOS IMAGINARIOS

El Cuaderno de la Memoria

Nivel: _____

Materia: _____

Mi nombre es: _____

MAPA DE LA AGENCIA

1 *Ficha de la Película y Objetivos LOMLOE* Pág. 3-4

2 *Conoce a la Pandilla (Personajes)* Pág. 5

ANEXO I: La Psicología del Amigo Imaginario Pág. 6

3 *FASE 1: El Miedo a lo Desconocido (Pre)* Pág. 7

4 *FASE 2: Rastreador de Recuerdos (Durante)* Pág. 8

ANEXO II: El Duelo y la Pérdida en la Infancia Pág. 9

5 *FASE 3: Círculo de la Empatía (Post)* Pág. 10

ANEXO III: El Niño Interior (Cuidar al Adulto) Pág. 11

6 *Taller de Plástica: Dibuja tu Propio IF* Pág. 12-13

ANEXO IV: La Creatividad como Escudo Pág. 14

7 *Proyecto Final y Rúbrica Docente* Pág. 15-16

Diploma "Agente de la Imaginación" Pág. 17

NOTA PARA EL/LA PROFE:

Aunque *Amigos Imaginarios* es muy colorida, trata un tema vital: una niña cuyo padre está ingresado gravemente en el hospital, habiendo perdido ya a su madre. La película usa a los IFs (Amigos Imaginarios) como metáfora de la resiliencia y el apoyo emocional. Usa este cuaderno para hablar en Tutoría sobre cómo enfrentarnos al miedo a la enfermedad y a crecer demasiado rápido.

1. FICHA DEL EXPEDIENTE



Datos Oficiales

DIRECTOR:	John Krasinski
ESTUDIO:	Paramount Pictures
AÑO:	2024
GÉNERO:	Fantasía / Emociones

¿DE QUÉ VA LA HISTORIA?

Bea, de 12 años, decide que ya no es una niña. Tras la muerte de su madre y con su padre ingresado en el hospital a punto de operarse del corazón, Bea se bloquea emocionalmente y rechaza el juego y la imaginación para intentar "ser adulta" y protegerse del dolor.

Todo cambia cuando descubre que puede ver a los Amigos Imaginarios (IFs) de las demás personas. Criaturas increíbles que han sido abandonadas cuando sus niños crecieron. Aliándose con su misterioso vecino Cal, Bea intentará buscarles nuevos niños a los IFs, descubriendo por el camino que la imaginación no es solo para divertirse, sino que es la herramienta más poderosa que tenemos para curar la tristeza y no sentirnos solos.

2. CONEXIÓN LOMLOE

Competencias Clave

CPSAA **Competencia Personal y Social.** Gestión de la adversidad. Entender que el dolor, la pérdida o la enfermedad de un familiar no deben forzarnos a "crecer de golpe" ni a reprimir nuestras emociones.

CCEC **Conciencia y Expresión Culturales.** El inmenso valor de la imaginación y la expresión artística (dibujar, inventar) como mecanismos psicológicos para encontrar soluciones creativas a problemas reales.

CC **Competencia Ciudadana.** La empatía intergeneracional. Los niños aprenderán que los adultos (padres, abuelos) también sufren estrés, olvidan jugar y necesitan que se les recuerde la alegría de vivir.

SABERES: TUTORÍA

- La *Adultificación* infantil (niños asumiendo cargas de adultos).
- El miedo a la enfermedad hospitalaria.
- Las herramientas de autorregulación emocional (dibujo, comunicación).

SABERES: E. PLÁSTICA

- Diseño de personajes (Character Design) vinculando forma y psicología.
- El uso del color para expresar la memoria y el paso del tiempo.
- El poder del relato (Storytelling) como terapia.

3. CONOCE A LA PANDILLA



Bea

LA NIÑA QUE QUISO SER ADULTA

Tras sufrir la pérdida de su madre, Bea bloquea su imaginación como mecanismo de defensa para "no sufrir más" ante la operación de su padre. Aprenderá que cerrar el corazón no quita el dolor, solo apaga la luz de la vida.



Cal

EL CUIDADOR MÁGICO

Un adulto gruñón que vive arriba y que dirige la agencia de colocación de IFs. El gran giro de la película nos enseña quién es en realidad: la proyección del propio amigo imaginario que Bea había olvidado.



Blue y Blossom

LOS AMIGOS IMAGINARIOS (IFS)

Blue es un gigante morado (su niño era daltónico) que necesita abrazos constantemente. **Blossom** es una bailarina humanoide, dulce e inspiradora, creada por una niña (la abuela de Bea) que soñaba con el ballet.



Tutoría: Los IFs no son "locura". Surgen entre los 3 y 7 años para suplir soledad, practicar habilidades sociales o gestionar miedos. Proyectar en la Pizarra Digital.

FASE 1: ANTES DEL PLAY

EXPLORANDO EL MIEDO Y LA IMAGINACIÓN

LA SALA DE ESPERA

EMPATÍA

En la peli, el papá de Bea está en el hospital. Eso asusta a cualquiera. Hablemos de ello antes de empezar:

1. Cuando habéis tenido que ir a un hospital (a visitar a alguien o de urgencias), ¿qué olores o ruidos recordáis que no os gustaron?

2. El papá de Bea gasta bromas todo el rato aunque le van a operar del corazón. ¿Por qué creéis que hace bromas en vez de llorar?

NUESTRA AGENCIA SECRETA

Estad muy atentos a la pantalla para descubrir estos secretos mágicos:

Fijaos en la anciana bailarina (la abuela de Bea). ¿Qué pasa cuando vuelve a bailar la canción de su juventud?

Atentos al niño del hospital que está escayolado. ¿Cómo es el Amigo Imaginario que le ayuda a no tener miedo?

RASTREADOR DE RECUERDOS

TOMA NOTAS DURANTE LA PELI

MISIÓN 1: LA CORAZA DE BEA

Al principio de la peli, Bea dice "Ya no soy una niña" y aparta sus lápices de colores. ¿Por qué crees que quiere dejar de imaginar cosas de repente?

MISIÓN 2: LOS ADULTOS TRISTES

Cuando intentan buscarle un niño nuevo a los IFs descubren que no encajan. ¿Con quién descubre Bea que tienen que emparejar a los IFs perdidos? (Ej: El señor del maletín estresado o la enfermera).

MISIÓN 3: EL GRAN SECRETO

Casi al final, Bea corre bajo la lluvia porque se da cuenta de quién es Cal realmente. ¿Quién era Cal y por qué Bea lo había olvidado tanto tiempo?

ANEXO II

EL DUELO EN LA INFANCIA

El Duelo en la Infancia: Entender lo que no se ve

El duelo no siempre son lágrimas

RESPUESTA EN EL ADULTO



Expresión: Llanto y tristeza visible

Mecanismo: Procesamiento consciente

Herramienta: Comunicación verbal

RESPUESTA EN EL NIÑO



Expresión: Juego, evasión o retraimiento

Mecanismo: Bloqueo creativo o "adultificación"

Herramienta: Imaginación y expresión artística

LA TRAMPA DE LA "ADULTIFICACIÓN"



"ADULTIFICACIÓN

El niño asume cargas de adulto y deja de jugar para intentar protegerse.



EL CONTROL Y LA HIPEREXIGENCIA

Como Bea bloqueando sus dibujos, los niños buscan controlar su entorno ante el dolor.

LA IMAGINACIÓN COMO ESCUDO

La creatividad como herramienta de sanación

El cerebro infantil usa la creatividad para ordenar el caos emocional interno.





EL "BOTIQUÍN" DE LAS EMOCIONES

Actividades como dibujar o cantar funcionan como herramientas de autorregulación ante el miedo.



VALIDAR EL DERECHO AL JUEGO

El juego no es inmadurez; es un signo de salud mental y resiliencia.

NotebookLM

Psicopedagogía: A diferencia de los adultos, los niños no siempre lloran en un duelo. Suelen usar la evasión, el juego o volverse hiperexigentes (como Bea bloqueando el dibujo) para controlar su entorno.

FASE 3: CÍRCULO DE EMPATÍA

DEBATE Y REFLEXIÓN EMOCIONAL POST-VISIONADO

PREGUNTAS DE CORAZÓN

INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. **La Adultificación:** *¿Creéis que está mal que los niños intenten actuar como adultos cuando hay problemas graves en casa? ¿Qué se están perdiendo por el camino?*
2. **El poder del recuerdo:** *Cuando la abuela de Bea baila en el teatro oscuro, Blossom (su amiga imaginaria) baila con ella y recupera la alegría. ¿Por qué creéis que recordar cosas felices de cuando éramos pequeños nos da fuerza?*
3. **El Padre:** *¿Creéis que el padre de Bea tenía miedo a la operación? Si tenía miedo, ¿por qué sonreía siempre? ¿Es el humor una herramienta de valientes o de cobardes?*

DINÁMICA: ENTREVISTANDO A CASA

FAMILIA

¡Misión Secreta para hoy en casa! La película nos dice que todos los adultos tuvieron una gran imaginación de pequeños y a veces la olvidan por el estrés del trabajo.

📝 **DEBERES MÁGICOS:**

Pregúntales hoy a tus padres, abuelos o tíos: "¿Tuvisteis algún amigo imaginario o un peluche muy especial cuando erais niños? ¿Cómo se llamaba?". Apúntalo y mañana lo compartimos en clase.

ANEXO III

CUIDAR AL "NIÑO INTERIOR" (ADULTOS)



Empatía Cívica: La gran lección para los niños es ver que los adultos (padres) también son vulnerables. Recuperar su "amigo imaginario" es la metáfora de recuperar sus pasatiempos, su risa y su capacidad de asombro olvidada.

6. TALLER DE PLÁSTICA

CREATIVIDAD Y DISEÑO DE PERSONAJES (CHARACTER DESIGN)



DISEÑANDO EMOCIONES

En la peli, cada IF fue diseñado por un niño para cumplir una necesidad. Blue es gigante y suave para dar abrazos. El vaso de agua con hielo era para refrescar.

El Arte nos ayuda a darle forma a cosas invisibles. Diseñar un personaje es como crear un escudo mágico que te protege de aquello que más te asusta o te molesta.

RETO: CREA TU AMIGO IMAGINARIO (IF)

Dibuja aquí abajo a tu propio IF. Piensa primero: ¿Para qué lo necesitas? (Para no tener miedo a la oscuridad, para que te ayude a concentrarte, para que te haga reír...).

Pinta tu IF aquí...

NOMBRE DEL IF:

PODER ESPECIAL (CÓMO ME AYUDA):

6B. TALLER EMOCIONAL

LA SALA DE ESPERA (RESILIENCIA)

EL BOTIQUÍN DE LAS EMOCIONES

Estar en la sala de espera de un hospital asusta mucho, igual que a Bea. Pero ella aprende a llenar ese espacio aburrido y gris con colores e historias maravillosas. Cuando alguien que queremos está malito, nosotros también necesitamos un "**botiquín**" para el corazón.

ESCRIBE EN LAS TIRITAS QUÉ COSAS TE HACEN SENTIR MEJOR CUANDO ESTÁS ASUSTADO/A O TRISTE:

Una persona a la que le doy un abrazo fuerte:

.....

Una actividad creativa (dibujar, cantar...) que me relaja:

.....

Un lugar imaginario al que cierro los ojos y viajo:

.....

ANEXO IV

LA IMAGINACIÓN COMO ESCUDO EMOCIONAL



Psicopedagogía Creativa: Pintar no es solo para clase de arte. El cerebro infantil usa la creatividad para ordenar un mundo adulto que es demasiado caótico y doloroso para entenderlo con lógica. La imaginación salva vidas.

7. PROYECTO FINAL

ACCIÓN CÍVICA Y EMPATÍA COMUNITARIA

LA AGENCIA DE COLOCACIÓN

Bea y Cal abren una agencia para reconectar a los IFs con los humanos que necesitan recordar cómo sonreír. Vuestra misión como clase es convertiros en Agentes de la Imaginación para ayudar a vuestro entorno.

FASES DE LA MISIÓN (GRUPOS DE 4)

1

DETECTAR ADULTOS TRISTES

Pensad en adultos de vuestro colegio (el conserje, una profesora, el cocinero, la directora) que siempre parezcan estresados o muy serios.

2

DISEÑAR UN IF SANADOR

Inventad y dibujad en una cartulina bonita un Amigo Imaginario específico para esa persona. ¿Qué necesita? (¿Un monstruo abraza-problemas, un hada que organice papeles?).

3

ENTREGA ANÓNIMA (ACCIÓN)

Escribid una carta anónima diciéndole a ese adulto que le regaláis este IF para que no olvide sonreír hoy. Dejad el dibujo y la carta en su mesa en secreto. ¡Observad la magia!

RÚBRICA LOMLOE

HERRAMIENTA DOCENTE: TUTORÍA Y ARTE

COMPETENCIA ESPECÍFICA	MÁGICO (4)	ADECUADO (3/2)	INVISIBLE (1)
CPSAA (Gestión Emocional)	Comprende la función del duelo y la necesidad de usar herramientas creativas o hablar para no "bloquear" el dolor.	Entiende que Bea está triste, pero no logra hilar por qué bloquea su imaginación como defensa.	Muestra incomprensión ante la actitud de la protagonista o rechazo a hablar de emociones tristes.
CCEC (Plástica y Creatividad)	Diseña un IF vinculando forma, color y función psicológica perfectamente. Alta expresividad gráfica.	Diseña un monstruo/IF genérico sin asociarlo claramente a una necesidad emocional específica.	Nulo esfuerzo en el diseño creativo. Rechazo a usar la imaginación ("es para niños pequeños").
CC (Proyecto Final Empatía)	Identifica perfectamente a un adulto estresado y diseña una carta y dibujo profundamente empáticos y generosos.	Participa en el proyecto pero la elección o el diseño carecen de reflexión personal hacia el receptor.	Trabajo inacabado, egoísta o sin capacidad de empatizar con los problemas de los adultos del entorno.

NOTA PARA LA AGENCIA (DOCENTE):

En el ciclo superior de Primaria, los niños empiezan a sufrir la presión de "hacerse mayores" y dejan de jugar. Esta película valida el derecho al juego y a la imaginación como un signo de salud mental, no de inmadurez. Fomenta que no tengan vergüenza de sus ideas.

DIPLOMA OFICIAL

ACREDITACIÓN DE RANGO MÁXIMO:

AGENTE DE LA IMAGINACIÓN

Otorgado con toda la magia del mundo a:

.....

Por haber demostrado un inmenso corazón capaz de comprender el dolor propio y ajeno, por usar la creatividad para sanar, y por prometer solemnemente que, aunque pasen los años, nunca se olvidará de cómo jugar al estilo de AMIGOS IMAGINARIOS (IF).

FIRMA DEL DIRECTOR/A (DOCENTE)

MEMORIA ETERNA

FECHA MÁGICA



"NUNCA TIENES QUE CRECER DEL TODO."

El mundo real puede ser oscuro y asustar a veces, pero siempre tendrás un lápiz, un papel y tu imaginación para llenarlo de luz.

BEA & CAL