

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES

UN MUNDO SUMERGIDO
UN NUEVO HÉROE

DEEP

Guía del
Profesorado



fad


egeda
El programa de Cine y Educación en Valores
del Ministerio de Educación se realiza gracias a

filmotech
.com

 GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE SANIDAD, SERVICIOS SOCIALES Y SEGURIDAD
SECRETARÍA DE ESTADO DE POLÍTICA SOCIAL Y FAMILIA

POR SOLIDARIDAD
OTRAS FINES DE INTERÉS SOCIAL

EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

Actuar de modo preventivo respecto al consumo de drogas es una tarea compleja, puesto que supone desarrollar acciones encaminadas a que haya información, actitudes, valores, decisiones y conductas que potencien un estilo de vida saludable y que supongan un manejo adecuado de los riesgos inherentes a la convivencia con las sustancias tóxicas existentes en nuestra sociedad.

A partir de esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) apuesta por un modelo de prevención abierto, global y flexible que utilice múltiples cauces para que la persona incorpore todo tipo de recursos que le permitan experimentar estilos de vida satisfactorios y sanos, que eviten establecer una relación problemática con las drogas. Existen en el entorno social diversos factores que influyen sobre el individuo poniendo en peligro su correcto desarrollo personal y social estimulando, de forma directa o indirecta, el consumo de drogas. Las y los más jóvenes son, probablemente, los más vulnerables a los denominados factores de riesgo.

Por este motivo, la FAD orientan sus esfuerzos en una línea de fortalecimiento de los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, autoestima, etc.), de forma que la persona consolide una estructura de protección que le permita guiarse en un contexto en el que existen riesgos, pero sin verse afectada por su influencia.

Entre los diversos cauces para la acción preventiva, el cine resulta una excelente herramienta para consolidar factores de protección, al presentar características idóneas:

- Tiene capacidad para generar un fuerte impacto emocional en las personas.
- Se asocia de forma inequívoca a momentos de diversión y espacios de ocio.
- Transmite modelos de valores y comportamientos con los que los niños y jóvenes se identifican de forma espontánea.
- Tiene una fuerte poder de convocatoria, al ser promocionado comercialmente y gozar de muy amplia aceptación social.

Sin embargo, el cine por sí solo no necesariamente ejerce un influjo preventivo sólido y estable.

La FAD estima que sólo la acción decidida y consciente de un mediador social (familia, profesorado u otras personas adultas significativas) puede guiar la experiencia de la juventud espectralora en un proceso de asunción de valores protectores, otorgando así al cine la condición de agente de prevención.

Las guías didácticas han sido elaboradas con la intención de aportar un apoyo pedagógico a los distintos agentes educativos. Contienen un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan la contemplación de la película correspondiente, sugiriendo iniciativas creativas alrededor de los principales valores contenidos en ellas, a través de la siguiente estructura y mapa conceptual:

- Para conocer LA PELÍCULA → Apartado "Sobre la película": <ul style="list-style-type: none">• Sinopsis argumental• Personajes• Datos y Curiosidades
- Para conocer SU POTENCIAL DIDÁCTICO → Apartado "Sobre la temática": <ul style="list-style-type: none">• Objetivos didácticos• Valores abordados• Temas para reflexionar
- Para conocer CÓMO TRABAJAR CON ELLA → Apartado "Ruta de Actividades": (Antes ⇒ Durante ⇒ Después de la película) Apartado "Para profundizar": <ul style="list-style-type: none">• Enlaces de interés y complemento didáctico

MAPA CONCEPTUAL- RUTA DE ACTIVIDADES





LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

Cabría decir que **llevar a nuestro alumnado al cine es una actividad en sí misma**, alrededor de la cual cada docente ha de hacer una preparación especial. En ella pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- La **actividad previa** a su visionado ha animado al alumnado a ver la película en la pantalla de un cine, y eso convierte la asistencia a la sala en una fuente de expectativas de muy diverso signo (ruptura de la rutina, emociones, diversión en grupo, etc.).
- **Ir al cine**, en este caso, es una actividad extraordinaria dentro del horario escolar, por lo que debe prepararse con mimo y dedicación. Acompañaremos en todo momento a nuestro alumnado durante la actividad y supervisaremos que acatan las pautas de comportamiento respecto al respeto tanto al resto de personas de la sala como al mobiliario, al silencio durante la proyección y no uso de alimentos, etc. En este sentido se trata de que expresen un compromiso de comportamiento que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

Deep

SINOPSIS ARGUMENTAL

En 2100, cuando la Humanidad ha destrozado el planeta por su poco cuidado con el medio ambiente y ha abandonado la Tierra, una colonia de extravagantes criaturas todavía vive en el fondo de los océanos que han aumentado considerablemente su tamaño. Deep, el último pulpo de su especie vive ahí con sus dos amigos incondicionales: Evo, un pez linterna y Alice, una gamba pequeña.

El Kraken, en su época dorada un monstruo marino aterrador, decidió buscar un paraíso en el fondo del mar, una gran grieta, con otros peces abisales para vivir allí. Pero el pequeño Deep, nieto del Kraken, se siente encerrado en esa burbuja y siempre se mete en problemas, esta vez en el más grande de todos, al visitar los alrededores de la grieta donde viven, para desgracia de su abuelo que ve como siempre su nieto le desobedece.

Cuando una de sus travesuras termina en un accidente con desastrosas consecuencias, el Kraken, guardián del abismo donde

viven, mandará a Deep a buscar a Nathan, la gran ballena.

En su misión se encontrarán a Moura, una anguila eléctrica, en equipo viajarán a lugares asombrosos como la ciudad de Nueva York sumergida, el barco Titanic y el Ártico. Y en una travesía nada sencilla y llena de aventuras, se encontrarán un sinfín de obstáculos y problemas para conseguir salvar a su comunidad, se enfrentarán a temibles enemigos, como la feroz Pulpo Vampira, los astutos Cangrejos Raperos y los insaciables Peces Zombi, ... hasta encontrar a Nathan, la ballena que les ayudará a salvar a la comunidad de la grieta.

«Deep, el pulpo» es una película recomendada para la infancia que tiene un mensaje de esperanza y lucha por la supervivencia, siendo uno de sus objetivos concienciar a las y los más pequeños/as sobre la necesidad de cuidar el medio ambiente y en especial, los océanos.



PERSONAJES

Justin Felbinger (Operación Caca-huete 2. Misión: Salvar el parque), la debutante **Elisabeth Gray** y **Dwight Schultz**, conocido por su papel de H.M. Murdock en *El Equipo A*, ponen voces en su versión original a esta historia que transmite valores como la fuerza de la amistad, la fe en los sueños y el espíritu de superación

DEEP el pulpo líder



Dinámico, desobediente y espabilado. Deep podría convertirse en el líder si no fuese porque cree que solo tiene razón él y no tiene en cuenta las opiniones del resto. No se toma las cosas en serio, es muy descuidado e irresponsable. Vive para

sí mismo, dejando las preocupaciones para las y los demás.

Su deseo en la gruta es vivir para divertirse sin preocuparse de nada. Viajar más allá de la grieta donde vive y, sobre todo, le importa poco desobedecer y los motivos que tiene su abuelo para que se cumplan sus órdenes y trabajar en equipo.

ALICE la pequeña gamba



Es una pequeña langosta. Como es muy pequeña siente que “nadie la ve”, pero ella trabaja constantemente para la comunidad y para que la aventura en que se ha embarcado con Deep y Evo salga bien.

Aunque le encanta cantar y que le presten atención, no se deja embaucar, cuando consigue con su canción que todo el mundo le haga caso, por los halagos y enamoramientos de Rico, el cangrejo gigante. Se muestra valiente y resuelta muchas veces pero también cautelosa en otras. Tiene claro que el trabajo en equipo y el compañerismo son la mejor manera de conseguir objetivos.

EVO el asustadizo pez abisal



Es un pez linterna bueno e inocente, pero muy miedoso y asustadizo.

No confía en sí mismo ni en sus posibilidades. La aventura dará pie a demostrar sus

habilidades, que las tiene y muchas y, con ellas, demostrar a Deep y a Alice y, sobre todo, a sí mismo, todo lo que es capaz de hacer. No solo para él mismo sino también para que el equipo consiga salvar la grieta.

MOURA la anguila solitaria



Es la anguila, un depredador. Tierna e insegura, se une al grupo. Ha vivido siempre sola y no ha sido amiga de nadie; por eso ve en esta situación una ocasión única para

vivir la vida plena que ella considera que da la amistad.

Hará un gran esfuerzo entonces por cambiar su parte peligrosa y que dañaría al equipo. Descubrirá lo importante que es la amistad y que no se puede creer todo lo que te dicen.

KRAKEN *el abuelo pulpo*

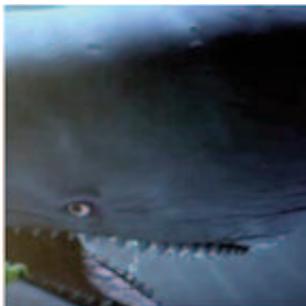


Los Kraken son personajes mitológicos que suelen presentarse como monstruos marinos que dan mucho miedo. En esta ocasión

no es tan terrible y le conocemos como el abuelo del pequeño Deep, que lo que quiere es proteger a todo el mundo de los desastres que acechan en el mundo exterior de la grieta y que él, al ser tan mayor, ha conocido. Por eso prohíbe salir de allí.

Cuando están en peligro de muerte es él el que se da cuenta que solo Nathan, su amigo ballena, podría conseguir que su mundo se salve. Gracias a todo lo bueno que hizo en su pasado y lo que ayudó a Nathan recibirá la ayuda que necesita.

NATHAN *la gran ballena*



De corazón sincero y leal, como toda ballena es lenta y cautelosa. Piensa bien lo que quiere y pue-

de hacer y sus consecuencias.

Guarda una profunda lealtad al Kraken, que le ha salvado la vida y a quien él también ha sacado de muchas dificultades. Está dispuesto a seguir al nieto de su amigo y a salvar a la comunidad.

COMANDANTE DARCY *El malo de la película*

Es un pingüino que solo piensa en sí mismo y que abusa de sus compañeros, tra-



tando a Ralph y a Luigi muy mal. Además no duda en engañar a Moura, la anguila, diciendo que Deep ha hablado mal de ella. Quiere hacer volar la nave al planeta donde están los humanos

con el mayor número de especies valiosas, entre ellas también a Deep el pulpo, a Evo y Alice.

PROF. RALF *el delfin*



Tiene una apariencia juguetona. Ralph es bueno pero no destaca mucho por su inteligencia, a diferencia de lo que es normal en esta especie.

LUIGI *la morsa*

Tiene un diente roto. No sabemos en qué situación se le partió, pero esto, junto con su gran corpulencia, le da un aspecto de matón.

Se vale de su gran tamaño para imponerse ante los más pequeños. No parece tener mucho cerebro y obedece las órdenes sin cuestionarlas.

Tiene esperanza de vivir en un mundo mejor cuando el Ark III vuele rumbo de a otro planeta.

No considera al profesor Ralph como un amigo, sino que simplemente se sitúa a su lado para cumplir órdenes.



DATOS Y CURIOSIDADES

¿Sabías que...

... 'Deep, el pulpo' es producción española de algunos de los responsables de 'Madagascar' y 'Angry Birds Toons', capitaneados por Julio Soto Gurpide que tenía el objetivo de que fuera un relato de conciencia ambiental ya que él viene de realizar documentales de naturaleza.

...esta película de animación cuenta con una ambiciosa puesta en escena, muy rica en detalles, tanto a nivel técnico (texturas, escenarios) como documental, pues la amplia gama de seres marinos que vemos en pantalla son animales reales del fondo del mar.

...tiene varias canciones en su guión y es curioso que uno de los temas, el que aparece en el trailer, tenga toques de electrolatino.

...tiene varias referencias cinematográficas: sobre todo a Norma de 'El crepúsculo de los dioses', la del Titanic y elementos de la llamada cultura pop.

...suele ocurrir que ante una película de animación infantil nos enfrentamos al desafío de saber hasta qué punto solo niñas y niños pueden disfrutarla, o si las personas adultas también encontrarán en los dobles sentidos, la madurez de la historia o el efectivo mensaje, una fuente de entretenimiento. Pero parece que Deep está básicamente destinada a la infancia por los diálogos, los colores; los personajes y las canciones.

...está protagonizada por Justin Felbinger, Stephen Hughes y Lindsey Alena en el doblaje original.

...ha sido un poco criticada por algunos estereotipos que transmite. Aunque sus personajes dejan ver alguno que otro guiño interesante en personalidad, pierden algunas virtudes con ciertos clichés según el rol que juegan en la historia.

...la animación en la película está creada por el premiado equipo que dió a luz a Madagascar y por ello cumple con los objetivos estéticos mas exigentes en una película de tecnología digital.



SOBRE LA TEMÁTICA

Objetivos didácticos

En el bloque “Ruta de Actividades” se concretan los objetivos específicos de la propuesta didáctica. Los siguientes serían los objetivos generales de la presente guía:

- *Disfrutar y seguir con interés la película.*
- *Avanzar en el conocimiento y análisis educativo del lenguaje audiovisual.*
- *Crear un ambiente favorable para poder abordar los diferentes temas propuestos a partir de las escenas de la película.*
- *Incrementar la capacidad de análisis y reflexión ante audiovisuales.*

Valores abordados

Valor, Responsabilidad, Compañerismo, Unidad, Ecologismo, Solidaridad, Positismo, Cooperación, Amistad, Valentía, Supervivencia, Esperanza, Esfuerzo, Coraje, Consciencia Ambiental.

Temas para reflexionar

Mostramos a continuación una relación de los contenidos que, de diferente forma y profundidad, se abordan en la película:

- El conocimiento sobre los océanos y su biodiversidad.

- El cambio de valores y actitudes respecto al medio ambiente.
- La conciencia y responsabilidad crítica ante la contaminación del planeta y los océanos.
- La toxicidad del individualismo a la hora de tomar decisiones grupales.
- El valor del compañerismo.
- La importancia del trabajo en equipo para la consecución de objetivos.
- Las cualidades de un o una verdadera líder.
- La toma de decisiones conscientes.
- La autonomía e independencia.
- La consecuencia de las elecciones propias.
- La importancia de saber identificar los talentos y valores propios y de las y los demás.
- La identificación y descripción de cualidades propias para la mejora de la autoestima.
- El reconocimiento de diferentes personalidades.
- La reflexión crítica de cuando aparentamos ser quienes no somos.
- La defensa de la personalidad propia.
- La necesidad del cambio positivo.
- El valor de saber reconocer las equivocaciones y rectificar.
- La responsabilidad de nuestros actos.



RUTA DE ACTIVIDADES

La propuesta didáctica para esta película consta de cuatro actividades amenas y prácticas que inciden en la importancia de la conciencia medioambiental para preservar los océanos y su biodiversidad, en el conocimiento de nuestra verdadera identidad y

la aparente, en el valor del trabajo en equipo el compañerismo frente al individualismo y en la responsabilidad de nuestros actos. Se completa además con recursos para profundizar sobre otros temas presentes en la película y enriquecer las dinámicas sugeridas.

Actividad previa al visionado de la película

Propuesta destinada a captar la atención del alumnado y su interés por la película y predisponerlo para el seguimiento de la misma orientando su visionado posterior:

años cuando el ser humano por desgracia ha destrozado el planeta y se ha ido en naves espaciales a otra galaxia y ha dejado los océanos muy contaminados.

1. – Inmersión oceánica

Objetivos

- Incentivar el interés por la temática de la película adquiriendo conocimientos sobre la misma.
- Ampliar los conocimientos sobre los océanos y su biodiversidad.
- Cambiar valores y actitudes respecto al medio ambiente.
- Crear una conciencia y responsabilidad crítica ante la contaminación de los océanos.

Material:

- Folios y bolígrafos
- Ficha I (I.A y I.B)

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

El océano me ha dicho

Introducimos la actividad contándo que la película que vamos a ver próximamente transcurre en la Tierra dentro de unos

“Próximamente vamos a ir a ver una película de animación que transcurre en el año 2100 cuando los seres humanos se han ido del planeta Tierra porque lo han destrozado con tanta contaminación, sobre todo los mares, los océanos ¿Sabéis que la vida empezó en el agua? ¿Y que la mayor parte del agua en la Tierra conforma los océanos? ¿Qué sabéis de los océanos?”

Se dejan unos minutos para escuchar sus respuestas y se les reparte la Ficha I.I con el Crucigrama “El océano me ha dicho...”. Se trata de intentar resolverlo de forma individual para luego hacer una puesta en común con todo el grupo.



“Para saber más de los océanos vamos a resolver un crucigrama con palabras relacionadas con ellos. Hay alguna que es bastante difícil por eso os podré dar algunas pistas. Cuando consigamos descifrar las 7 palabras nos saldrá “en el medio” una palabra **SECRETA** que hace referencia a una de las barreras ecológicas que, junto con los arrecifes de coral y las praderas marinas están ayudando a salvar los océanos”. Comenzaremos con una reflexión individual de 15 minutos.

Dependiendo de la edad del grupo y de la disponibilidad, por ejemplo, de internet para poder buscar las soluciones, se facilitarán las respuestas de las filas 2 y 7, que son las más difíciles. El resto se dejarán que vayan averiguándolas primero de forma individual y luego en grupo, ayudándose mutuamente.

Una vez completado el crucigrama, “saldrá a flote” la palabra secreta y se explicará la definición de Manglar y los beneficios que tiene para los océanos (ver ideas clave).

i IDEAS CLAVE A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

PISTAS DEL CRUCIGRAMA “EL OCÉANO ME HA DICHO QUE...”

El océano me ha dicho que...

1. En él viven especies marinas que habitan en las rocas y arenas de la costa y mucha gente se lo come en Navidad. Su nombre viene de la palabra mar.

2. En su fondo arenoso y en el de sus mares hay una planta de nombre raro que forma praderas, oxigenando los océanos y donde viven miles de especies.

3. En sus aguas viven los moluscos que tienen una parte dura que les rodea y que es su casa y tienen formas y colores variados.

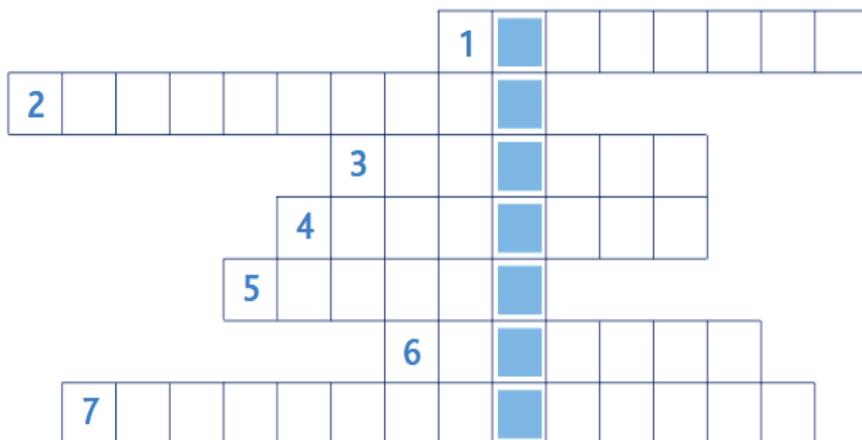
4. Hay un gas que producen las plantas marinas (y también las terrestres), indispensable para la vida en la Tierra.

5. Hay una especie que, aunque no lo parece, son animales pero de esqueleto calcáreo de vivos colores que forman arrecifes en los mares tropicales.

6. Al igual que en los árboles de los bosques terrestres, los árboles subacuáticos tienen “unos pies” que viven bajo el suelo marino y se adaptan al ambiente salino del océano, son las...

7. Los océanos tienen gran abundancia de especies de seres vivos diferentes y eso se llama una palabra que empieza por el prefijo Bio.





SOLUCIONES AL CRUCIGRAMA: 1. Marisco, 2. Posidonia, 3. Concha, 4. Oxígeno, 5. Coral, 6. Raíces, 7. Biodiversidad.

PALABRA SECRETA DEL CRUCIGRAMA: MANGLAR.

INFORMACIÓN SOBRE EL MANGLAR:

DEFINICIÓN: Los manglares son bosques formados por árboles que son capaces de vivir en terrenos inundados de agua, tanto salada como dulce.

CARACTERÍSTICAS: Los manglares son ecosistemas de gran importancia para salvar los océanos porque:

- Son más productivos debido a su alta producción de materia orgánica.
- Sirven como criadero para los peces y mariscos.
- Son el hábitat para una gran variedad de aves, organismos marinos, mamíferos y reptiles.
- Protegen la costa de: la erosión, la marea, las tormentas y los huracanes.
- Como cualquier planta o árbol, ayudan a la producción de oxígeno.
- Sirven para la investigación científica y la educación.

Segunda parte Salvemos los océanos

Continuamos la actividad introduciendo la segunda parte:

“Una vez que hemos conocido más de los océanos y hemos visto que son muy importantes, vamos a reflexionar ahora sobre la realidad de la que parte la película «Deep, El pulpo». Y es que ya en la actualidad tanto los océanos como los mares están en peligro por nuestro poco cuidado con el medio ambiente... ¿Podéis decirme algunos de los problemas que amenazan nuestros océanos y mares?

En la pizarra dibujamos una columna cuyo título será: **PROBLEMAS DE LOS OCÉANOS**, en la que se irán escribiendo las distintas aportaciones del alumnado. Iremos ayudando a que vayan saliendo el mayor número posible de problemas (ver apartado Ideas Clave) y adaptaremos el lenguaje a su edad y conocimiento.

PROBLEMAS DE LOS OCÉANOS

- Plásticos que tiramos
- Contaminación
- Sobrepesca (pescar demasiado)
- Pescar “pezqueñines”
- Detergentes y jabones en el agua



IDEAS CLAVE

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

IDEAS PARA EL PROFESORADO SOBRE EL PROBLEMA DE LOS OCÉANOS

– En la actualidad, los océanos y las costas están en peligro debido a las actividades económicas humanas, por lo que son necesarios mecanismos eficaces de protección y gestión de los recursos. Son muchos los problemas que amenazan nuestros océanos:

– Se pesca más de lo que se puede capturar de forma sostenible, lo que se denomina sobreexplotación pesquera. Además, se hace a escala industrial y con métodos de pesca no selectivos.

– La contaminación del mar por vertidos de petróleo y otras sustancias químicas, incluso radiactivas, altera el ecosistema marino y puede suponer la extinción de las especies más sensibles.

– Con el cambio climático aumenta la temperatura del agua del mar, modificando la distribución de algunas especies y dañándolas.

– Además, implica una subida del nivel del mar que multiplica la erosión de las costas.

– El descenso de la salinidad de los océanos debido al debilitamiento de la capa de hielo del Ártico (como la placa de hielo de Groenlandia).

– El aumento de las precipitaciones podría detener, ralentizar o cambiar el rumbo de la circulación oceánica.

Este tipo de cambios traerá consigo graves consecuencias, incidiendo en las corrientes marinas y en las temperaturas del planeta.

– La quema de combustibles fósiles -carbón, petróleo y gas natural- para obtener energía genera gases de efecto invernadero (principalmente dióxido de carbono -CO₂-, y metano -CH₄-), responsables del aumento de la temperatura y del desequilibrio del clima de la Tierra.

– El crecimiento de las construcciones en las costas -apartamentos, hoteles, puertos, espigones, etc.- pone en peligro el futuro del ecosistema litoral al encajonarlo entre cemento, impidiendo así los movimientos naturales de agua y arena.

A continuación se les entrega la Ficha 1.A para que copien, ya de forma individual, los problemas que se han ido apuntando en la pizarra de todo el grupo en la primera columna.

Se les dará 10-12 minutos para que apunten todo lo que se les ocurra para solucionar dichos problemas:

“Ahora, de forma individual, vais a apuntar en la segunda columna todo lo que se os ocurra que podáis hacer, a nivel personal o un grupo, para solucionar todos esos problemas y salvar a los océanos”.



IDEAS CLAVE

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

PROBLEMAS DE LOS OCÉANOS

- Plásticos que tiramos
- Contaminación
- Sobrepesca (pescar demasiado)
- Pescar “pezqueñines”
- Detergentes y jabones en el agua

SOLUCIONES QUE TÚ PUEDES APORTAR

- Usar menos plásticos
- No comprar cosas doblemente envasadas, no utilizar plásticos de un solo uso (bastoncillos, cápsulas café,..)
- No usar jabones o detergentes altamente contaminantes
- No comprar pescado pequeño



LISTADO AYUDA A PROFESORADO DE ACCIONES POSIBLES INDIVIDUALES PARA SALVAR OCÉANOS

- Evita los plásticos y todos los productos fabricados a partir de derivados del petróleo.
- Evita comprar cosas que no necesitas, así no producirás residuos.
- Comienza con tu profe una campaña “anti-residuos” en tu escuela.
- Evita el sobreenvasado innecesario.
- Rechaza productos de limpieza y los artículos que contengan sustancias químicas peligrosas.
- Instalar en casa bombillas de bajo consumo (3 bombillas de éstas evitan la liberación de 1 tonelada de CO2 al año).
- Usar el transporte público.
- Apagar luces innecesarias.
- Utilizar la bicicleta como vehículo, andar.
- Evitar dejar la nevera abierta.
- Utilizar artilugios solares (calculadora, linterna...).
- Aprovechar al máximo la luz natural.
- Apagar el stand by y desenchufar todos los aparatos que no se utilizan (cargadores, cepillos eléctricos, etc).
- Elegir aparatos eléctricos de bajo consumo (tipo A++).
- Cocinar con las tapas puestas en las cacerolas.
- Cerrar puertas y ventanas en invierno y aislar bien la casa.
- Ducharse en lugar de bañarse y no malgastar agua caliente.

- Utilizar ventiladores en lugar de aire acondicionado.
- Mantener el coche en buen estado y compartirlo con otras personas.

Puesta en común y cierre. Se pondrán en común todas las aportaciones individuales y se reflexionará en grupo acerca de cómo estamos destruyendo los océanos y qué podemos hacer para evitarlo. Se cerrará la actividad comentando que Deep, el pulpo, nos llevará a un mundo devastado por la contaminación, donde solo en lo más profundo del mar una comunidad lucha por mantenerse a flote. Y miles de seres marinos vivirán en armonía ayudándose unos a otros y cooperando para sobrevivir y tener un mundo mejor ante las circunstancias de nuestros actos incluso una vez nos hemos ido del planeta.

+ Y ADEMÁS... Según el

Programa de la ONU para el Medio Ambiente para 2050 habrá más plásticos que peces en los océanos a menos que la gente deje de utilizar artículos de un solo uso elaborados con este material, como las bolsas y las botellas.

<https://news.un.org/es/story/2017/05/1378771>

¿Debería prohibirse la purpurina para salvar los océanos? NATIONAL GEOGRAPHIC
<http://www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/2017/12/deberia-prohibirse-la-purpurina-para-salvar-los-oceanos>

Actividades posteriores al visionado de la película

2. – Identidad Sumergida

Objetivos:

- Aprender a definirse y describir cualidades propias identificándose con personajes.
- Ser capaces de reconocer diferentes personalidades y formas de ser en las demás personas.
- Reflexionar sobre cuándo aparentamos ser quién no somos.
- Fomentar en el alumnado la defensa de la personalidad propia y el cambio positivo.

Material:

- Papel y bolígrafos.
- Ficha 2 (2.1 y 2.2.)

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Primera parte ¿Con quién te identificas?

Comenzamos la actividad preguntando por los personajes de la película, animando a decir los nombres de todos los que re-



cuerden. Una vez se han recordado todos los protagonistas de «Deep, el Pulpo» se les entrega la Ficha 2.1. ¿Con quien te identificas? Y se les pide que la rellenen de forma individual (10 o 15 minutos).

“Hemos visto que en «Deep, el Pulpo» no solo Deep es el que corre grandes aventuras para salvar a la comunidad de la grieta. Además aparecen muchos otros personajes durante la película.

Vamos ir viendo y poniendo nombre y características a cada uno de los personajes de la Ficha”.

Una vez que hemos estado identificando cada personaje y qué tipo de personalidad les define (Ver Apartado “Personajes” de esta guía para apoyar esta dinámica), se les pide que señalen el que sientan más cercano a su forma de ser.

“Ahora, redondea el personaje de «Deep, el Pulpo» con el que más te identifiques y explica por qué es así”.

Se trata de que, partiendo de los diferentes protagonistas de la aventura subacuática, sean capaces de identificar cualidades y características propias que les identifican y les ayude a definir cómo son.



RECUERDA

- El modelaje del profesorado es muy importante. Hay que cuidar mucho el enfoque para no adentrarse excesivamente en aspectos muy personales o íntimos de la personalidad que no se puedan abordar en el desarrollo de la sesión.

- Prioriza la creación de un clima de comunicación y confianza que garantice una acogida adecuada de las experiencias personales.

- Si aparecen comentarios inapropiados quien dinamiza la sesión deberá cortarlos de



inmediato y, si es necesario, recoger emocionalmente a la persona que pueda sentirse afectada.

Puesta en común. Cada alumna y alumno va contando qué personaje ha elegido y el porqué. También se puede hacer al revés, ir nombrando a cada personaje y que levanten la mano quienes lo hayan escogido y expliquen los motivos.

Segunda Parte Nuestra identidad “sumergida”

Continuamos la actividad reflexionando sobre el comportamiento que a veces tiene Deep con sus amigos y amigas.

“Ahora que hemos identificado un poco cómo somos vamos a reflexionar sobre aquellas veces que nos comportamos de forma distinta

a como realmente somos. En la película vemos varias escenas en las que Deep actúa de manera forzada para caer mejor o para conseguir ser el líder. No lo hace con mala intención, pero está equivocado. Él realmente no es así”.

Entregamos la Ficha 2.2 y continuamos preguntando a todo el grupo para que vayan anotando las respuestas consensuadas en la ficha de forma individual.

*Escribe todas las cosas buenas de Deep.
¿Cómo es Deep en realidad?*

A veces nos comportamos de manera equivocada: brusca, desagradable, violenta, molesta,... con quienes nos rodean y no es realmente como somos.

En la película, Deep actúa siempre sin contar con sus amigas y amigo, haciendo lo que le





parece, incluso, hablándoles mal y siendo un mandón.

¿Qué ocurre cuando hacemos como Deep?

Puesta en común y cierre: Pondremos en común todas las respuestas del alumnado tratando de que entiendan cómo a veces, de forma equivocada, cambiamos nuestra forma de ser “para peor” creyendo que así vamos a caer mejor, tener más amistades o conseguir algo.

Ver el apartado “Ideas Clave” para explicar y reforzar el contenido con la metáfora del “disfraz”.

Podemos también mencionar como ejemplo, para clarificar más las ideas que se quieren transmitir, el caso de Moura, la anguila que, a pesar de tener deseos depredadores, utiliza su fuerza de voluntad para “portarse bien” y tener amigas y amigos con quien compartir.

“Hemos sido capaces de identificar a quién nos parecemos más de los personajes de la película porque sabemos como somos. Pero, a veces, ocurre que nos comportamos de forma distinta a nuestra personalidad, aparentamos ser quienes no somos o “nos disfrazamos” de personajes para agradar o porque, como Deep, creemos que así podremos ser líderes. Y al final lo que acabamos haciendo es dañar a

quienes nos rodean y siendo, por ejemplo, unas o unos mandones como Deep.

Además de engañarnos a nosotras o nosotros mismos.

Cuando Deep se da cuenta de que él realmente no es así, rectifica, reconoce con Alice, Evo y Moura que se estaba comportando mal y sale a flote su verdadera identidad “sumergida” u oculta.

No dejemos de ser nunca realmente como somos e intentemos mejorar, como hace por ejemplo Moura, para ser y hacer más felices”.



IDEAS CLAVE A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

- Cita que nos puede servir para explicar los mensajes de la dinámica:

El mayor peligro de engañar a los demás, está en que uno acaba inevitablemente por engañarse a sí mismo.

Eleonora Doset

- Cuando intentamos aparentar lo que no somos. Muchas veces, el miedo a no gustar o a que nos rechacen nos hace comportarnos de una manera diferente a como somos en realidad. Creemos que, si nos comportamos como la gente creemos que espera que hagamos, gustaremos más, seremos más populares, conseguiremos más cosas... Eso es lo que le ocurre a Deep.

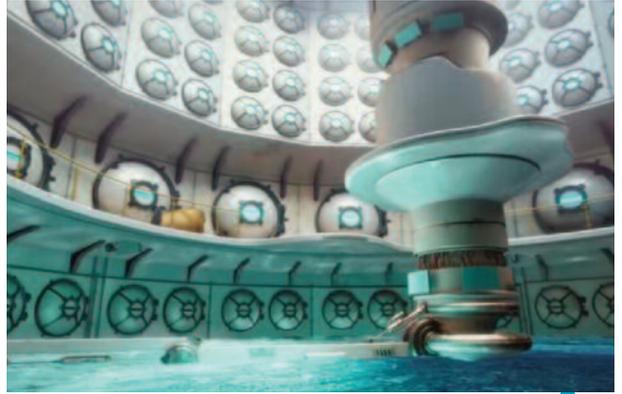
Lo que muchas veces no pensamos es que, al engañar a las demás personas, acabamos también engañándonos a nosotras y nosotros mismos. Podemos acabar creyendo que nos gusta una determinada forma de ser, de vestir, un deporte, un tipo de música... Pensamos que no hay problema por fingir un poco para agradar al resto, pero todas esas pequeñas cosas sobre cómo somos y lo que nos gusta son las que forman nuestra personalidad.

Si vamos cambiando nuestra personalidad para ser como creemos que el resto de personas quieren que seamos, acabaremos perdiendo nuestra verdadera esencia de quienes somos. Y llegará un momento en que ni siquiera nos gustaremos cuando nos miremos al espejo.

Debemos intentar sentir orgullo de ser lo que somos y no querer ser como nadie nos diga o cómo pensemos que creen que debemos ser. Las personas que realmente merecen la pena son aquellas personas auténticas, originales que demuestran su auténtica personalidad, como hace Deep al final de la película.

- METÁFORA DEL DISFRAZ PARA LAS Y LOS MÁS PEQUES:

“Seguro que de más pequeña o pequeño te has disfrazado alguna vez. Cuando alguien se disfraza, deja de ser quien es y actúa como aquello de lo que va vestido. Así se convierte en super-



heroína o superhéroe, en cocinero, en guerrera, en monstruo,...

A lo largo de la vida, a veces también nos vamos disfrazando por dentro. No se nos ve quienes realmente somos por fuera, porque llevamos como un disfraz y nos vamos convirtiendo en personas diferentes de quienes en realidad somos. Estos cambios se notan y se ven en nuestra forma de ser y de comportarnos con quienes nos rodean e incluso con nosotras y nosotros mismos.

El miedo a que nos acepten o nos rechacen, a que se burlen, etc. hace que nos pongamos muchos disfraces y que actuemos para agradar, para que nos vean, para que nos sigan como líderes, para que nos quieran,... y llega el momento en que no sabemos quiénes somos con tanto “disfraz”.

NOTA: Puesto que «Deep, el Pulpo» es una película de temática “acuática” podemos también adaptar esta metáfora al “uso de una concha que oculta quienes realmente somos”.



3. – Si no trabajas con el equipo, estás contra el equipo

Objetivos:

- Entender la toxicidad del individualismo a la hora de tomar decisiones grupales.
- Valorar el trabajo en equipo y el compañerismo.
- Identificar los talentos y valores propios y de las y los demás.

Material:

- Folio y bolígrafos.
- Ficha 3 (3.1 y 3.2)

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Primera Parte Individualismo radioactivo

Introducimos la actividad preguntando al grupo si recuerdan en la película uno de los momentos en el que Alice, Moura y Evo se enfadan con Deep por ser un mandón y no preguntar nunca sus opinio-

nes ni escucharlas cuando se las están dando.

“Cuando van nadando camino al encuentro de Nathan hay varios momentos en los que se Alice, Moura y/o Evo se molestan con Deep. ¿Por qué? ¿Cómo se comporta Deep?”

Se ponen en común las diferentes respuestas y se pide a la clase que se dividan en cuatro grupos.

“Las amigas y amigo de Deep se molestan cuando él se comporta de forma individualista, sin contar con sus opiniones. El individualismo, que es lo contrario al compañerismo, es muy tóxico, como los bidones radioactivos que se encuentran en el fondo del océano.

Por eso, vamos a reflexionar sobre 4 frases que Alice, la pequeña gamba y el Kraken, el pulpo gigante, dicen durante la película sobre el trabajo en equipo y el compañerismo”.

FRASES DE LA PELÍCULA SOBRE COMPAÑERISMO Y TRABAJO EN EQUIPO

1. El lema de Alice, la gamba es “Las amigas y amigos deciden juntos”.
2. También ella dice a Deep “Hay que confiar en el equipo para que el equipo confíe en ti”.
3. Aparece en la película la frase:





“Nuestra fuerza está en lo que somos todos juntos”.

4. El Kraken advierte a Deep: “Si no trabajas con el equipo, estás contra el equipo”.

“Ahora cada grupo escribirá en su hoja las ideas principales que hayan sacado en conclusión en la reflexión sobre cada una de las frases. Podéis poner ejemplos para facilitar la explicación. Después las pondremos en común con toda la clase”.

Se reparten las **Fichas 3.1** a cada uno de los 4 grupos y se les deja un tiempo de reflexión para que escriban todo lo comentado.

Puesta en común: Cada grupo va contando al resto de la clase las ideas

principales de sus reflexiones sobre las frases de la película y se van recogiendo todas las principales aportaciones en la pizarra.

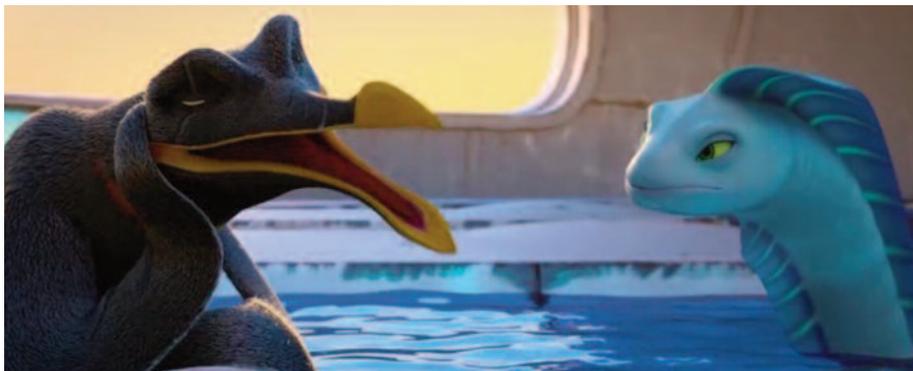
Segunda Parte **Compañerismo contra peces zombie**

Continuamos la actividad pidiendo que vuelvan a hacer 4 grupos pero con distintos integrantes de los anteriores. Tienen que mezclarse.

“Muy bien, ahora que estamos en grupos tenéis que saber que llamamos “perlas interiores” a todos esos talentos, cualidades, habilidades, destrezas, capacidades que cada persona tiene.

Una vez sabido esto. ¡Rápido! ¡La clase va a ser atacada en los próximos minutos por una





plaga de peces zombies! Son como los de la película, muy peligrosos y si te muerden te conviertes en zombie radioactivo. Para salvar a la clase tendréis que:

- Escribir los nombres de cada integrante del grupo y poner uno de sus talentos (dibujar, correr, escuchar, estudiar, humor...)

- Una vez hecha la lista, tenéis que hacer un plan de defensa poniendo todos los talentos en común.

- Podéis hacer planos, esquemas del plan de acción...

Tenéis solo 15 minutos”.

Se reparte la Ficha 3.2 y se deja tiempo para que desarrollen su plan de acción contra el ataque, pasando, quien guía la actividad, por cada uno de los grupos ayudando tanto a definir los talentos o dones de cada integrante como la estrategia común, aunando todos ellos.



“Ahora vamos a poner en común todas las planes de acción contra el ataque y a compartir nuestras conclusiones.

¿Son necesarios las y los demás? ¿Merece la pena mirarlos desde sus talentos, desde lo mejor que tienen?



IDEAS CLAVE

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

- El mensaje de la película es claro. Un buen líder sabe escuchar, ayudar y preocuparse por los demás, y para eso Deep tendrá que enfrentarse a más de una situación complicada para aprender la lección por medio de lo que Alice, Evo, Moura y su abuelo el Kraken le dicen.

Cierre: Deep, al final, se da cuenta de que no estaba trabajando en equipo ni siendo un buen líder y rectifica. Pide perdón y consigue sacar lo mejor de su equipo para salvar la situación, ya que ve “lo mejor” de cada integrante del grupo: de Alice por ejemplo, ser ágil, pequeña y flexible lo que le permitirá entrar en los sitios, de Evo (otro ejemplo), al ser un pez linterna saber de electricidad, y no tener miedo... y en general, contar con las opiniones de todas y todos sacando lo mejor de cada integrante.

4. – Cuando metemos “la gamba”

Objetivos:

- Aprender a tomar decisiones conscientes.
- Fomentar la autonomía e independencia.
- Afrontar las consecuencias de sus elecciones.

Material:

- Folios y bolígrafos.
- Ficha 4.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Primera parte Tomando decisiones

Comenzamos la actividad comentando que vamos a abordar el tema de la toma de decisiones y la responsabilidad que se derivan de ellas.

“Deep, Evo y Alice durante sus aventuras para salvar a su comunidad, tienen que tomar muchas decisiones, como nos pasa a nosotras y nosotros en nuestro día a día. Vamos a centrarnos en la primera decisión que aparece

en la película y que desencadena todo lo que ocurre después.

Deep se fuga constantemente de la colonia, y anima a Alice y Evo para que le acompañen en la búsqueda de artefactos hechos por la extinta raza humana. Todo ello a pesar de las indicaciones de no hacerlo por parte de su abuelo, el Kraken. ¿Por qué creéis que desobedecen? ¿Qué ocurre cuando desobedecemos? ¿Por qué es importante tomar buenas decisiones?

Se abre un debate con las respuestas y reflexiones de todo el grupo.



IDEAS CLAVE

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

- Tomar decisiones adecuadas y conscientes implica analizar las diferentes alternativas de elección, hacer un discernimiento de acuerdo a nuestros valores y así tomar la mejor decisión, teniendo así mayor certeza de que tendremos menos equivocaciones.

- Para transmitir lo importante que es aprender a tomar decisiones conscientes, habrá que hacer que vean la elección como un reto al que deben prestar atención y tiempo. Para ello, se deberá valorar cuáles son sus preferencias, poner priorida-





des, analizar las alternativas y las consecuencias y así tomar la mejor opción y decisión posible.

Segunda parte **Responsable de mis actos**

Completamos la actividad uniendo ese debate sobre la toma de decisiones con la responsabilidad de las consecuencias que se deriven de esas decisiones personales.

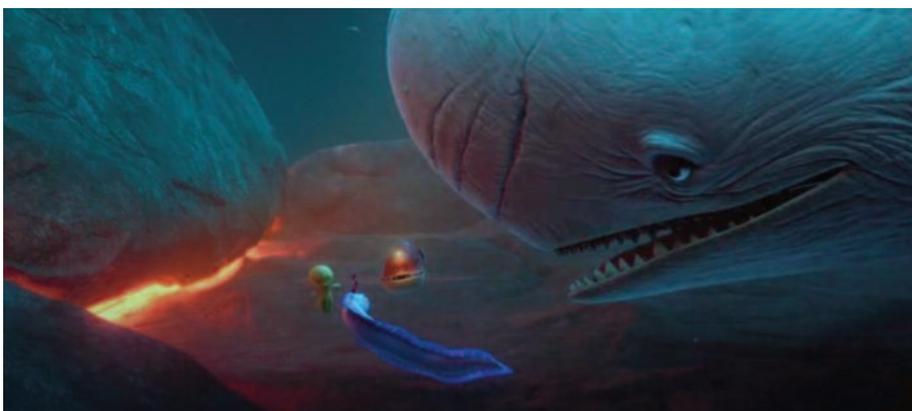
“Un día Deep “mete la gamba” y toma una decisión con unas terribles consecuencias. Jugando con uno de los artefactos que encuentra, Deep pone en peligro la vida de toda la colonia. Él entonces tendrá que hacerse responsable de sus actos y ayudar a las demás criaturas.

Pensemos ahora a nivel individual en algún momento o momentos de nuestras vidas en los que “hemos metido la gamba”, nos hemos equivocado y cómo nos hemos hecho responsables de lo ocurrido”.

Se reparte la **Ficha 4** para que realicen esta actividad a nivel individual.

 **IDEAS CLAVE** A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

- La responsabilidad es uno de los valores más importantes y se debe desarrollar desde la infancia. Una persona responsable al llegar a la adultez, será una persona que alcance sus metas y objeti-





vos, pues cumple con sus deberes, obligaciones y acciones o estrategias que lo lleven a cumplir lo que desea.

Puesta en común y Cierre. Se van compartiendo con el resto de la clase las diferentes maneras de cada alumna y alumno para hacerse responsables de sus actos cuando se han equivocado.

Para profundizar

- Ampliar el **CONOCIMIENTO SOBRE LOS OCÉANOS** de las y los más pequeños.

Material didáctico de la UNESCO “El océano me ha dicho... un libro de y para los niños y niñas del mundo” de Anna kurtycz.

- Profundizar sobre la **BIODIVERSIDAD Y LA PROTECCIÓN DE LOS OCÉANOS** con un material de Greenpeace.

- Inmersión didáctica en los océanos <https://archivo-es.greenpeace.org/espana/Global/espana/report/other/la-necesidad-de-defender-los-o.pdf>

- Conocer cómo **AYUDAR A LAS ESPECIES MARINAS.**

“Deep, Evo y Alice se aventuran en el mar para encontrar a Neftan, la ballena que puede

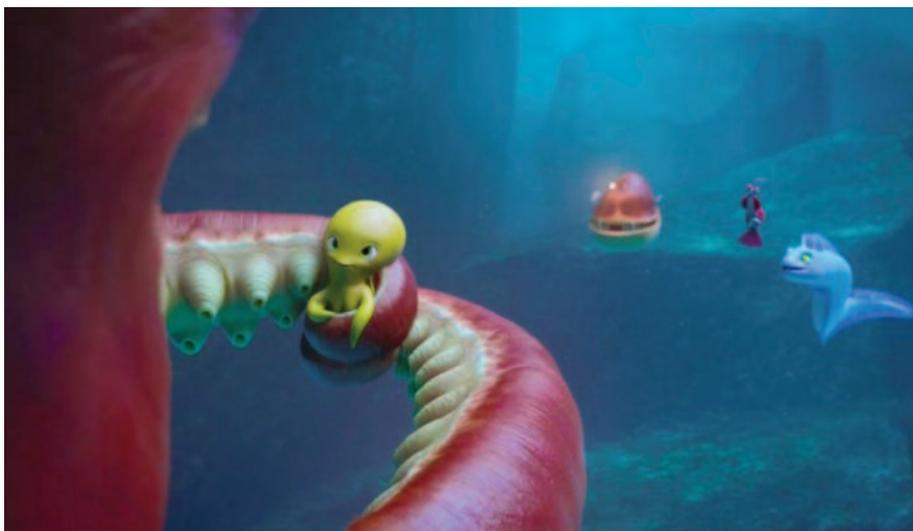
ayudar a estabilizar a la colonia; sin embargo, Neftan, junto con otras especies marinas son prisioneros de un pingüino que desea llevarse dichas especies a otro planeta. Deep y sus amigos entonces ayudan a liberar a las especies, haciéndole saber al pingüino que sus acciones son incorrectas”.

También nosotras y nosotros podemos ayudar a las especies marinas y salvarlas de la extinción.

Para saber más de especies marinas en extinción se puede visitar el siguiente enlace:

<http://www.oceansworldexhibition.com/los-10-animales-marinos-en-peligro-de-extincion/>





Ficha Técnica

Título original

Deep

Año: 2017

Duración: 93 min.

País: España

Dirección:

Julio Soto Gurrpide

Guión:

*Stephen Hughes, Salvador Rubio,
Minghua Shi, Minghui Shi, Julio Soto Gurrpide,*

*Jose Tatay, Joe Vitale, Susan Wen,
Mike de Seve.*

Música:

Fernando Velázquez

Reparto:

*Justin Felbinger,
Elisabeth Gray, Dwight Schultz,
William Salyers, Bob Bergen,
Jess Harnell y Phil LaMarr.*

Género

Animación

Distribuidora:

TriPictures

Productora:

Umedia, The Thinklab, The Kraken Films.

Calificación:

*Todos los públicos y especialmente
recomendada para la infancia*

fad



Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
Fotografías que la ilustran: Lionsgate / Mandeville Films / Participant Media
Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid.
Tel. 91 383 80 00

Dirección técnica: FAD

Elaboración de contenidos: Eva María de la Peña Palacios

Revisión y ajuste de textos: Elena Ares Nieto

Corrección de textos: Raquel Díez García