

biblioteca**b**ásica

3

Los viajes de Gulliver Jonathan Swift



EDITORIAL TEIDE



Autor: Jonathan Swift
 Ilustradora: Iraidá Llucià
 Adaptación: Teresa Blanch
 Género: novela de aventuras
 Nivel de dificultad: * *

EDUCACIÓN EN LOS VALORES	
Amistad y compañerismo	●
Solidaridad	●
Medio ambiente y naturaleza	●
Interculturalidad	●
Relaciones humanas	●
Educación para la ciudadanía	●

Argumento

Esta novela narra los viajes de Gulliver, médico de profesión y viajero de vocación que se enrola en varios barcos –en los que normalmente trabaja de médico– para así vivir diversas aventuras. Durante el primer viaje que realiza, su barco naufraga y Gulliver llega al país de **Liliput**: ¡allí todo es de pequeño tamaño! Aunque sus habitantes lo tratan muy bien y él los ayuda en lo que puede, las diferencias entre ellos provocan al final diferentes conflictos que llevan a Gulliver a escapar en un bote que encuentra en el mar. Regresa entonces a Inglaterra, donde no se quedará demasiado tiempo, y volverá a partir en busca de nuevos retos.

Una vez más, su barco naufraga y va a parar a **Brobdingnag**. Allí, los seres son mucho mayores que Gulliver: ¡parecen gigantes! Un granjero y su hija se encargarán de cuidarlo, y la pequeña lo ayudará a sobrevivir en ese nuevo país. Después de varias peripecias y de ser mostrado como un objeto de feria, un águila lo captura y vuelve a Inglaterra.

Inicia un tercer viaje y, aunque es apresado por unos piratas, consigue salvar su vida y llegar a una isla deshabitada. Es entonces cuando descubre **Lupata**, una especie de isla plana y brillante que flota en el cielo y cuyos habitantes son expertos en música y matemáticas. De aquí, parte hacia otras ciudades como **Lagado**, una ciudad ruinoso cuyos habitantes parecen inventores, y **Glubbdubdrib**, donde todo el mundo es mago. Después huye hacia Japón para volver más tarde a Europa.

Una vez en Londres, Gulliver se convierte en capitán de un navío. Sus hombres se amotinan y lo dejan en una tierra desconocida: el **País de los Houyhnhnms**. Es una tierra gobernada por caballos, en la que los «yahoos», unos animales peludos que se parecen mucho a los humanos, son los sirvientes. Al final, Gulliver echa de menos a su familia y decide regresar junto a ellos, aunque se compra dos potros, con los que pasará parte del tiempo y que le permiten recordar lo aprendido en su último viaje.

Personajes

- **Gulliver:** Es el protagonista de la historia y quien escribe el relato. Es extrovertido, inteligente, valiente, osado, aventurero, dócil y amable. En ningún momento de la obra se muestra violento y siempre se adapta a las circunstancias.
- **Habitantes de Liliput:** Buenas personas, colaboradores y amables. Su rey es autoritario.
- **Habitantes de Brobdingnag:** Ambiciosos y codiciosos. La única persona amable y tierna del país es la hija de los granjeros, que lo cuida.

- **Habitantes de Lupata, Lagado y Glubbudrib:** Viven encerrados en sus mundos, aunque todos parecen ser hombres de ciencia y cultura.
- **Habitantes de los Houyhnhnms:** Su amo es un caballo que puede razonar. Lo trata bien y enseña a Gulliver cómo se comporta su sociedad.

Biografía del autor

Jonathan Swift nació en Dublín el 30 de noviembre de 1667 y murió el 19 de octubre de 1745. Huérfano de padre, recibió educación gracias a la ayuda de sus tíos. Tras seguir estudios en la Universidad de Dublín (1681-1688), abandonó Irlanda para reunirse con su madre, establecida en el condado de Leicester. Trabajó como secretario de William Temple, importante hombre de estado de la época, miembro del Parlamento y destacado diplomático, que fue su protector durante diez años. Realizó estudios de teología y se doctoró en 1692. En 1694 Jonathan Swift es nombrado pastor en Kilroot, cerca de Belfast. En 1701 publicó su primer panfleto político, donde tomó claramente partido por los *whiggs* (se oponen al absolutismo real), y cada vez se sintió más atraído por el mundo de la política. Como colaborador del *Examiner*, entre 1711 y 1714, predispuso la opinión pública a favor de la paz con Francia. Deán de la catedral de San Patricio (1713), no pudo acceder al obispado a causa de su libro *El cuento del tonel*, que no había gustado a la reina Ana. Swift atacó tanto a los anglicanos como a los disidentes y a los católicos romanos. La caída de los *tories* (están a favor del absolutismo real y defienden los intereses de la aristocracia financiera) en 1714 hizo definitivo su exilio voluntario en Irlanda. Desde entonces se dedicó a defender con ardor a su país y publicó un importante número de obras políticas hasta su muerte. En 1726 apareció con gran éxito la obra *Los viajes de Gulliver*, aunque se publicó como anónima, nadie dudó de quién era su autor. En esta obra, y a partir de los viajes donde conoce otras culturas, hace una crítica política y social de la época, reduciendo al absurdo las reflexiones sobre la naturaleza humana. Se cree que es un libro infantil, aunque en realidad es una de las obras de sátira política más importante de la historia. Los últimos años de su existencia los vivió de forma solitaria y con estados de demencia mental.

ACTIVIDADES PREVIAS A LA LECTURA

Actividad 1

Objetivo: Motivar a los alumnos a partir de los conocimientos previos que tienen sobre los viajes.

Se situará a los alumnos en un ambiente de viaje de aventuras. El maestro o la maestra los invitará a que decidan a qué país les gustaría viajar. Podrán escoger entre cuatro países: Honeyland, Toyburg, Pastaniche y el País de Sousleau.

Se harán grupos formados por seis o siete alumnos. El maestro o la maestra puede preparar unas tarjetas con el nombre de los países o puede escribirlos en la pizarra.

Cuando cada grupo haya decidido a qué país quiere viajar, los componentes del grupo apuntarán en una hoja de papel:

- el equipaje que van a llevar;
- los sitios turísticos que se pueden visitar;
- cómo y de qué viven sus habitantes;
- cuál es la comida típica;
- cómo son y qué hacen sus gobernantes;
- cómo es su bandera;
- qué moneda utilizan;
- etc.

Un componente de cada grupo explicará al resto de la clase cómo es su país.

Si se quiere ampliar esta actividad, se puede proponer a los alumnos que cada grupo se convierta en una agencia de viajes cuyo objetivo sea conseguir que los compañeros de la clase compren un billete con destino a su país: ¡para ello tendrán que esforzarse en hacerlo atractivo para los demás!

Después de cada exposición se pueden hacer votaciones para saber cuántos alumnos estarían dispuestos a pasar sus vacaciones en cada uno de los países.

Actividad 2

Objetivo: Fomentar la imaginación, la creatividad y la expresividad, y manifestar una actitud de desinhibición frente a los compañeros mostrando respeto hacia los demás.

Se harán cuatro grupos de seis o siete alumnos, y el maestro o maestra repartirá las siguientes tarjetas de cada país. Los alumnos inventarán, ensayarán y escenificarán una pequeña historia sobre su país.

HONEYLAND

Es un país situado en una isla rodeada de caramelo líquido y caliente. Todos los alimentos de la isla son muy dulces. Sus habitantes son muy simpáticos, pero cuando ven a un extraño a quien no le gusta el dulce, van a buscar al Monstruo de la Gelatina para que se lo coma; a este monstruo tampoco le gustan las cosas dulces.

PASTANICHE

Es un país parecido al nuestro, pero todo funciona al revés: los niños y niñas son los profesores de la escuela, los policías roban en los supermercados, los bomberos prenden fuego a los campos, las personas cruzan las calles con el semáforo en rojo. ¡Imaginaos qué podríais hacer en este país...!

TOYBURG

Es un país donde todos sus habitantes son juguetes. Pero hay un problema: estos habitantes-juguetes son gigantes y algunos de ellos pueden ser muy peligrosos. ¡Imaginaos lo que puede pasar si os cae encima un dado gigante o una ficha del parchís gigante!

PAÍS DE SOUSLEAU

Es un país sumergido en las profundidades de los océanos. Sus habitantes han inventado un lenguaje de signos para hablar debajo del agua. Algunos ingenieros están diseñando una especie de submarino para poder desplazarse rápidamente, pero no están seguros de sobrevivir en un medio sin agua.

Fecha: Nombre y apellidos:



Actividad I

Marca con una cruz la respuesta correcta.

A ¿Con qué soñaba Gulliver?

1. Con viajar a la Luna.	<input type="checkbox"/>
2. Con viajar por el mar.	<input type="checkbox"/>
3. Con comprarse un avión.	<input type="checkbox"/>

B ¿Cómo eran los habitantes de Liliput?

1. Muy grandes.	<input type="checkbox"/>
2. De color verde.	<input type="checkbox"/>
3. Pequeños.	<input type="checkbox"/>

C ¿Cómo llamaban los liliputienses a Gulliver?

1. El hombre-montaña.	<input type="checkbox"/>
2. Grildrig.	<input type="checkbox"/>
3. Samuel.	<input type="checkbox"/>

D ¿Cómo apagó Gulliver el fuego del palacio del rey de Liliput?

1. Llamando a los bomberos.	<input type="checkbox"/>
2. Echando agua.	<input type="checkbox"/>
3. Haciendo pipí.	<input type="checkbox"/>

E ¿Cómo eran los habitantes de Brobdingnag?

1. Gigantes.	<input type="checkbox"/>
2. Normales.	<input type="checkbox"/>
3. Muy peludos.	<input type="checkbox"/>



F ¿Por qué ciudades pasó Gulliver?

1. Lagarto y Cilindro.	
2. Lupata y Lagado.	
3. Luwig y Starworld.	

G ¿Quién mandaba en el País de los Houyhnhnms?

1. Los caballos.	
2. Los «yahoos».	
3. Los soldados.	

H ¿Qué eran los «yahoos»?

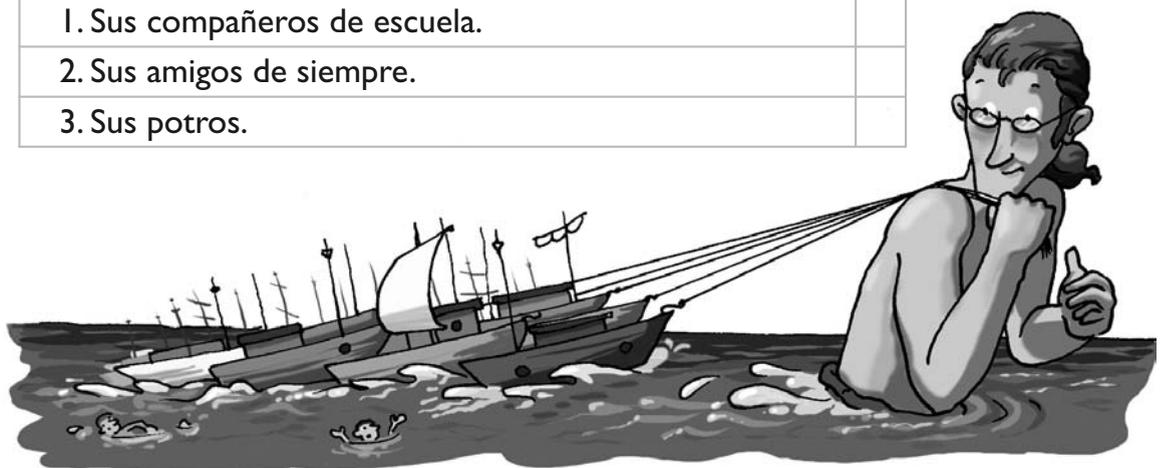
1. Plantas.	
2. Hombres.	
3. Perros.	

I ¿Cómo se sintió Gulliver cuando se despidió de los «houyhnhnms»?

1. Triste.	
2. Contento.	
3. Alegre.	

J ¿Quiénes eran sus mejores amigos cuando volvió a casa?

1. Sus compañeros de escuela.	
2. Sus amigos de siempre.	
3. Sus potros.	



Fecha: Nombre y apellidos:

Actividad 2

Durante su estancia en Liliput, Gulliver recibía todos los días una ración de comida capaz de alimentar a 1.728 liliputienses. ¿Cuántos liliputienses podían comer con la ración que se le daba a Gulliver en dos días? ¿Y en tres? ¿Y en cuatro? ¿Y en cinco? Completa la siguiente tabla:

Operaciones



DÍAS	NÚMERO DE LILIPUTIENSES
1	1.728
2	
3	
4	
5	

Actividad 3

La media de altura de los habitantes de Liliput era de 12 cm. Si Gulliver estaba de pie y medía 1 metro y 80 centímetros, ¿cuántos liliputienses eran necesarios para afeitarse la barba?

Planteamiento

Operaciones

Solución: _____



Fecha: Nombre y apellidos:

Actividad 5

Gulliver, en su viaje a Brobdingnag, cuenta que un gato es tres veces mayor que un buey. Escribe comparaciones parecidas tal y como si estuvieras en Brobdingnag.

- Un ratón es _____.
- Una hormiga es _____.
- Un perro es _____.
- Un caballo es _____.
- Un saltamontes es _____.



Actividad 6

Estos nombres aparecen en el libro. Escríbelos debajo de su historia correspondiente.

potros, Lagado, bufón, Blefuscu, comadreja, Lorbrulgrud, funámbulos, yahoo, Munodi, soldados, labrador, imán, mono, Mildendo, Academia, canoa

LILIPUT	BROBDINGNAG	LUPATA	PAÍS DE LOS HOUYHNNMS

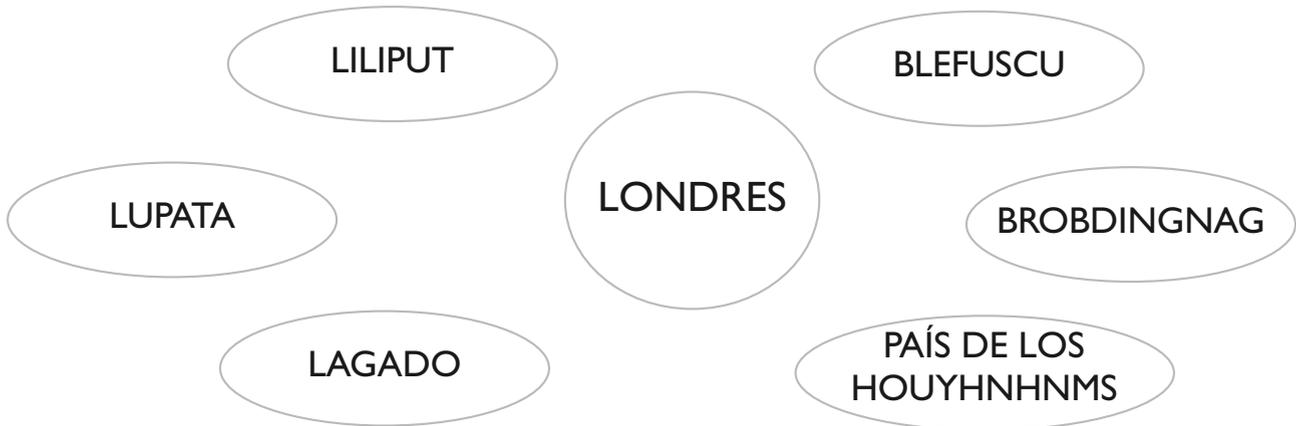
Objetivos: Fomentar la expresividad. / Relacionar los personajes y nombres del libro con las historias correspondientes.



Fecha: Nombre y apellidos:

Actividad 7

Después de casarse, Gulliver empieza sus viajes. Relaciona con flechas el itinerario que sigue desde que sale de Londres.



Actividad 8

Valoración del libro



A Rodea la respuesta que te parezca mejor.

El libro me ha gustado mucho bastante poco nada

El libro me ha parecido divertido emocionante interesante largo corto
triste difícil fácil aburrido fantástico pesado

B Contesta.

El personaje que más me ha gustado es _____.

El personaje que menos me ha gustado es _____.

La parte del libro que me ha gustado más es _____

_____.

Objetivo: Comprobar que los alumnos sean capaces de realizar un itinerario. / Dar la opinión sobre el libro leído.



SOLUCIONES DE LAS PÁGINAS FOTOCOPIABLES

1. a) 2; b) 3; c) 1; d) 3; e) 1; f) 2; g) 1; h) 2; i) 1; j) 3.
2. 1 día: 1.728 liliputienses. / 2 días: 3.456 liliputienses. / 3 días: 5.184 liliputienses. / 4 días: 6.912 liliputienses. / 5 días: 8.640 liliputienses.
3. 15 liliputienses.
4. Respuesta abierta.
5. Respuesta abierta.

6. **Liliput:** soldados, funámbulos, Mildendo, Blefuscu. / **Brobdingnag:** labrador, Lorbrulgrud, bufón, mono. / **Lupata:** imán, Lagado, Munodi, Academia. / **País de los Houyhnhnms:** potros, comadreas, yahoo, canoa.
7. Londres – Liliput – Blefuscu – Londres – Brobdingnag – Londres – Lupata – Lagado – Londres – País de los Houyhnhnms – Londres.
8. Respuesta abierta.

SOLUCIONES DEL CUADERNO

Viaje a Liliput

1. El propio Gulliver.
2. La última, llevar a cabo grandes viajes por mar.
3. Gulliver con sus hermanos en casa del padre = 14 años. / Colegio de Cambridge = 3 años. / Casa del doctor = 4 años. / Regreso a casa = En este caso no hay años. / Escuela de medicina = 2 años y medio. / Primer trabajo como doctor a bordo de un barco = Más de 3 años.
4. Respuesta abierta, pero deben incluirse los siguientes acontecimientos: Mientras navegábamos estalló una fuerte tormenta. Perdimos el control del barco y no pudimos evitar que el mar nos lanzara contra unas rocas que dejaron el barco destrozado. Unos hombres y yo botamos una chalupa para escapar de allí. Mientras nos alejábamos de los restos del barco, la barca volcó. Recuerdo que empecé a nadar con todas mis fuerzas hasta que, finalmente, llegué a una isla.
5. **Vista:** b, d. / **Tacto:** c, f. / **Oído:** a, e, g. / **Olfato:** Seguramente, olía a brisa marina.
6. d, a, b, c, e.
7. a) 600 sirvientes / b) 300 sastres / c) 6 profesores. / La suma de $600 + 300 + 6 = 906$ personas.
8. a) anteojos / b) catalejo / c) cimitarra / d) zurrón / e) reloj de oro / f) monedas de oro / g) pistola.
9. Porque es la forma más fácil de evitar accidentes. En las ciudades siempre hay mucha gente deambulando por las calles y, si Gulliver entrara sin avisar, seguramente pisaría a más de un pobre liliputiense! De esta forma, el rey garantiza que sus ciudadanos no terminen bajo las suelas de los zapatos del gigante.
10. a) Invadir Blefuscu; exterminar a los rebeldes; obligar a la gente de aquellas tierras a cascar los huevos por el lado estrecho. / b) Bondadoso, porque en ningún momento pretende hacer daño a nadie; amigable, porque intenta hacerse amigo del rey y de los habitantes; simpático, porque siempre es agradable con todos; gracioso, cuando coge a la gente en su mano. Gulliver no es ni ambicioso ni envidioso.
11. **Costumbre 1:** Su escritura no se lee ni de izquierda a derecha, como en Europa, ni de derecha a izquierda, como en los países árabes, ni de arriba abajo, como en Asia, sino que se lee de una esquina a otra del papel. / **Costumbre 2:** Enterrar a los muertos con la cabeza abajo y los pies arriba. Creen que dentro de un tiempo resucitarán, en el momento en que la Tierra, que ellos creen que es plana, se dé la vuelta. / **Costumbre 3:** Los padres y los hijos no tienen ninguna obligación entre ellos. Es decir, creen que los padres son los últimos que deben educar a sus hijos. En lugar de ello, están obligados a mandar a sus hijos a la escuela desde que nacen para que otros se encarguen de educarlos.

Viaje a Brobdingnag

12. Estalló una terrible **tempestad** que destrozó la **vela** mayor. El agua corría por la cubierta del barco y los **hombres** no paraban de trabajar ni un momento para poder mantener la dirección de la **nave** y no naufragar. Empezamos a quedarnos sin **agua**. Mientras navegábamos en la dirección que nos marcaba el viento, descubrimos una **isla**.
13. a) debajo de unos árboles / b) entre dos piedras / c) entre unas hojas.
14. Abuela, padre, madre, dos hijos y una hija, y un bebé.
15. a) Nueve años; a las muñecas; gracias a ella pudo salir con vida de aquel país, siempre lo cuidó, jamás se separó de él. / b) Es el nombre que la hija del labrador puso a Gulliver.
16. Respuesta abierta.
17. 1 mes = 4 semanas / 2 meses = 8 semanas / $\frac{1}{2}$ mes = 2 semanas. / Gulliver estuvo viajando 2 meses y 2 semanas.
18. Respuesta abierta.
19. Arlequín / payaso / polichinela / funámbulo / malabarista / bufón.

20. **Viñeta 1:** El bufón mira con muy mala cara a Gulliver cuando los reyes hablan con él. / **Viñeta 2:** El bufón tira al pobre Gulliver dentro de un cuenco de leche.
21. a) El trozo de pastel. Habría que esparcir pastel por diferentes lugares. De esta manera, el ejército de abejas estará entretenido y Gulliver podrá huir. / b) Cuerda. Con ella se pueden hacer unas riendas y pedirle al pájaro si puede montar encima de él. Así, Gulliver podrá bajar sano y salvo del tejado. / c) Cáscara de nuez. Le sirve de barco. De esta forma, navegando, llegará a buen puerto.
22. Respuesta abierta.
23. Respuesta abierta. Por poner algunos ejemplos: Caja de cerillas: como mesa. / Muela: como taburete. / Botón: para sentarse en el suelo. / Algodón: juna almohada! / Trozo de tela: para taparse en la cama. / Nuez: ¡qué cama tan cómoda! / Dedal: como bañera.
24. a) El peine. / b) Un alfiler. / c) Una aguja. / d) Un anillo. / e) Una muela.
25. **Viñeta 1:** el vaso, el árbol, la muela, el anillo. / **Viñeta 2:** la pluma de pájaro, el libro, la corona del rey de Liliput, el pájaro en el árbol.

Viaje a Lupata

26. Respuesta abierta.
27. **Viñeta 1:** Pirata: ¡Al abordaje! / **Viñeta 2:** Pirata: ¡Atad a la tripulación! / **Viñeta 3:** Gulliver: ¡Perdónanos la vida!
28. Si les cuesta, se pueden fotocopiar y recortar las imágenes.
29. Rombo, triángulo equilátero, hexágono, círculo, cono, rectángulo, cuadrado.
30. a) 2; b) 1; c) 1; d) 1; e) 2.
31. Coloca la isla flotante encima de la ciudad para que no les llegue la luz del sol. / Les lanza piedras desde la nave. / Deja caer la nave y destruye la ciudad.
32. 16 de febrero. Querido Munodi: Te pido que recibas amablemente a mi amigo Gulliver. No conoce a nadie en la ciudad y necesita un lugar donde dormir. También me gustaría que lo llevaras a conocer Lagado. Muchas gracias por el favor que me haces. Un abrazo. Tu amigo.
33. Respuesta abierta. Aunque, por ejemplo, pueden elegir a Hansel y Gretel porque así podría compartir algunas de las golosinas de la casita de chocolate con ellos. O a Spiderman, para que le enseñe a lanzar hilos de araña.

Viaje al País de los Houyhnhnms

34. a) Tienen la cabeza y los brazos cubiertos de pelo, y una barba parecida a la de las cabras. También tienen una cresta de pelo en la espalda, en las patas y en los pies. Van desnudos. No tienen rabo y andan apoyados sobre sus patas traseras. Parecen muy hábiles a la hora de trepar por los árboles. ¡Pero son unos animales muy feos! / b) La ropa. Gulliver va vestido y los yahoos desnudos.
35. a) Diez semanas. / b) Se asustó y fue corriendo a contárselo a su amo. / c) Con la piel de otros animales.
36. La casaca, el chaleco, los zapatos, las medias, los calzones.
37. a) sí; b) sí; c) no; d) sí; e) sí; f) no.
38. La respuesta es abierta, pero aquí hay algunos ejemplos: **Esposa de Gulliver:** Tanto tiempo en islas extrañas lo han vuelto majareta. / **Hijo de Gulliver:** Mi padre pasa más tiempo con los caballos que conmigo. / **Vecina de Gulliver:** ¡Qué extraño! ¿Qué hace el vecino hablando con los caballos? / **Amigo de Gulliver:** ¡Pobre Gulliver! Cuenta unas historias tan extrañas...
39. Lupata = pata, lata, tala, plata, pala. / Brobdingnag = gano, boba, rondan, bribón, bribona. / Houyhnhnms = humos, no, son.
40. Hay que seguir las líneas del laberinto.
41. a) 13 años. / b) Respuesta abierta.
42. Respuesta abierta.



