

NOMBRE: \_\_\_\_\_



# Actividad número uno

## Solo un pequeño dibujo

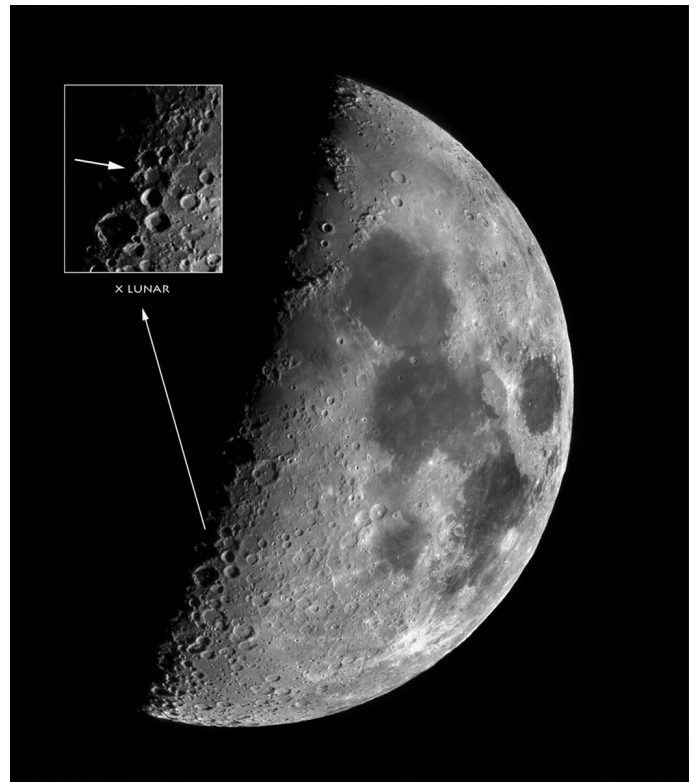
Los relatos de Gulliver de sus aventuras contienen muchas descripciones. Es muy observador. Le cuenta al lector todas las cosas que observa, incluso si son muy ordinarias. Gulliver puede estudiar las sociedades y cómo funcionan. Habla sobre cómo los liliputienses y los brobdingnagianos se comparan con un hombre promedio.

Después de leer una de las descripciones de la historia, recrea la imagen. Haz un dibujo rotulado. Puedes considerar dibujar uno de los ciudadanos o una escena de la historia que disfrutaste. Considera las palabras que eligió el autor para describir a los personajes. Haz todo lo posible para dibujar las cosas a escala y anímate a añadir cosas adicionales, como árboles o animales.

Asegúrate de incluir rótulos en tu dibujo. Una parte importante de un diagrama es que los rótulos sean fáciles de leer y en línea recta. No escribas tus rótulos vertical o diagonalmente. Debes usar una regla para hacer líneas rectas horizontales.

A veces un artista quiere atraer la atención a un punto específico del diagrama. Cuando quieras que el observador preste atención especial, puedes crear una inserción. Esto es una sección ampliada del dibujo que a menudo está encerrada en un círculo o un marco cuadrado. Está en el margen de la página y muestra más detalles. ¿Qué quieres resaltar? ¿Las expresiones faciales de un personaje? ¿Las imágenes en la insignia de un almirante? Inserciones pueden agregar más detalles y dar más información.

A menudo se dice que “una imagen vale más que mil palabras”, y los dibujos ayudarán a los lectores a entender mejor el texto. Exhibe tu trabajo ante tus compañeros y observa cómo cada uno interpreta las mismas palabras de modo diferente.



*Un ejemplo de inserción.*

NOMBRE: \_\_\_\_\_



# Actividad número dos

## Un mapa hacia lo desconocido



Los exploradores y navegantes del pasado dependían de los mapas para sus viajes. No tenían los sistemas electrónicos de navegación que existen hoy. Muchas ediciones de Los viajes de Gulliver contienen mapas de la costa. Los nuevos países en los que desembarca Gulliver, Liliput, Glubbdubrib y otros, se ven reflejados en el mundo ficticio.

Traza un mapa de tu propio mundo imaginario. Puedes basarte en similitudes del lugar donde vives o accidentes geográficos comunes. Imagina nombres de nuevos países, ciudades y paisajes. ¿Mostrará tu mapa montañas rocosas? ¿O quizás una colección de islas tropicales?

Recuerda, los mapas deben contener:

- Una leyenda que explique lo que significan los símbolos del mapa.
- Una rosa de los vientos.
- Una escala para el tamaño.
- Rótulos de puntos de interés.

Los autores a menudo crean mundos enteros ficticios para respaldar sus historias. Hoy en día, principalmente son los autores de fantasía quienes hacen esto. ¡Elaboran países y planetas enteros basándose totalmente en su imaginación! Al igual que Swift, inventan nombres para estas tierras. Un mapa ficticio convincente tiene países adicionales aparte del de tu historia. Eso ayuda a añadir credibilidad y solidez a tus ideas. Cuantos más detalles añadas, como ciudades o lugares emblemáticos, más creíble será para tu lector.

¡No olvides los océanos! Los mapas antiguos a veces resaltaban los obstáculos a los que los viajeros se podrían enfrentar. Esto podía ser una imagen pequeña de una criatura marina en el océano, o cadenas montañosas peligrosas. Añadir estas cosas podía servir más tarde como detalles de la historia, pero también para crear un mundo de fantasía más rico.

Los mejores mapas son claros, fáciles de leer y bien rotulados. ¡Explora los nuevos lugares y espacios de tu imaginación!



# Actividad número tres

## Una valla publicitaria vale más que mil palabras

En los viajes largos por carretera es frecuente cruzarse con vallas publicitarias. Son grandes, llamativas y están por todas las autopistas. Pueden ser anuncios, pero a menudo les indican a los viajeros que están entrando en un nuevo lugar. Estos carteles pueden marcar dónde comienza una ciudad, un estado o un país. Con frecuencia tienen eslóganes pegadizos y bonitos paisajes. Por ejemplo, a la ciudad de Nueva York con frecuencia se le suele llamar "el estado imperio" (The Empire State).

Piensa en algunas que hayas visto cuando viajabas. ¿Qué notaste? ¿Te hicieron detenerte y pensar? ¿Hubo algunas tan llamativas que tuviste que parar a tomar una foto? Las vallas publicitarias pueden ser los señalizadores de un largo viaje por carretera. Dependiendo de a dónde te dirijas, pueden estar hechas de distintos materiales. En Alaska, el cartel es de madera. En otros lugares pueden ser de metal o plástico. Hasta las ciudades pequeñas tienen carteles que muestran lo que las hace especiales.

¿Qué es importante para una comunidad? A menudo las vallas publicitarias representan a las personas que viven allí. En California, se exhibe la flor del estado. En Georgia, es un melocotón. Cultivan grandes cosechas de melocotones, y se han convertido en el símbolo del estado.

Imagina que estás viajando a Liliput o Brobdingnag. ¿Qué podrían mostrar las vallas publicitarias? ¿Qué muestra su paisaje? ¿Hay un eslogan pegadizo que da la bienvenida a los visitantes? Si faltan algunos detalles en la historia que te ayuden a elegir, ¡usa tu imaginación! Infiere lo que podría ser importante para los ciudadanos ficticios en la obra de Swift.

Diseña un cartel que destaque estos nuevos países. Selecciona imágenes que sean fáciles de entender y un texto llamativo. Si quieres mostrar más detalles, dibuja el material del que está hecho tu cartel. ¿Qué lema dará la bienvenida a los visitantes? ¡Haz un cartel que haga que la gente quiera quedarse algún tiempo!





# Actividad número cuatro



## Una nueva era de pensamiento

En la época en que Swift escribió su novela, había muchas ideas nuevas en Europa. Las ciencias y la medicina estaban logrando avances modernos. Los historiadores han delineado ciertos momentos de nuestra historia de acuerdo con lo que se inventaba o creaba. El siglo XVIII en Europa se conoce como la Era Industrial. La gente estaba muy interesada en mejorar la ciencia, la medicina y la investigación. Los nuevos científicos deseaban comprender el mundo que les rodeaba y necesitaban mejores medios para hacerlo. Algunos instrumentos que se utilizaban para la investigación eran la máquina de vapor y el telégrafo eléctrico.



Investigarás algunos inventos principales de esta época. Explora los inventos y céntrate en uno de ellos. Redactarás un informe que contenga:

- El nombre del invento.
- Su propósito.
- Un diagrama.
- Su versión moderna (si existe).



Usa un lenguaje claro y fotos. Esta época de la historia dio lugar a muchas de nuestras experiencias modernas. ¿Cómo ayudaron estas cosas?

Una vez que hayas encontrado los detalles básicos de tu invento, piensa por qué es una mejora. ¿Qué había antes del telégrafo? ¿Qué problemas planteaba? Describe los posibles problemas y por qué fue importante este invento. ¿Qué fue lo que más motivó al inventor? ¿Fue a propósito o por accidente?

Si quieres profundizar en el contenido, un modelo 3D puede ser tu siguiente paso. Podrías diseñar estos inventos digitalmente o con materiales de construcción. Enseñarás a tu clase lo que has diseñado y compartirás la historia de su creación.



NOMBRE: \_\_\_\_\_



# Actividad número cinco

## ¿Distopía o utopía?



A los grandes pensadores de la época de Swift les encantaba debatir. Estas conversaciones académicas abarcaban la ciencia, la medicina y la política. Los eruditos siempre estaban discutiendo y criticándose unos a otros. El debate culto era una de las formas en que la sociedad elaboraba sus mejores ideas. Incluso hoy en día hay temas candentes que suscitan mucho debate. Lo importante es recordar que un debate no siempre significa una disputa. Se trata de ser respetuoso con todo el mundo, independientemente de su opinión.

Tu clase se dividirá en equipos iguales. Cada equipo debatirá en nombre de todas las naciones del libro, incluyendo a Inglaterra. Como grupo, elaborarán una lista de aspectos positivos y negativos de tu país. A veces, en los debates en clase te ponen en un equipo que no apoyas. Incluso si te eligen para representar a una nación que no es tu primera opción, un verdadero debate ignora esto. Un verdadero debate seguirá encontrando argumentos que respalden su causa. Es importante tener en cuenta los aspectos negativos, ya que tus oponentes podrían utilizarlos en tu contra. Si se te ocurre un argumento en contra, a menudo puedes utilizarlo contra el otro equipo.

Los temas de debate que elabores deben tener pruebas que los respalden. Para este debate, las mejores pruebas serían las citas del texto. Anota los números de las páginas en las que has encontrado las citas o pasajes que respaldan tus argumentos. Expresando tu opinión y luego respaldándola con una referencia hará que tu presentación sea más sólida.

Estas destrezas te servirán en tu vida diaria. ¿Cuándo fue la última vez que no estuviste de acuerdo con alguien? Si estás tratando de rebatir la opinión de alguien, puede serte útil tener evidencia que demuestre tu punto de vista. Tratar de entender el punto de vista de otra persona puede ayudar a fomentar la empatía y amabilidad en tu mundo.

Los debates son civiles y respetuosos. Puede ser difícil mantener la calma cuando no estás de acuerdo con alguien. Tu equipo perderá puntos por gritar por encima de los demás y por no respetar los turnos. Un moderador decidirá quién obtiene puntos. El moderador, normalmente un profesor o el responsable de la clase, debe ser neutral y no tomar partido. Tu equipo debe respetar al moderador. ¡Que gane la mejor nación!

NOMBRE: \_\_\_\_\_



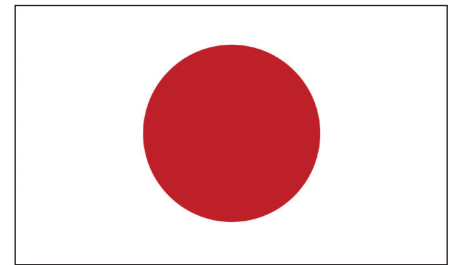
# Actividad número seis



## Diseña una bandera

Todos los países de la historia tienen características únicas. Gulliver pasa muy poco tiempo en países reales, como Inglaterra. Considera los rasgos de cada país sobre los que has leído. También puedes considerar lo que sabes sobre Gran Bretaña. ¿Qué valoran? ¿Cómo quieren ser vistos? ¿Qué piensan de ellos otros países? La reputación internacional es importante para las naciones. Piensa en los houyhnhnms. Comen plantas y honran su inteligencia y su naturaleza. ¿Qué pueden pensar de ellos otras naciones?

Las banderas exhiben símbolos y colores para mostrar su significado. Pueden reflejar los recursos de un país o su población. Por ejemplo, la bandera de Japón es blanca con un gran círculo rojo. Se interpreta como "el círculo del sol". Japón está en el extremo oriental del Océano Pacífico, y el sol sale por el este. Su bandera muestra una conexión con la tierra y su ubicación en el globo.



*La bandera de Japón.*

Diseñarás la bandera que mejor refleje lo que valora cada país de la novela. Una vez que hayas elegido un país para destacar, aporta ideas sobre lo que sabes de él. Haz una lista de lo que los ciudadanos hacen habitualmente. Considera las observaciones que hizo Gulliver sobre la sociedad y la geografía. ¿Qué destacas como lo más importante? ¿Cómo deseaba el país ser visto por otros países?

Elige los símbolos que mejor muestren sus cualidades principales. Las banderas suelen tener colores limitados e imágenes fáciles de ver. A menudo, los pequeños detalles pueden perderse en una bandera y complicar las imágenes.

Junto con el diseño de tu bandera se incluirá una breve descripción de tu diseño. Explicarás por qué has elegido los colores o ciertas imágenes. Si decides destacar Gran Bretaña, investiga por qué se eligió su diseño real. Intenta escribir un mínimo de cinco oraciones que describan tu creación.

¡Sé intrépido! Enarbola con orgullo la bandera de tu país.

*La bandera de los Estados Unidos de América. Las rayas reflejan las 13 colonias originales. Las estrellas representan los 50 estados.*

