

**Pilar Couto-Cantero**

**LOS VIAJES DE GULLIVER DE JONATHAN SWIFT  
A LA ISLA FLOTANTE DE LAPUTA.  
UN PROYECTO MULTIDISCIPLINAR**

RESUMEN. En este monográfico dedicado a los viajes fantásticos en la literatura europea abordamos en este artículo el episodio en el que el capitán Lemuel Gulliver viaja a la isla flotante de Laputa. Se plantea un breve marco introductorio en el que se presenta al autor y la obra de *Los viajes de Gulliver* y se establecen algunas relaciones con otros viajes fantásticos. A continuación analizamos en detalle los capítulos I, II y III de la parte tercera en la que nuestro protagonista describe a los habitantes de la isla, sus oficios y costumbres. En el tercer apartado de este artículo planteamos una propuesta didáctica y multidisciplinar con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos abordando una gran cantidad de contenidos relacionados con materias curriculares para la enseñanza secundaria y con el hilo conector de la isla flotante laputiana. Se propone una evaluación del producto final y termina este artículo con una serie de conclusiones y su correspondiente apartado de referencias bibliográficas.

PALABRAS CLAVE: Jonathan Swift. Gulliver. Viajes fantásticos. Islas flotantes. Laputa. ABP.

ABSTRACT. Included in the present monograph, which is focused on the literary subgenre of the “travellers’ tales” in European literature, our article deals with the episode in which Captain Lemuel Gulliver travels to the floating island of Laputa. The first part of this paper is a brief introductory framework in which both the author and the plot of *Gulliver’s Travels* are presented and some connections with other fantastic journeys are established. In the following section of this paper, chapters I, II and III of the third part of the novel are analyzed in detail: here the main character describes the inhabitants of the island, their trades and traditions. In the third part of this article, we suggest a didactic and multidisciplinary proposal according to the Project-Based Learning methodology, which addresses a large amount of contents related to curricular subjects for secondary education, all of them connected with the floating island of Laputa. In the last part of the article an assessment of the final product is suggested together with a series of conclusions and the related bibliographical references..

KEYWORDS: Jonathan Swift. Gulliver. Travellers’ tales. Flying Islands. Laputa, PBL.

## **1. Marco introdutorio**

El presente artículo se enmarca dentro de este monográfico que explora el concepto del viaje fantástico en la literatura europea partiendo desde Luciano hasta Jules Verne. Si existe algún viajero por excelencia a tener en cuenta en los viajes fantásticos de la literatura europea este es, sin lugar a dudas, el valiente cirujano y capitán de barco Lemuel Gulliver. La historia de los viajes de Gulliver fue escrita a principios del siglo XVIII por uno de los grandes herederos de Luciano, el inglés Jonathan Swift. Sin embargo, esta obra conocida de forma abreviada como *Los viajes de Gulliver (Gulliver's Travels)*<sup>1</sup> fue publicada en Londres por el editor Benjamin Motte en 1726 de forma anónima y posteriormente modificada en el año 1735 por cuestiones de censura y miedo a la persecución.

---

<sup>1</sup> Título original: *Travels into Several Remote Nations of the World. In Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships.*

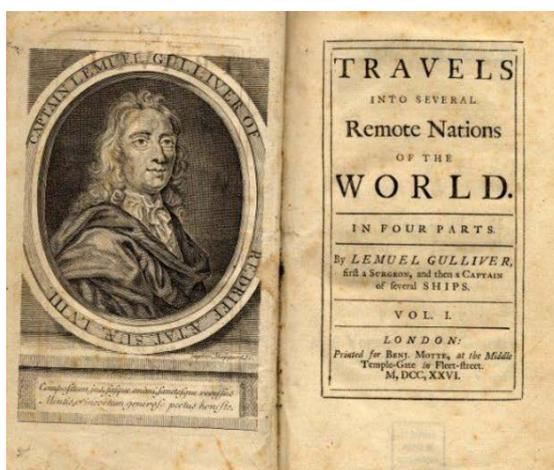


Fig. 1. Primera página de la 1ª edición de *Los viajes de Gulliver*.  
Fuente: Wikimedia Commons, the free media repository (20/06/2018).

En contraposición con la obra optimista sobre las capacidades del hombre como individuo solitario que sobrevive en una isla desierta recogida en la historia del *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe publicada siete años antes (1719), *Los viajes de Gulliver* parece indicar todo lo contrario con respecto al género humano. Swift, por medio del protagonista de sus viajes que se encuentra una y otra vez con sociedades ya establecidas, critica esa sociedad de forma satírica y es allí donde “brota su indignación ante un ser humano que se comporta muy por debajo de sus posibilidades éticas” (Lara López 2003, p. 10)<sup>2</sup>. Esta conexión con la obra anteriormente citada es pertinente y se establece porque, no en vano, leemos en las primeras líneas de la Parte Tercera, Cap. I (p. 181), que el capitán

<sup>2</sup> Swift, J. (2003), *Los viajes de Gulliver* (ilustraciones de A. Rackham), Madrid, Valdemar.

que invita a Gulliver a trabajar como cirujano en su barco durante el tercer viaje, curiosamente, se llama William Robinson.

En cierto modo, se podría afirmar que esta obra constituye el germen de lo que hoy en día se conoce como el género de la novela fantástica, puesto que sigue el esquema típico de los libros de viajes fantásticos de la literatura inglesa, pero también ha sido considerada como una prosa satírica, e incluso ha llegado a ser considerada como una sátira menipea. Por cuestiones que no procede ahora discutir, por falta de espacio y no ser el tema objeto de estudio, también se incluye siempre esta obra dentro del canon de las obras recomendadas en el ámbito de la Literatura Infantil (Lara López 2003, p.10), pero el dato más interesante para la elaboración de este artículo es la consideración de Swift como un visionario y esta historia como un prototipo de lo que posteriormente se denominaría el subgénero de la novela fantástica. De todo ello, daremos cuenta más adelante.

Con respecto a la proyección futura que esta obra ha podido tener, son muchas las influencias culturales que podrían apuntarse, como también son muchas las secuelas e imitaciones en todo tipo de formatos: novela, comic, ciencia ficción, teatro, pintura, música, cine, vídeo, radio, televisión, etc. En el apartado correspondiente a la propuesta didáctica abordaremos la mayoría de

ellas, pero no quisiera terminar este apartado introductorio sin tratar de conectar los sucesos que acontecen en la isla flotante de Laputa<sup>3</sup> con otro gran personaje del mundo de ficción y los viajes fantásticos por el aire.

Me refiero al personaje ficticio de Peter Pan<sup>4</sup>, creado para una obra de teatro estrenada por primera vez en Londres el 27 de diciembre de 1904 llamada *Peter Pan y Wendy*<sup>5</sup>. Su autor fue el escritor escocés James Matthew Barrie, amigo de Arthur Conan Doyle y Robert Louis Stevenson, compañeros en la Universidad de Edimburgo que, además, trabajaron juntos en el periódico de la facultad.

Esta pieza teatral se ha interpretado en numerosísimas ocasiones y fue desarrollada en formato de novela por el propio Barrie en el año 1911 bajo el título *Peter and Wendy (Peter Pan y Wendy)*. Posteriormente, también ha sido adaptada por otros autores en películas de dibujos, musicales y otros medios. De

---

<sup>3</sup> En la edición de *Los viajes de Gulliver* de Pilar Elena, Ch. Firth deriva este nombre del español «la puta» y lo relaciona con un proverbio del diccionario de español de Swift que advierte que una dama de esas «deja el bolsillo vacío» (p. 375). Mediante este vocablo, Swift podría aludir al empobrecimiento de Irlanda por el gobierno inglés, simbolizado en la isla voladora *Laputa*.

<sup>4</sup> J. M. Barrie desarrolló la idea de Peter Pan a partir de su amistad con los hijos de la familia Llewelyn Davies. Solía participar activamente en sus juegos infantiles y representar pequeñas obras de teatro con ellos en los jardines de Kensington en Londres.

<sup>5</sup> El nombre de *Wendy* fue inspirado por una niña conocida de Barrie que murió a los cinco años, y deriva de la cadencia resultante de la imposibilidad de la niña para pronunciar la “r” en la palabra “friendly”.

todos es conocida la historia de Peter Pan<sup>6</sup>, un niño que tiene diez años, no quiere crecer y odia el mundo de los adultos. Siempre va acompañado de su amiga Campanita, un hada que desprende un polvo especial que le hace volar. Todos estos personajes viven en el país de Nunca Jamás, una isla poblada por piratas, indios, hadas y sirenas<sup>7</sup> donde transcurren numerosas aventuras junto a los Niños Perdidos. Peter vive y se transporta gracias a su barco volante/flotante que de alguna manera se asemeja a la isla flotante de Laputa y controla lo que sucede en Nunca Jamás. Podrían establecerse, por tanto, varias similitudes entre estos textos porque en ambos hay una isla/barco flotante/volante que se transporta por el aire<sup>8</sup>, y seres despistados/inocentes/niños perdidos que viven en islas asentadas sobre el agua.

Para dar cuenta de esta propuesta hemos elegido la edición íntegra y textual de la editorial Valdemar (2003), por tratarse de una cuidada publicación que

---

<sup>6</sup> Barrie indica en su obra, según el personaje de la Señora Darling, que la leyenda de Peter Pan consiste en que cuando los niños mueren, él los acompaña en parte de su viaje para que no tengan miedo. En este sentido, no podemos dejar de encontrar cierta relación con el dios Hermes en su papel de *psicopompo* de la mitología griega.

<sup>7</sup> Las referencias a estos seres mitológicos y sus cantos para captar a los viajeros serían innumerables en los viajes fantásticos de la literatura desde *La Odisea*, pasando por la historia de Jasón y los Argonautas, o *El golfo de las sirenas* de Calderón de la Barca hasta el propio H. C. Andersen.

<sup>8</sup> Tiene su base en la teoría griega de la división de los cuatro elementos: tierra, fuego, agua y aire. Es en estos dos últimos, aunque los otros también se reflejan en la obra de Swift, en los que se asientan las islas citadas.

sigue fielmente la edición de Oxford University Press a cargo de Louis A. Landa, en la que se incluyen los comentarios críticos de Alfredo Lara López y las excelentes ilustraciones realizadas por A. Rackham<sup>9</sup> en su momento para otra edición.

Dentro de esta historia son famosos los viajes de este personaje al país de los enanos conocido como Liliput, o al país de los gigantes conocido como Brobdingnag, e incluso el viaje al país de los Houyhnhnms donde existe un orden diferente en el que los caballos son los seres vivos dotados de razón, mientras que los humanos, conocidos como *yahoos*, han degenerado en seres embrutecidos, en un espacio imaginario que, tal y como indican Rodríguez López-Vázquez y Giuseppe Trovato<sup>10</sup>, “sin duda propone guiños al episodio de los compañeros de Ulises en la isla de Circe, y que por otra parte adelanta lo que será en el siglo XX una de las grandes fábulas políticas europeas: *Animal Farm*, la obra maestra de George Orwell”.

---

<sup>9</sup> Arthur Rackham (1867-1939) fue un pintor e ilustrador inglés de libros infantiles y también para adultos de reconocido prestigio.

<sup>10</sup> Rodríguez López-Vázquez y Giuseppe Trovato, *El viaje fantástico en la literatura europea: de Luciano a Jules Verne* (en el prólogo de este monográfico).

Pero, en la Parte Tercera de estos viajes fantásticos se mencionan otras aventuras no menos interesantes que aluden a la existencia de una isla flotante<sup>11</sup> (Cap. I a IV, pp. 181-205) en la que viven unos seres ensimismados y en la que tienen lugar sucesos extraños. Es, por tanto, en este viaje concreto y menos conocido de Gulliver a la isla de Laputa, en el que centraremos nuestra propuesta en la que se incluyen brevemente esta introducción crítica, un estudio más detallado del viaje a la citada isla flotante, una propuesta didáctica para un nivel educativo de Secundaria y un apartado final de conclusiones que cierra este artículo.

Los objetivos principales de este artículo se centran, por tanto, en contribuir a poner en valor los viajes fantásticos de la literatura europea por medio del episodio de la isla flotante, ser capaz de establecer relaciones intertextuales entre ellos y rescatar estas lecturas clásicas con una propuesta didáctica multidisciplinar reflexionando de forma crítica sobre las ideas subyacentes expresadas por su autor en el texto por medio de sus personajes de ficción al mismo tiempo que se adquieren las competencias y los conocimientos incluidos en el ámbito de varias disciplinas curriculares.

---

<sup>11</sup> Esta parte de la historia establece una clara conexión intertextual con Luciano: en su *Historia verdadera*, partes I y II, la ballena es considerada como una isla flotante.

## **2. Tercer viaje de Gulliver a la isla flotante**

A continuación centramos este apartado en la parte III del libro de los viajes de Gulliver en donde el protagonista es atacado por unos piratas, consigue que le perdonen la vida y finalmente deciden dejarle a la deriva cerca de una isla rocosa en donde repone fuerzas hasta que describe el momento, aludiendo al lector directamente, en que se queda asombrado “al ver una isla en el aire, habitada por hombres capaces – como parecía – de subirla o bajarla, o hacer que avanzase, según deseaban” (p. 185).

Se trata de la isla flotante<sup>12</sup> de Laputa en donde, gracias a sus dotes y facilidad para aprender lenguas, Gulliver consigue hacerse entender en un dialecto parecido al italiano. Con palabras y señas se coloca en el lugar adecuado y la isla volante se eleva a la altura deseada, con el borde justo encima de Gulliver, allí “arriaron una cadena desde la galería inferior, con un asiento hecho firme en el extremo, en el que me acomodé, y fui izado mediante motones” (p. 186).

---

<sup>12</sup> Tanto en *La saga fuga de JB*, de Gonzalo Torrente Ballester (en la ciudad ficticia de Castroforte del Baralla cuando los habitantes se ven turbados por una emoción o tienen una preocupación, la ciudad levita, flota en el aire y comienza a elevarse), como en *La balsa de piedra*, de José Saramago (donde supuestamente la Península Ibérica separada del continente europeo se desplaza a la deriva y sin rumbo a lo largo del océano) podrían explorarse dos ejemplos de la Literatura Gallega y Portuguesa respectivamente muy relacionados con el tema objeto de estudio.



Fig. 2. Gulliver descubre Laputa, la isla voladora (Ilustración de J. J. Grandville).  
Fuente: Wikimedia Commons, the free media repository (20/06/2018).

En la isla de Laputa nos encontramos ante un reino dedicado íntegramente a las artes de la Música, las Matemáticas y la Astronomía en el que sus habitantes parecen absolutamente incapaces de utilizarlas de modo práctico. De acuerdo con Bloom (1990), la crítica del autor hacia la Ciencia que se refleja en los experimentos realizados en la isla de Laputa constituye uno de los primeros cuestionamientos críticos de la época con respecto a los efectos y al gran coste económico (y también de otra índole) que supone para una sociedad que acepta las políticas que apuestan por el progreso científico. En su visita a Balnibarbi, el reino gobernado desde Laputa, Gulliver describe la ruina que provoca la

búsqueda ciega de la ciencia sin resultados prácticos y la crítica indica que supone una clara sátira sobre la burocracia y la *Royal Society* de la época.



Fig. 3. Isla flotante de Laputa (Ilustración de G. Pérez Villalta).  
Fuente: Swift, J. (2006). *Viajes de Gulliver*. Barcelona: C. L. Galaxia Gutenberg.

En el apartado que sigue a continuación desarrollaremos en profundidad las características y peculiaridades de esta isla flotante por medio de una propuesta didáctica y de trabajo en equipo, pero antes quisiéramos destacar algunos aspectos relacionados con los viajes fantásticos y las islas flotantes que constituyen el tema objeto de estudio en este monográfico.

Por otra parte, podríamos considerar a Swift como un precursor o visionario que se adelantó a lo que hoy en día se conoce como el bombardeo aéreo, concebido muchos años después de la publicación de esta obra como un

método de ataque para utilizar en las guerras. En la isla flotante de Laputa se describe perfectamente cómo se utilizan unas rocas que son lanzadas sobre las ciudades para someter a los rebeldes: “Y si el delito lo merece, descargará al mismo tiempo sobre ellos una lluvia de grandes piedras, contra la que no tendrán otro modo de protegerse que refugiándose en cuevas o sótanos” (p. 201). Un poco más adelante, se describe el episodio de la sublevación de los lindalineses contra el rey de la isla volante: “A lo cual su majestad ordenó a los habitantes de la isla que arrojasen grandes piedras desde la galería más baja a la ciudad” (p. 203). Es común encontrar comentarios en la crítica a esta obra en los que a menudo se considera que la rebelión de la ciudad de Lindalino contra las exigencias de Laputa de alguna forma viene a representar a la capital irlandesa de Dublín enfrentándose ante la imposición británica.

Mención aparte merecerían los capítulos V y VI de esta misma parte tercera sobre la gran Academia de Lagado, que no desarrollaremos en este artículo por cuestiones de espacio, en los que se describe extensamente cómo se realizan investigaciones ridículas, como extraer rayos de sol de los pepinos por ejemplo, invirtiendo recursos inútilmente sin llegar a ningún buen fin tal y como ya apuntábamos en párrafos anteriores.

### **3. Proyecto multidisciplinar: isla volante**

Puesto que en este número se aborda el tema de los viajes fantásticos con planteamientos de tipo didáctico basados en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías y otros recursos para integrarlas en una visión actualizada de la cultura europea, planteamos a continuación una propuesta didáctica multidisciplinar para desarrollar un proyecto en las aulas de aprendizaje con un alumnado potencial de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria de entre trece a dieciséis años.

Situamos esta propuesta, en la que se abordan la mayoría de las competencias básicas, en una clase estándar en la que el alumnado es homogéneo y hay una ratio de entre veinticuatro y veintiocho alumnos. No se detecta alumnado con necesidades específicas y tampoco es necesario prestar atención a la diversidad porque los participantes pertenecen más o menos a la misma clase socio-económica. De ser el caso, se adoptarían las adaptaciones curriculares necesarias y se tomarían las medidas oportunas. Proponemos la creación de seis grupos de entre cuatro o cinco alumnos/as cada uno. Cada grupo desempeñará una función claramente definida y cada miembro del grupo tendrá asignado un papel que deberá cumplir para poder desarrollar el producto final y el proyecto en su totalidad.

Los roles de cada miembro serán asignados por consenso dentro de cada grupo y se potenciará la interdependencia personal. Habrá por tanto: 1. un líder, que distribuye las tareas y organiza el trabajo; 2. un ideador, que será el alumno/a que tiene facilidad para crear y desarrollar ideas; 3. un ejecutor, que se encargará de buscar información de acuerdo con las tareas asignadas y, por último, 4. un animador, que se ocupará de motivar al grupo y ayudará a crear un buen ambiente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se plantea pues, una propuesta didáctica partiendo de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, conocida como ABP o en su acrónimo en inglés PBL (Project Based Learning). Para ello, a través de las técnicas del Aprendizaje Cooperativo (Johnson & Johnson, 1999) se distribuye al alumnado en grupos de trabajo, que serán organizados de acuerdo con una serie de palabras clave y contenidos entorno al capítulo de la isla flotante. La idea consiste en formar grupos base y grupos de expertos, los grupos base trabajarán en torno a una disciplina que describiremos a continuación y en los grupos de expertos (formados por los líderes de cada grupo base), que se reunirán cuando la ocasión lo requiera, se resolverán aquellos problemas que puedan surgir durante el proceso de aprendizaje. Se procurará que exista coherencia y cohesión en todo momento.

Las fases del proyecto son cuatro. La primera consiste en el lanzamiento de la idea sobre la cual se basa el proyecto multidisciplinar, en este caso, la lectura del libro de *Los viajes de Gulliver*, concretamente el viaje fantástico a la isla flotante de Laputa (cap. I, II y III). La segunda fase consiste en la explicación del proyecto en sí mismo, la distribución de los grupos y de los roles y tareas asignadas. La tercera fase constituye el proceso de indagación, búsqueda de información y elaboración del proyecto en sí mismo para resolver las cuestiones y tareas planteadas en cada grupo entorno a las tareas designadas. Por último, la fase cuatro se resuelve con el producto final que consiste en las presentaciones orales en las que cada grupo explicará al resto de la clase la parte que les corresponde y, finalmente, se hará una puesta en común con discusión, resultados de aprendizaje, verificación de cumplimiento de los objetivos, evaluación y conclusiones finales.

Puesto que en el episodio de la isla flotante encontramos una sociedad cuyas aspiraciones giran únicamente alrededor de la música, las matemáticas y las ciencias dividiremos al alumnado por grupos y tareas como sigue a continuación:

**Quaderno n. 10 di «AGON» (ISSN 2384-9045)**  
**Supplemento al n. 17 (aprile-giugno 2018)**

Nº	Grupo	Tareas
1.	Lengua y Literatura	Se ocuparán de revisar y anotar todos aquellos aspectos lingüísticos que llamen su atención. Investigar el motivo, traducción y origen de términos como: Laputa, Liliput, Yahoo, Brobdingnag, zurrador, etc. Reflexionar sobre la facilidad del protagonista para hablar varias lenguas, cuántas y cuáles. Elaborar tres ítems de evaluación sobre el tema.
2.	Cultura y Sociedad	Se ocuparán de todos aquellos aspectos relacionados con la cultura y la sociedad reflejada en el capítulo de la isla flotante. Cómo son los habitantes de la isla, qué ropas visten, cómo son las mujeres de la isla, descripción de las mismas, las profesiones de sus habitantes, las categorías sociales, etc. Elaborar tres ítems de evaluación sobre el tema.
3.	Música y otras Artes	Revisión de todos los elementos relacionados con la música y las artes que aparecen en el episodio de la isla flotante. Función de los golpeadores o zurradores. Relación con Telemann (1728). Suite en 5 movimientos para dos violines. Relación con la Banda Soufferance. Álbum conceptual (2010). Relación de esta ficción con otras artes: teatro, cine, televisión, etc. Buscar otras obras relacionadas con el mismo tema. Elaborar tres ítems de evaluación sobre el tema.
4.	Matemáticas y Geometría	Se ocupan de recoger todas las manifestaciones en las que las matemáticas y las figuras geométricas aparecen reflejadas en el texto y relacionarlas con los contenidos de las materias en cuestión para su nivel educativo. Elaborar tres ítems de evaluación sobre el tema.
5.	Ciencias y Astronomía	Se plantea la figura de Swift como un visionario. Se discutirán términos como el de la isla flotante, el magnetismo, el imán, el diamante, el sol, los satélites de Marte: Fobos y Deimos (un siglo antes de que Asaph Hall astrónomo estadounidense descubra las dos lunas de Marte, 1877). Relación con Hugo Gernsback (1920) y con Buckminster Fuller y Shoji Sadoo, Cloud Nine, Triton City (1960). Elaborar tres ítems de evaluación sobre el tema.
6.	Dibujo y Geografía	Este grupo se ocupará de dibujar la isla de Laputa y Balnibarbi de acuerdo con la descripción del texto (pp.197 y198). Localización geoespacial, mapas. Fenómenos atmosféricos. Investigar sobre A. Rackham y J. J. Grandville. Características geológicas y geográficas. Elaborar tres ítems de evaluación sobre el tema.

Fig. 4. Tabla con la distribución de grupos y tareas. Fuente: elaboración propia.

El producto final derivado de la consecución de este proyecto propicia, gracias al aprendizaje cooperativo, un aprendizaje significativo por medio del cual el alumnado es capaz de adquirir una serie de competencias, conocimientos y contenidos de distintas materias del currículum nacional. De forma global y multidisciplinar en cada uno de los grupos se profundiza en una serie de contenidos por medio del elemento común que constituye el viaje fantástico de Gulliver a la isla flotante de Laputa. Asimismo, en este tipo de proyectos se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico, las relaciones personales, la cooperación y la comunicación. Por último, se contribuye también a la mejora en el desarrollo de las cuatro destrezas de la lengua o lenguas de instrucción, se potencia el desarrollo de las competencias básicas y de las habilidades personales necesarias para la formación de una ciudadanía global y competente.

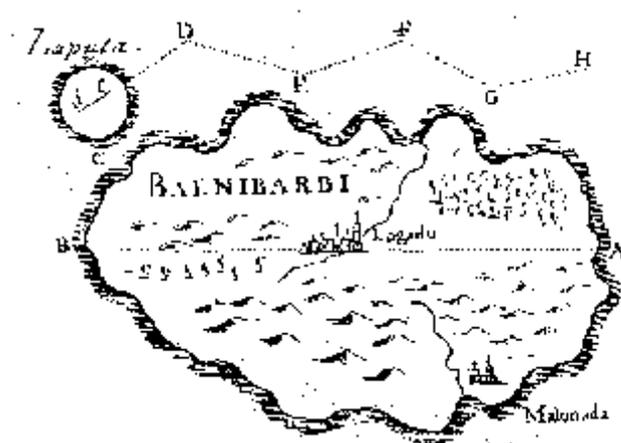


Fig. 5. Mapa de Laputa y Balnibarbi. Anterior a 1726. Hermann Moll.  
Fuente: Wikimedia Commons, the free media repository (27/06/2018).

La propuesta que hemos descrito anteriormente constituye únicamente un ejemplo mínimo de las muchas tareas y actividades que podríamos proponer e incluir en proyectos de esta índole para contribuir a la enseñanza-aprendizaje de contenidos curriculares desde un punto de vista competencial y multidisciplinar. La evaluación de la misma se realiza por medio de las presentaciones orales y con un test online en el que se incluirán los tres por seis ítems de evaluación elaborados por cada grupo con respecto a sus materias. Como elemento evaluador adicional, se puede proponer un premio extra para evaluar la mejor de las presentaciones a través de la aplicación gratuita Kahoot u otra similar.

#### **4. Conclusiones finales**

En este apartado procede hacer una recapitulación de los elementos básicos que constituyen este artículo. En la primera parte introductoria hemos realizado una breve revisión crítica acerca del autor, de la novela en su totalidad y de las posibles conexiones con otros textos de ficción que entroncan con la tradición de los viajes fantásticos de acuerdo con la literatura europea. La segunda parte está íntegramente dedicada a la parte tercera de los viajes de Gulliver, concretamente los capítulos I, II y III. Partiendo de este episodio, hemos descrito todos aquellos aspectos que hemos considerado relevantes en relación con los habitantes de la

isla flotante de Laputa y nuestro protagonista. Además, se han establecido una serie de conexiones entre la isla volante y otras islas de ficción, explicando el carácter visionario del autor con los bombardeos aéreos, o los satélites de Marte, etc.

La tercera parte de este artículo corresponde a la propuesta didáctica elaborada para un supuesto alumnado de educación secundaria, que consiste en la elaboración de un proyecto multidisciplinar para profundizar en la enseñanza-aprendizaje de una gran cantidad de materias incluidas en el curriculum oficial que le corresponde a este nivel educativo. El producto final derivado de este proyecto consiste en las presentaciones orales de cada uno de los grupos distribuidos por materias, de modo que toda la clase se beneficiará de los conocimientos e investigaciones realizadas por cada uno de ellos.

Por último, y para cerrar este artículo, pasamos a enumerar una serie de conclusiones que proporcionan consistencia y derivan en el cumplimiento de los objetivos planteados inicialmente al elaborar este artículo. La primera de estas conclusiones consiste en que en la parte introductoria hemos conseguido dar a conocer algunos de los viajes fantásticos existentes dentro de la literatura Europea, ponerlos en valor y ser capaces de relacionarlos buscando conexiones intertextuales. Con el estudio de la segunda parte, pretendemos rescatar lecturas

clásicas para actualizarlas y hacerlas más interesantes para un alumnado que por regla general está bastante desmotivado en el ejercicio de la lectura. Asimismo, a través de la propuesta didáctica y el trabajo a través de un proyecto concreto hemos sido capaces de fomentar y potenciar el desarrollo de las destrezas personales, el pensamiento crítico y reflexivo, la creatividad, la comunicación y la adquisición de los conocimientos curriculares de un modo significativo y mucho más atrayente para nuestro alumnado del siglo XXI. De este modo, al igual que Gulliver en sus viajes fantásticos, nuestros estudiantes-viajeros deberán estar preparados para explorar las numerosas islas flotantes y cualquier problema que pueda surgir por el largo recorrido de la vida.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLOOM, A. (1990), *Giants and Dwarfs: An Outline of Gulliver's Travels*, Nueva York, Simon and Schuster, pp. 47-51.

COUTO-CANTERO, P. (2014), Un modelo teórico-práctico: la transpodidáctica textual. Usos y aplicaciones para la enseñanza y aprendizaje de lenguas, *Didáctica. Lengua y Literatura*, 26, pp. 105-129.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T. & SMITH, K. A. (1991), "Cooperative learning: Increasing College Faculty Instructional Productivity", *ASHE-ERIC Higher Education Report*, 4, George Washington University.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T. & HOLUBEC, E. (1999), *El aprendizaje cooperativo en el aula*, (trad. de G. Vitale) Buenos Aires, Paidós SAICF.

RODRÍGUEZ LÓPEZ-VÁZQUEZ, A. & TROVATO G. (2018), El viaje fantástico en la literatura europea: de Luciano a Jules Verne, *Quaderno n. 10, Supplemento al n. 17 (aprile-giugno 2018) di AGON (ISSN 2384-9045)*, pp. 3-5.

SARAMAGO, J. (1999), *La balsa de piedra* (Tít. original: *A jangada de pedra*), Madrid, Alfaguara.

SWIFT, J. (1892), *The Project Gutenberg eBook, Gulliver's Travels: Part III*. Transcribed from the 1892 George Bell and Sons edition. Recuperado de <http://www.gutenberg.org/files/829/829-h.htm> (20/06/2018).

SWIFT, J. (1992), *Los viajes de Gulliver* (Ed. de Pilar Elena), Madrid, Cátedra.

SWIFT, J. (2003), *Los viajes de Gulliver* (ilustraciones de A. Rackham), Madrid, Valdemar (trad.: F. Torres Oliver, presentación: A. Lara López).

SWIFT, J. (2006), *Viajes de Gulliver* (Trad.: E. Lorenzo, ilustraciones de G. Pérez Villalta), Barcelona, Círculo de Lectores, Galaxia Gutenberg.

***Quaderno n. 10 di «AGON» (ISSN 2384-9045)***  
***Supplemento al n. 17 (aprile-giugno 2018)***

TORRENTE BALLESTER, G. (2010), *La saga/fuga de J. B.* (Edición, introducción, notas de Carmen Becerra y Antonio J. Gil González), Madrid, Castalia.