

El rey Arturo

Historia y leyenda



El rey Arturo

Historia y leyenda



Este libro pertenece a:

.....

.....

.....

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
El rey Arturo : historia y leyenda / 1a edición para el alumno -
Ciudad Autónoma de Buenos Aires ; Ministerio de Educación del
Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2021.
24 p. ; 21 x 14 cm.

ISBN 978-987-549-927-0

1. Educación Primaria. 2. Lenguaje. 3. Literatura. I. Título.
CDD 372.4

1.º edición: Ministerio de Educación. Dirección de Evaluación Educativa, 2008.

2.º edición: Ministerio de Educación, Gerencia Operativa de Currículum, 2021.

ISBN: 978-987-549-927-0

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2021. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la fotocopia y el tratamiento informático.

Distribución gratuita. Prohibida su venta.

Este libro se terminó de diseñar y se publicó en el mes de Julio del año 2021.

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

JEFE DE GABINETE

Manuel Vidal

**SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA
Y EQUIDAD EDUCATIVA**

María Lucía Feced Abal

SUBSECRETARIO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SUSTENTABILIDAD

Santiago Andrés

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE

Oscar Mauricio Ghillione

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA
Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

**SUBSECRETARIA DE LA AGENCIA DE APRENDIZAJE
A LO LARGO DE LA VIDA**

Eugenia Cortona

**DIRECTORA EJECUTIVA DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN INTEGRAL
DE LA CALIDAD Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Carolina Ruggero

DIRECTOR GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN DE GESTIÓN ESTATAL

Fabián Capponi

DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN DE GESTIÓN PRIVADA

María Constanza Ortiz

DIRECTORA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Nancy Sorfo

GERENTA OPERATIVA DE CURRÍCULUM

Mariana Rodríguez

GERENTA OPERATIVA DE LENGUAS EN LA EDUCACIÓN

Mabel Quiroga

El rey Arturo. Historia y leyenda.

Selección de textos y redacción: Jimena Dib.

Ilustración: Rodrigo Folgueira.

Cartografía: José Pais.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo.

Coordinación editorial: Marcos Alfonzo.

Asistencia editorial: Leticia Lobato.

Edición y corrección: María Laura Cianciolo.

Diseño interior: Ignacio Cismondi.

Diseño de tapa: Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi.

Índice

Presentación	7
Breve diccionario enciclopédico	9
Lugares reales de las historias de Arturo	12
Leyenda: Arturo, la esperanza de los bretones	15
Fuentes consultadas	24

Presentación

En este libro vas a encontrar información sobre la historia del rey Arturo y algunos datos acerca de quiénes eran los caballeros, dónde vivían, cómo luchaban y cuáles eran los lugares de la leyenda.

El libro incluye diferentes secciones:

- Un breve diccionario enciclopédico sobre los caballeros.
- Un mapa de los lugares históricos que se nombran en la leyenda del rey Arturo.
- Una versión de la leyenda que cuenta cómo Arturo se convirtió en rey.

Descubrí qué esconden estas historias, y cuánto hay de leyenda o de realidad en ellas...



Breve diccionario enciclopédico sobre los caballeros de la Edad Media (siglos V al XV)



Armaduras

Las armaduras eran armas de defensa que usaban los caballeros para protegerse en las batallas y los torneos; consistían en una protección metálica que se colocaba sobre el cuerpo.

Las primeras armaduras, que se utilizaron hasta el siglo XIII, consistían en un tejido compuesto de pequeños aros metálicos; estos formaban una red difícil de atravesar, llamada cota de malla. Con ese tejido metálico se armaban camisetas, capuchas y hasta guantes. Luego, el trabajo con el hierro se perfeccionó, y se lograron fabricar armaduras con placas de metal que cubrían todo el cuerpo del caballero.

Estas armaduras tenían articulaciones en los hombros, codos y rodillas, para que quien las llevaba pudiera manejar la espada, la lanza y el garrote, las principales armas ofensivas que se utilizaban para luchar cuerpo a cuerpo, en la Edad Media.

Caballeros



Los caballeros eran guerreros que servían a distintos reyes y formaban parte de su corte. Cada caballero poseía armas y caballos. El poder de un rey, en la Edad Media, se medía por la extensión de sus tierras y por el número y valor de sus caballeros. Solo podía ser nombrado caballero un joven de familia noble que hubiera sido instruido por otro caballero. Alrededor de los catorce años, los jóvenes que querían ser caballeros comenzaban a actuar como escuderos, al servicio de un caballero mayor y experimentado. El escudero cuidaba las armas, ayudaba a su señor en las batallas y los torneos, y lo asistía en distintos aspectos de su vida diaria.

Los caballeros pasaban gran parte de su tiempo viajando, a caballo, de un reino a otro o de una batalla a otra. En el camino, el escudero se encargaba de procurar refugio y comida para el caballero. A los veintiún años, los buenos escuderos estaban listos para pasar la ceremonia que los iniciaría como caballeros. El joven aspirante pasaba toda una noche rezando en una iglesia y velando sus armas. Por la mañana, el rey y todos sus caballeros se reunían en un salón. Primero ayudaban al joven a ponerse su armadura, después escuchaban su promesa de servir a Dios y de ser un caballero valiente. El gran momento llegaba cuando el muchacho se arrodillaba, recibía la bendición de un sacerdote, y el rey le tocaba el hombro con su espada. El rey, entonces, le decía: “Te armo caballero. ¡Levántate!”

Castillos



Los castillos eran fortalezas de piedra, desde las cuales los reyes dominaban sus territorios y protegían a las personas que trabajaban en sus tierras. Los castillos se construían en lugares elevados y cerca de ríos o lagunas; en muchos casos, se los rodeaba con un foso con agua y se construían altas murallas a su alrededor, para repeler mejor el ataque de los enemigos. En el interior de las murallas, los castillos estaban formados por distintos edificios. En el edificio principal vivían el rey o el señor del castillo, con su familia. Ese edificio tenía una torre o torreón, utilizado para las reuniones de la corte y para vigilar desde lo alto los alrededores.

Los otros edificios eran las caballerizas, la cocina, la herrería y otros lugares para albergar a los huéspedes y a las personas que trabajaban en el castillo.

Torneos



Los torneos eran campeonatos de lucha que se organizaban en las cortes, para que los guerreros pudieran seguir practicando y probando su fuerza y valor aun cuando no hubiera una batalla. Por eso, el torneo tenía distintas pruebas, que reflejaban las formas de lucha de la época: las justas con caballos y lanza, la lucha con garrote y con espada, la competencia de arco y flecha.

Lugares reales de las historias del rey Arturo



Castillo de Cadbury: antigua fortaleza ubicada en la región de Glastonbury. Algunos estudiosos de la leyenda del rey Arturo consideran que en ese lugar se ubicaba el castillo de Camelot.

Castillo de Cadbury●

OCEANO

CORNWALL

ATLÁNTICO

NORTE

Costa de Cornwall: costa del sudoeste de Inglaterra, en donde se levantaba el castillo de Tintagel. Según la leyenda, este era el castillo del Uther Pendragón, el padre del rey Arturo.

Bretaña: reino de los bretones, que se extendía, en el siglo V, desde el noroeste de Francia hasta el sudoeste de Inglaterra. Por estos antiguos habitantes, las islas de ese archipiélago recibieron el nombre de Islas Británicas.

BRETAÑA

0 50 100 km

ESCALA GRÁFICA



Londres: actual capital del Reino Unido; ya desde la Edad Media fue una importante ciudad de Inglaterra.

Londres

INGLATERRA

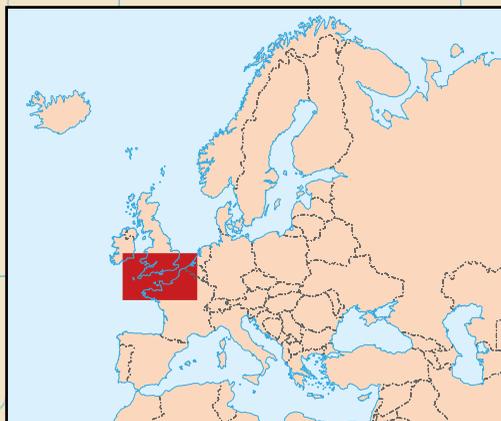
• Castillo de Winchester

Winchester: castillo de Inglaterra que se asocia a la leyenda del rey Arturo. En una de sus paredes se exhibe una versión de la Mesa Redonda.

BÉLGICA

Canal de la Mancha

FRANCIA



Leyenda: Arturo, la esperanza de los bretones

Las olas todavía se estrellan contra las rocas de Cornwall, en el extremo sudoeste de Inglaterra. En ese lugar, según la leyenda, nació quien llegaría a ser el rey Arturo, ayudado por los hechizos del gran mago Merlín, quien disfrutaba causando asombro y realizando todo tipo de prodigios en las cortes de los reyes de Inglaterra.

El padre de Arturo era el rey de Bretaña, Uther Pendragón (su nombre significaba “cabeza de dragón”), y su madre era la bella dama Igera. Para poder conquistar a Igera, Uther le había pedido ayuda a Merlín. El mago aceptó, pero a cambio había pedido que Uther le diera a él el hijo que nacería como fruto de esa unión. Por eso, cuando nació Arturo, Merlín se llevó al niño y lo dejó al cuidado de un noble campesino, llamado Antor, que cuidó a Arturo como si fuera suyo, junto con su hijo Kay.

Merlín era hijo de una joven bretona y de un ser sobrenatural. Nadie supo jamás cuál era el aspecto real de Merlín. En general, se aparecía como un viejo de larga barba blanca y túnica un poco gastada, que se apoyaba al caminar con un bastón o un cayado. No se lo veía montar a caballo, pero podía recorrer larguísimas distancias a una extraordinaria

velocidad. Era capaz de realizar casi cualquier tipo de hechizo; podía, por ejemplo, transformarse en cualquier animal o cosa, y sabía lo que iba a pasar en el futuro. Por eso, cuando se enteró de que el rey Uther quería seducir a Igrna, se apresuró a ayudarlo a cambio de que le permitiera criar a su hijo: Merlín ya sabía que Arturo estaba destinado a ser el rey más famoso de los bretones.



Cuando Arturo tenía 15 años y se acercaba la edad en que podría postularse para ser caballero, Uther Pendragón murió, y como nadie sabía que Arturo era hijo del rey, todos pensaban que el reino había quedado sin un legítimo sucesor al trono. Merlín consideró que era momento de presentar al joven ante los demás reyes, y mostrarles quién era Arturo en realidad. Entonces, hizo

reunir a todos un domingo de fiesta en la iglesia principal de Londres. En medio del patio hizo aparecer una enorme piedra que, en su centro, tenía una espada clavada y una leyenda que decía:

Quien extraiga la espada de
la piedra es el verdadero rey
de Inglaterra

Los reyes de toda la isla se apuraron a probar su suerte con la espada, pero no consiguieron ni siquiera moverla. Los más fuertes y valientes caballeros intentaron sacarla, pero no lo lograron. Merlín vio que algunos estaban muy furiosos y podían empezar a luchar entre ellos, así que decidió organizar un torneo entre los caballeros: quien venciera, tendría derecho a entrar al patio de la iglesia e intentar sacar la espada por cualquier medio.

Ese torneo fue muy recordado en Londres, porque acudieron los mejores y más nobles caballeros, entusiasmados con la posibilidad de convertirse en reyes de Inglaterra si sacaban la espada. También acudió el campesino Antor junto con su hijo Kay, pues quería que este conociera a algún caballero que lo tomara como escudero y, con el tiempo, lo iniciara como caballero. Junto con ellos fue también Arturo, que nunca había ido a la ciudad ni había visto un torneo.

Cuando llegaron a Londres, Kay fue invitado a pelear contra un caballero, pero no había traído su espada. Entonces, le pidieron a Arturo que volviera a su pueblo a buscarla. Arturo se entretuvo viendo los combates y paseando por la ciudad, hasta que se dio cuenta de que se hacía de noche y de que no iba a conseguir llegar a tiempo con la espada de Kay. Empezó a llorar, preocupado. Entonces, un viejo mendigo se acercó al joven y le preguntó qué le pasaba:

—Buen anciano —le respondió, con gran amabilidad, Arturo—, tendría que estar en este momento en mi pueblo buscando una espada para mi hermano, pero me distraje y se me hizo tarde.

—No te preocupes por eso, muchacho —dijo el extraño anciano—. Casualmente, he visto una hermosa espada abandonada en una piedra en el patio de la iglesia: puedes tomarla, si te gusta.

Mientras el viejo hablaba, una densa neblina comenzó a flotar alrededor de Arturo, formando una especie de velo blanco y espeso. Cuando se disipó, Arturo se hallaba frente a la roca que tenía clavada la espada. El muchacho se sorprendió muchísimo del extraño viaje, y Merlín (que era el anciano mendigo) sonrió, porque le complacía causar asombro a las personas.

Como la niebla no se había ido del todo, Arturo no pudo leer la leyenda que estaba escrita en la piedra: sacó la espada sin ningún esfuerzo, y sin saber lo que hacía. La hoja de

la espada era brillante, y la luz de la luna la hacía parecer aún más resplandeciente y mágica. Como ya era muy tarde, Arturo decidió no despertar a Kay, y llevarle la espada muy temprano a la mañana siguiente.

El patio de la iglesia estaba custodiado por una decena de virtuosos caballeros, pero el hechizo realizado por Merlín para llevar a Arturo hasta la piedra los había dormido. Cuando se despertaron, a la mañana siguiente, descubrieron que la espada había desaparecido, y llamaron a todos los reyes y autoridades de la ciudad. Los torneos se suspendieron, y en el patio de la iglesia se reunió mucha gente para ver qué había sucedido. Atraídos por el barullo, también se acercaron Antor, Kay y Arturo. Por los gritos y los discursos de los reyes y caballeros, Arturo comprendió que buscaban la espada que él se había llevado, y se dispuso a devolverla.



Ante el gran grupo de caballeros y reyes armados, se acercó un muchachito que llevaba la espada del rey Uther, la espada en la piedra que nadie había podido mover, disculpándose por haberla sacado la noche anterior, por equivocación. Sin poder creer lo que veían, los reyes le pidieron a Arturo que volviera a hacerlo. Ante la mirada incrédula de los reyes, el joven volvió a poner la espada en la piedra. Los reyes y los caballeros intentaron sacarla, pero, al igual que antes, no pudieron ni moverla. Arturo, en cambio, a pedido de los caballeros, sacó la espada de la piedra y la volvió a meter, más de veinte veces. Parecía evidente que solamente él, Arturo, era el destinado a ser el dueño de esa espada. Varios caballeros, furiosos, gritaban que ese joven campesino no podía ser rey de Inglaterra, pues no había sangre noble en él. Otros, en cambio, pensaban que no importaba el origen del niño, en tanto había podido sacar la espada del rey Uther de la piedra. La mayoría ya estaba a punto de desenvainar sus armas, para resolver la discusión a espadazos.

Pero entonces apareció Merlín, como si fuera un pequeño tornado, levantando una gran polvareda en el patio, e intentó aplacar a los reyes, contándoles la verdadera historia de Arturo: todos supieron quién era en realidad ese joven, y por qué tenía derecho a ocupar el trono de Uther Pendragón, su padre.

En ese momento, muchos nobles le creyeron a Merlín y juraron fidelidad al nuevo rey. Pero otros no aceptaron ser gobernados por un joven inexperto y desconocido, y se

fueron de la ciudad jurando venganza. La mayoría de los rebeldes eran señores del norte, y desde allí atacarían, en el futuro, a los caballeros de Arturo en incontables batallas.



Arturo aceptó su suerte y se dispuso a ser el mejor rey que hubiera conocido Inglaterra. Con la ayuda de Merlín y el valor que lo caracterizaba, se enfrentó a muchos enemigos e hizo muchos amigos y aliados. Buena parte de su fama se debió a que pudo llevar la paz al reino, y favorecer la caballería andante. Muchas veces rescató a nobles que se hallaban sitiados por enemigos, como al rey Lodegrance. Este invitó luego a Arturo a su castillo, para agradecerle con un banquete. Allí, el rey Arturo conoció a la hija del rey, una rubia y bella muchacha, llamada Ginebra. Arturo se enamoró inmediatamente de ella, para siempre.

La espada que el joven rey Arturo había sacado de la piedra no podía ser la que utilizara para sus combates, porque aquella era la espada de su padre, y debía utilizarse solamente para las ceremonias. Así que no tenía todavía una espada propia, digna de un rey como él. ¿Cómo la consiguió? En una oportunidad, Arturo debía enfrentarse a uno de los más valientes caballeros de la época, y le pidió a Merlín que lo ayudara a conseguir una buena espada. Arturo y Merlín recorrieron un frondoso bosque, porque en los bosques los caballeros suelen hallar las más maravillosas aventuras. El bosque se abrió y se toparon con las orillas de un enorme lago cristalino. Merlín invocó a la Dama del Lago, que vivía bajo el agua, en las profundidades, y le pidió su espada. La Dama del Lago, que era tal vez una ninfa o un hada, le prestó a Arturo su espada, llamada Excalibur (que significa “hecha de acero”), y una vaina para guardarla; y le pidió que se la devolviera cuando ya no la necesitara. También le contó que tanto la espada como su vaina eran mágicas: quien empuñara a Excalibur nunca sería vencido, y quien llevara la vaina no sufriría ninguna herida durante las batallas.

Con Excalibur y su vaina mágica, Arturo logró vencer a todos sus enemigos. Decidió establecer su corte en el castillo de Camelot. La leyenda cuenta que, una vez allí, pensó que debía asegurarse un heredero y decidió pedir la mano de la bella Ginebra. El padre de la joven aceptó el enlace, y como regalo de bodas le dio a Arturo una enorme mesa redonda, en la que podían sentarse más de 140 personas; y también le cedió 100 de sus caballeros,

para que lo sirvieran. Arturo buscó otros caballeros para completar los lugares en la mesa, y creó la Hermandad de la Mesa Redonda. Solo quedaron unos pocos sitios vacíos, listos para ser ocupados por los caballeros valientes que aparecieran en el futuro.

Uno solo de los asientos alrededor de la Mesa Redonda nunca era ocupado por nadie: el llamado “Sitial Peligroso”. Merlín le advirtió a Arturo que solamente podría sentarse allí un caballero, que sería el más perfecto caballero que jamás se hubiera visto, pero que sería también uno de los más desgraciados. Pero quién ocupó ese lugar y cómo llegó a hacerlo es tema de otra leyenda: la historia de los famosos caballeros de la Mesa Redonda...

En los años siguientes, junto con sus caballeros (y, a veces, contra alguno de ellos), Arturo luchó para asegurar el bienestar de su reino, hasta que fue herido de muerte en la batalla de Calmann. Su cuerpo fue transportado en una nave voladora hasta la maravillosa Isla de Avalon, donde se dice que, por arte de encantamiento, sus heridas fueron sanadas y se mantiene siempre vivo, esperando tal vez regresar algún día a su reinado.



Fuentes consultadas

Alvar, C. (1997). *Breve diccionario Artúrico*. Madrid: Alianza.

García Gual, C. (2003). *Historia del Rey Arturo*. Madrid: Alianza.

GCBA. Secretaría de Educación. Dirección de General de Planeamiento. Dirección de Currícula, (2005). *Prácticas del Lenguaje. Don Quijote de La Mancha. Para lectores caminantes*. Plan plurianual para el mejoramiento de la enseñanza. CABA: Secretaría de Educación.

GCBA. Secretaría de Educación. Dirección de General de Planeamiento. Dirección de Currícula, (2005). *Prácticas del Lenguaje. Robin Hood. Páginas para el alumno*. Plan plurianual para el mejoramiento de la enseñanza. CABA: Secretaría de Educación.

National Geographic Society. (2004). *Atlas National Geographic*. Edición en español, tomo 1. Lima: RBA.

Steinbeck, J. (2004). *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*. Buenos Aires: Sudamericana.



BA Vamos
Buenos
Aires