

**FASCÍCULO LITERARIO E INFORMATIVO**

# **El rey Arturo, historia y leyenda**



escuelas

La escuela  
vuelve a la escuela

Ministerio de Educación



**Buenos Aires**  
Gobierno de la Ciudad

**FASCÍCULO LITERARIO E INFORMATIVO**

# **El rey Arturo, historia y leyenda**



escuelas

La escuela  
vuelve a la escuela

Ministerio de Educación



Buenos Aires  
Gobierno de la Ciudad

## **Dirección de Evaluación Educativa**

Tamara Vinacur

### **ELABORACIÓN DEL MATERIAL**

#### **Equipo de Evaluación de los Aprendizajes**

Marta Tenutto  
Marisa Macha  
Mariana Werefkin  
Jimena Dib  
Claudia Zenobi  
Jessica Tapia Soriano  
Cecilia Lamela  
Héctor Ponce  
Gema Fioriti  
Marcela Imperiale

**Selección de textos y redacción:** Jimena Dib

COORDINACIÓN EDITORIAL: Paula Galdeano

EDICIÓN: Sebastián Vargas

DISEÑO: Patricia Leguizamón

ILUSTRACIONES: Christian Béjar

CARTOGRAFÍA: Miguel Ángel Forchi

ISBN 978-987-549-385-8

© Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Ministerio de Educación

Dirección General de Planeamiento Educativo

Dirección de Evaluación Educativa. 2008

Hecho el depósito que marca la Ley n° 11.723

Esmeralda 55. 9° piso.

C1035ABA, Buenos Aires

Teléfono/fax: 4339-1731

Correo electrónico: [evaluacion\\_dgpled@buenosaires.gov.ar](mailto:evaluacion_dgpled@buenosaires.gov.ar)

El rey Arturo, historia y leyenda / con colaboración de Jimena Dib. - 1a ed. -  
Buenos Aires :

Ministerio de Educación - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2008.

16 p. : il. ; 28x20 cm.

ISBN 978-987-549-385-8

1. Material Auxiliar para la Enseñanza. I. Dib, Jimena, colab.

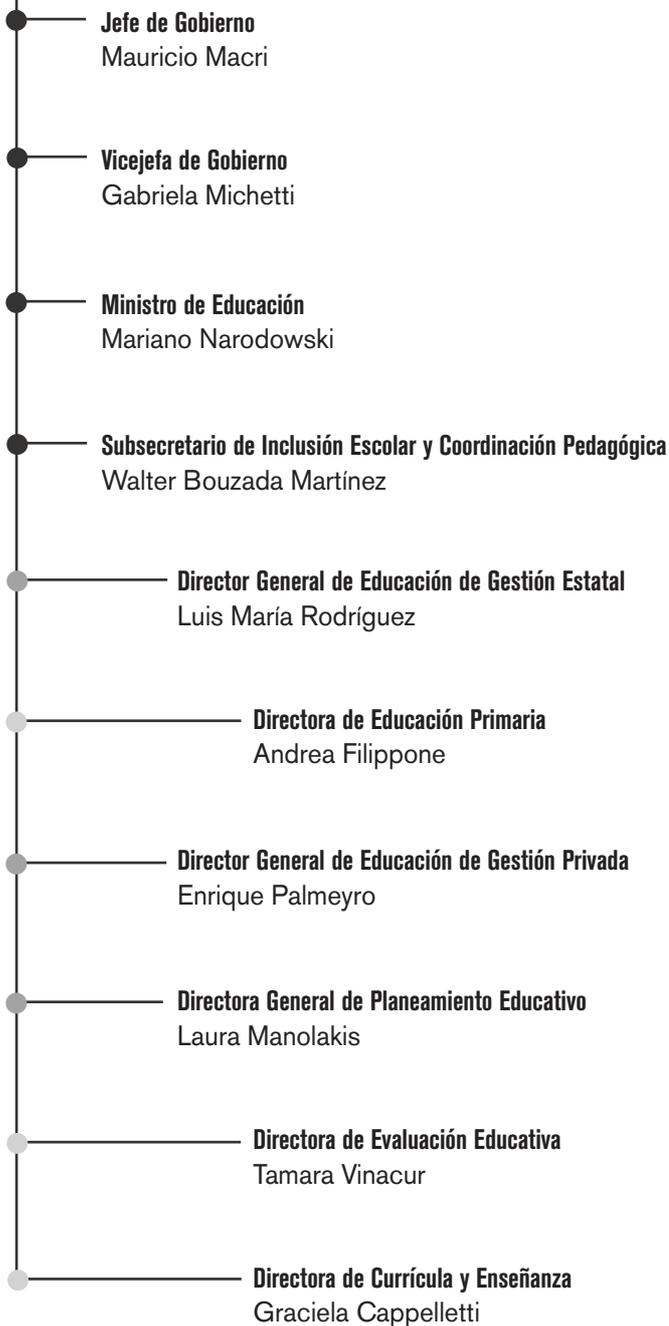
CDD 371.33

Permitida la transcripción parcial de los textos incluidos en esta obra,  
hasta 1.000 palabras, según Ley 11.723, art. 10°, colocando el apartado  
consultado entre comillas y citando la fuente; si éste excediera la extensión  
mencionada deberá solicitarse autorización a la Dirección de Evaluación Educativa.  
**Distribución gratuita. Prohibida su venta.**



# Buenos Aires

Gobierno de la Ciudad



Ministerio de Educación

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	5
BREVE DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO .....	6
LUGARES REALES DE LAS HISTORIAS DEL REY ARTURO .....	8
LEYENDA: ARTURO, LA ESPERANZA DE LOS BRETONES .....	10
FUENTES CONSULTADAS .....	15



# PRESENTACIÓN

En este fascículo 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 fascículo 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)

## Armadura

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. Sólo 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

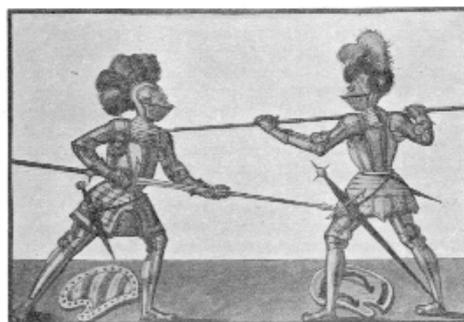
Los castillos eran fortalezas de piedra, desde las cuales los reyes dominaban sus territorios y protegían a las personas que trabajaban en sus tierras. Los castillos se construían en lugares elevados y cerca de ríos o lagunas; en muchos casos, se los rodeaba con un foso con agua y se construían altas 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





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

**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.



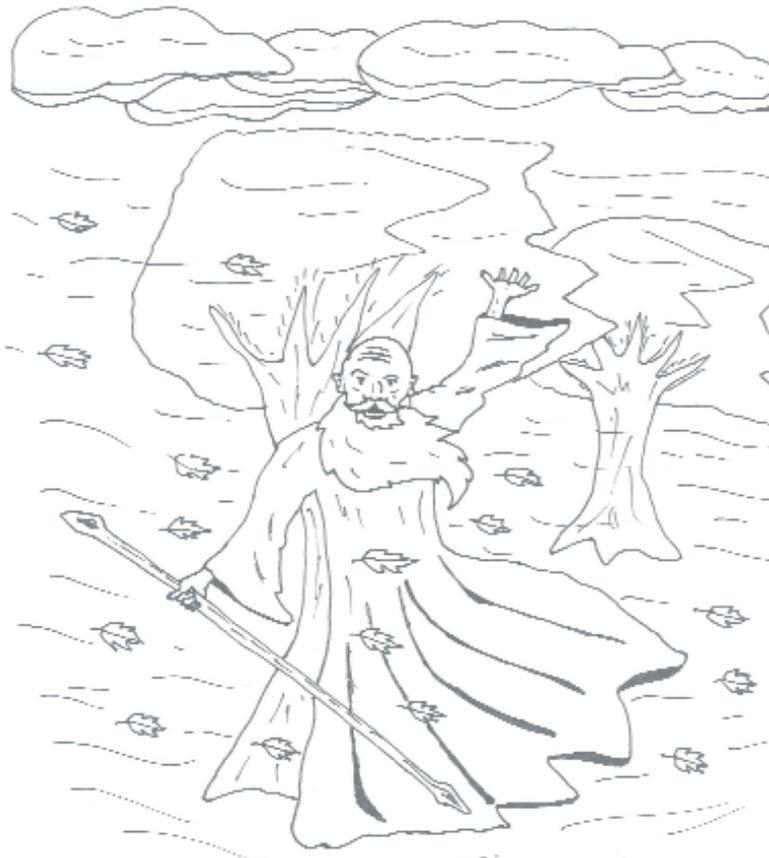
## LEYENDA

# 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 Igherna. Para poder conquistar a Igherna, 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 Igherna, 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 espadaazos.

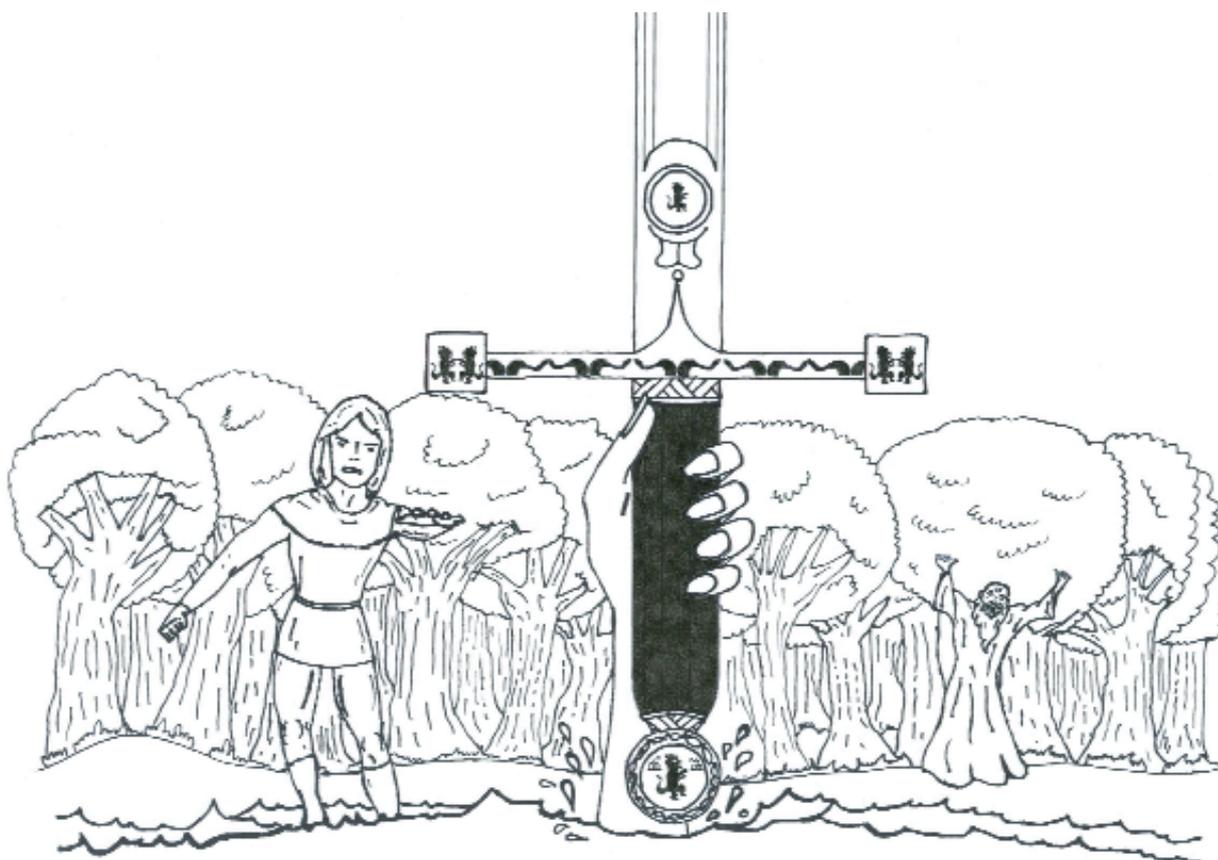
Pero entonces apareció Merlín, como si fuera un pequeño tornado, levantando una gran polvareda en el patio, e intentó aplacar a los reyes, contándoles la verdadera historia de Arturo: todos supieron quién era en realidad ese joven, y por qué tenía derecho a ocupar el trono de Uther Pendragón, su padre.

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, Carlos: *Breve diccionario Artúrico*. Madrid, Alianza, 1997.

García Gual, Carlos: *Historia del Rey Arturo*. Madrid, Alianza, 2003.

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

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires: *Prácticas del Lenguaje. Don Quijote de La Mancha. Para lectores caminantes*. Plan Plurianual, Dirección de Currícula, Dirección de General de Planeamiento, Ministerio de Educación, 2005.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires: *Prácticas del Lenguaje. Robin Hood. Páginas para el alumno*. Plan Plurianual, Dirección de Currícula, Dirección de General de Planeamiento, Ministerio de Educación, 2005.

*Atlas National Geographic*, edición en español, tomo 1. Lima, RBA, 2004.

## ¿Existió el rey Arturo?

Existen referencias de un jefe guerrero del siglo V (años 400 al 500 después de Cristo) que se llamaba con un nombre similar o parecido a "Arturo", y que vivía en la zona que los romanos llamaban Britania, que actualmente corresponde a la isla de Inglaterra, en el Reino Unido. Por eso, se dice en la leyenda que Arturo era rey de los bretones.

Probablemente, este jefe no se trataba de un rey como el Arturo de las leyendas, sino de un luchador que defendió sus tierras contra la invasión de los pueblos sajones que provenían del norte de Europa.

Varios estudios arqueológicos analizan diferentes castillos intentando identificarlos como los de la historia del rey Arturo; pero ninguno ha llegado a una conclusión contundente. Algunos afirman que Camelot, el principal castillo de la leyenda, es el actual castillo de Cadbury, cerca de Glanstonbury; otros, en cambio, lo ubican en el castillo de Winchester, en el extremo oeste de la isla.

Además de las referencias a este jefe de los bretones, muchos datos y características de la corte del rey Arturo provienen de los siglos XI y XII. En esa época, las leyendas de caballería se comenzaron a fijar por escrito. Los modelos que sirvieron para describir las acciones de Arturo como rey fueron, en parte, los reyes de Inglaterra de ese período, y sobre todo, los ideales de nobleza, valentía y amor que inspiraron a los autores de las novelas de caballería y de los poemas amorosos de la época.

Pero, ¿existió el rey Arturo, tal como lo presentan sus leyendas? Al respecto, Carlos García Gual (2003), un experto en mitos y escritor de un libro sobre la historia del rey Arturo, sostiene:

En nuestro estudio, la tesis fundamental, si es que conviene llamar así a lo que me parece, sencillamente, la constatación de un hecho manifiesto, es que todo el mundo del rey Arturo y sus caballeros y damas es un mito literario. Esto quiere decir que ha sido la literatura, o la ficción literaria, quien ha conformado la materia mitológica a partir de unas leyendas transmitidas por una nebulosa tradición oral con un origen real en los siglos V, VI o VII de nuestra era.