



# PROYECTO MI LE TO

MISIÓN LEYENDAS TOLEDANAS



# Leyendas que conectan jóvenes y territorios

---

Dentro del proyecto “Leyendas que conectan jóvenes y territorios” la Biblioteca de Castilla- La Mancha se ha centrado en la colaboración con los centros educativos.

La actividad que se presenta pretende conseguir lazos más estrechos con los centros educativos para que tengan cuenta a la biblioteca en su labor con los chicos.

Esta iniciativa está destinada a alumnos 3º y 4º de la ESO y se ha ofertado a todos los centros educativos de la ciudad de Toledo, públicos, privados y concertados.

La metodología que se va a seguir se divide en tres partes:

- **Tratamiento de las leyendas en el aula:** será Milagros Carrasco, licenciada en Historia y colaboradora habitual de la biblioteca como narradora oral encargada de desarrollar esta fase de la actividad.
- **Gymkana en el centro escolar:** una vez tratadas las leyendas será “Ocio y Aventura.com” los encargados de montar una gymkana en el centro educativo.
- **Gran- Gymkana:** los chicos que ganen la gymkana en su instituto serán los representantes de su centro educativo en la gran- gymkana que se celebrará en el casco de Toledo y tendrá como lugar de partida la Biblioteca de Castilla- LA Mancha.

## Planteamiento de las sesiones

Cada sesión tendrá una duración de 90 minutos. Se narrarán de tres leyendas, intercaladas con el tema sobre el que va a girar la sesión, con el apoyo de textos, imágenes y vídeos. Actividades como

### 1ª sesión

CONSTRUCCIONES. Juguemos a las casitas.

Características constructivas y artísticas de las culturas que han habitado nuestra ciudad, cuyos restos podemos contemplar por sus rincones.

Leyendas:

- **El baño de la Cava:** por un lado, el arte visigodo por la época en la que se ambienta la leyenda y por sus protagonistas, y por otro, el propio torreón como construcción de origen islámico.
- **El Cristo de la Luz:** mezquita conocida entre los estudiosos como la miniatura de la de Córdoba, ya que su arquitectura es una clara inspiración de la de la ciudad andaluza, construida solo 30 años antes.
- **La mujer del alarife:** acerca de la construcción y derrumbamiento que sufrió el puente de San Martín en época del arzobispo Tenorio en el siglo XIV.

### 2ª sesión

## Leyendas que conectan jóvenes y territorios

---

NIGROMANCIA Y ALQUIMIA. SUCESOS MILAGROSOS. Fuerzas ¿mágicas? y especiales habitan en la ciudad.

Siempre se ha tenido la creencia, ya desde sus orígenes, de que Toledo está rodeado de unas fuerzas ocultas especiales que propician la llegada de estudiosos e interesados por las artes mágicas para la obtención de ciertas habilidades especiales.

Sin embargo, tampoco se debe olvidar que este interés por nuestra ciudad de numerosos estudiosos y eruditos en los más variados temas se debe en muy gran medida a la importantísima Escuela de Traductores que impulsó Alfonso X El Sabio dentro de la cultura medieval europea.

En este caso, nos vamos a centrar en lo mágico y misterioso... Por lo atrayente del tema en las edades con las que se va a trabajar.

Leyendas:

- **Las cuevas del marqués o La doble muerte de Enrique de Villena:** conocido como El Nigromante, Enrique de Villena dejó a su criado lo que debía hacer cuando este muriera para así alcanzar la vida eterna. Un dato que pocos conocen es que el culto Enrique de Villena fue el primero en traducir al castellano *La Divina Comedia* y *La Eneida*.
- **La casa del duende:** lugar en el que ocurrieron sucesos brujeriles con la presencia del mismísimo demonio. Una leyenda de hechicería, teniendo en cuenta que el colectivo hechiceril puede ser considerado como una de las muchas culturas que han existido en nuestra ciudad.
- **La aparición de Santa Leocadia:** patrona de la ciudad de Toledo, también tiene su propia leyenda, como no podía ser menos.

### 3ª sesión

PERSONAJES CON HISTORIA Y SU LEYENDA. No pueden estar todos los que son. Imposible.

Difícil ha sido la tarea de seleccionar tan solo tres personajes que tienen una interesante historia y además cuentan con su propia leyenda.

Leyendas:

- **El de la mano horadada:** en ella se habla de la gran amistad que había entre el rey cristiano Alfonso VI y el rey taifa al-Mamún, aunque cada uno tenía diferentes intereses políticos y territoriales.
- **El hombre de palo:** autómatas construido por el relojero Juanelo Turriano y que deambuló por las calles de la ciudad pidiendo limosna para su creador. Interesante personaje Juanelo, en cuanto a sus obras de ingeniería y en cuanto a la relación con el poder regio y el local.
- **El beso:** una de las muchas leyendas que nuestro inolvidable Gustavo Adolfo Bécquer ambientó en Toledo. Perfectamente podía haber sido otra la leyenda escogida, pero esta nos permite hablar también del establecimiento de las tropas francesas durante la invasión napoleónica. *Aprovechando que el Pisuerga pasa por Valladolid...*

### Gymkana en el centro educativo

La finalidad es conectar con los alumnos a través de actividades lúdicas de carácter educativo y cultural. La idea es tratar de generar una búsqueda del tesoro en la que prime la diversión, el

## Leyendas que conectan jóvenes y territorios

---

trabajo en equipo y los conocimientos en diferentes materias curriculares de diversas áreas (educación física, literatura, historia...)

La dinámica a desarrollar sería la siguiente: se generará un recorrido en el propio centro, que los participantes deben resolver en el menor tiempo posible con ayuda de una brújula. Cada punto de encuentro (baliza) nos dará las indicaciones para acceder al siguiente emplazamiento.

Para garantizar la motivación de los participantes, las pruebas que se plantearán serán diferentes (descifrar un enigma a través de un código, realizar un final alternativo a una leyenda...). AL superar cada una de estas pruebas, los participantes reciben un pequeño fragmento que al finalizar el recorrido deben unir, descubriendo la leyenda que esconde.

Para concluir la actividad y calcular el tiempo final empleado en su desarrollo se realizarán tres preguntas del texto, para garantizar la comprensión de la lectura del mismo

Se estima un tiempo máximo de ejecución de 60 minutos, pudiendo participar de manera simultánea hasta 48 alumnos en grupos de 6 bajo la supervisión de dos monitores. Se crearán tantos grupos como sea necesario para atender a cada centro.

### Gran Gymkana

A fin de generar una sana competitividad y que los participantes en los centros escolares sean conscientes que su participación tiene una recompensa, se ha elaborado una prueba final a gran escala, que seguirá el modelo aplicado en los centros y a la que podrán optar los dos mejores grupos participantes en cada centro escolar, generando una pequeña "liga" entre los diferentes centros que hayan participado en el programa escolar. De este modo, ofrecemos una actividad en la que se involucra a la comunidad educativa de la ciudad conectando a través de las leyendas a los alumnos de diferentes centros que pertenecen a Toledo.

Esta actividad tendría su inicio en la propia Biblioteca, en la que se explicaría la dinámica a seguir en la actividad que proponemos.

La idea es crear un recorrido utilizando la propia ciudad con emplazamientos emblemáticos en los que las leyendas cuentan que años atrás ocurrieron fantásticos sucesos: la catedral primada, el pozo amargo, los cobertizos, la casa del diamantista o el callejón del diablo... en cada uno de estos espacios, les aguarda una prueba que tendrán que los participantes tendrán que resolver para poder proseguir su camino y terminar el recorrido para crear su propia leyenda. Las actividades que proponemos versan sobre las leyendas, los literatos que vivieron o escribieron sobre nuestra ciudad, pero también implican las nuevas tecnologías, el trabajo en equipo o las actividades deportivas.

Esta actividad contará con 10 emplazamientos habiendo un monitor o actor (en función de la prueba) en cada uno de ellos.

## Leyendas que conectan jóvenes y territorios

---

Se estima una duración por prueba de 8-10 minutos que unidos a los desplazamientos, explicaciones y conclusión de la actividad, puede llegar a tener una duración total de 2 horas y media a 3 horas.

Sala Juvenil-Enclave joven

Contacto: [salajuvenil.bclm@jccm.es](mailto:salajuvenil.bclm@jccm.es)

<https://www.facebook.com/enclavejovenbiblioclm/>