

**Estimado/a vecino/a de Caballar:**

Me dirijo a ti con relación al proyecto **Se Lee Caballar**, impulsado por el **Ministerio de Cultura y Deporte** y en colaboración con el **Ayuntamiento de Caballar**, para invitarte a participar en la actividad:



# ESPEJOS

Buscamos crear un **reflejo** de la memoria viva de Caballar a través de una serie de entrevistas a sus vecinos.

Tu participación es fundamental para dejar documentado las **tradiciones y leyendas, la importancia del agua, la huerta y la agricultura de nuestro pueblo.**

Estos temas son esenciales para comprender la identidad de Caballar y transmitirla a las generaciones venideras.

Las entrevistas se realizarán de forma individual y/o grupal según preferencia y disponibilidad tendrán una duración aproximada de una hora, el lugar elegido para las mismas es la Biblioteca del Ayuntamiento de Caballar. En ellas, conversaremos sobre tus experiencias, recuerdos y conocimientos relacionados con los temas mencionados.

Tu participación en **Espejos** es un regalo invaluable para la memoria colectiva de Caballar.

**¿Por qué es importante participar?**

- **Preservar la memoria:** Tu participación ayudará a documentar la historia oral de Caballar, asegurando que las tradiciones, experiencias y conocimientos no se pierdan en el tiempo.
- **Fortalecer la identidad:** Compartir tus historias y recuerdos fortalecerá el sentido de comunidad y pertenencia en Caballar.

Toda la información recopilada será cuidadosamente editada y publicada en el libro **Se Lee Caballar** que será presentado el próximo **27 de abril** en Caballar.

Este libro será un legado tangible de la riqueza cultural e histórica de nuestro pueblo del que **recibirás una copia** en agradecimiento por tu colaboración.

**¿Cómo participar?**

Si deseas participar en **Espejos**, solo tienes que enviarme un mensaje de WhatsApp al número **671 59 71 99** o comunicárselo a cualquiera de los miembros del Ayuntamiento de Caballar.

**¡Tu participación es vital! Te esperamos.**

**Juan Orozco**