

La leyenda de Dragoș Vodă o La fundación de Moldavia.

País

Rumania

Resumen de la fábula

Moldavia es una región de Rumania que se dice que lleva el nombre del perro de confianza de uno de sus voivodas. El voivoda se llamaba Dragoș y acababa de reunir un pequeño ejército para ayudar a sus hermanos que habían sido invadidos por los tártaros. En el camino, se encontraron con un feroz bisonte, a quien decidieron cazar. Después de mucho esfuerzo lograron capturar y matar al animal, pero no antes de que Molda, el sabueso, persiguiera al bisonte y se hiriera gravemente, perdiendo la vida en el proceso. Triste por su muerte, Dragoș nombró el río donde habían atrapado al bisonte Moldavia, luego continuó y derrotó a los invasores.

Potencial educativo / Resultados de aprendizaje

1. Familiarizar a los alumnos con la historia rumana;
2. Insertar en su vocabulario palabras clave relacionadas con aspectos culturales / religiosos / históricos.
3. Introducir el conocimiento básico de los valores patrióticos, el amor al país, la religión, la confianza en Dios, la fe, la herencia, la devoción y la confianza en el sabio de los viejos.
4. La historia tiene como objetivo aumentar la conciencia de los alumnos sobre el hecho de que a veces uno puede perder, pero él o ella nunca deben rendirse ante la derrota; en cambio, uno siempre debe buscar respuestas y pedir la ayuda al prójimo.

Fábula completa

Hace mucho tiempo vivió un voivoda llamado Dragoș, que habitaba una zona de Rumania llamada Maramureș. Era un buen cabeza de familia y gobernante, pero también un hábil cazador. Le gustaba cazar bisontes, osos, ciervos, jabalíes y lobos.

La leyenda dice que, mientras cazaba, escuchó que sus hermanos, los rumanos en el este de las montañas de los Cárpatos, en el valle de los ríos Siret y Prut, sufrían mucho porque estaban siendo robados y asesinados por los tártaros, una civilización guerrera y saqueadora. Era de conocimiento popular que nadie era mejor que ellos para montar a caballo, cabalgaban como el viento. Se armaban con espadas curvas llamadas *yataghans*, y sus flechas rápidas volaban desde sus arcos como rayos, siempre golpeando a sus objetivos. Sobre sus cabezas, llevaban sombreros grandes hechos de piel de oveja, y se defendían con escudos redondos de hierro. El líder tártaro se llamaba khan.

Con sus valientes hombres de Maramureș, Dragoș cruzó las montañas hacia el este para ayudar a sus hermanos a luchar contra los tártaros. En medio de las montañas, de camino al objetivo, apareció un bisonte, mucho más grande que un toro, con cuernos afilados, cuello grueso, pezuñas duras, pelaje largo y negro, ojos saltones, feroces y grandes fosas nasales.

El primero en sentir a la bestia fue el perro Molda, el querido sabueso del voivoda. Y, habiéndolo olido, corrió tras el bisonte, ladrando ruidosamente. No importa cuán feroz fuera el bisonte, Dragoş lo golpeó con una flecha y con su lanza. Herida y ensangrentada, la bestia huyó a través del denso bosque, incluso cruzó un ancho río; pero Molda lo persiguió, tratando de alcanzarla, no obstante el río era demasiado profundo y rápido, por lo que la pobre Molda se ahogó.

En sus caballos, Dragoş y sus valientes hombres cruzaron el río, golpearon a la bestia justo entre los cuernos y finalmente mataron al bisonte. Dragoş disfrutó mucho de esta victoria, pero lamentaba mucho la pérdida de su sabueso. En su honor y sentimental memoria, nombró al río asesino Moldova.

Luego, Dragoş continuó y ayudó a los rumanos en la parte oriental del país a luchar contra los invasores. Cuando regresó victorioso de la batalla, los rumanos lo nombraron voivoda y le pidieron que liderara esa parte del país, que también llamaron Moldavia, como al río.

Plan de lección

Tema: Nuestras tierras - Moldavia

Tipo de actividad: consolidación

Actividad integrada: personas y sociedad / Lengua y comunicación

Objetivos: consolidar el conocimiento sobre Moldavia; mejorar y usar el vocabulario.

Objetivos: crear un modelo a escala de la región; para volver a contar la leyenda de manera original, siguiendo la narración original.

Actividad de calentamiento: los niños verán una secuencia de video de la leyenda.

Actividad principal: para la primera parte (personas y sociedad), los niños crearán un modelo a escala del lugar donde se dice que tuvo lugar la leyenda. El modelo se creará con materiales reciclados (cartón, papel, vasos de plástico, botellas de plástico, etc.) Después de terminar los modelos, los niños se dividirán en dos equipos. El primer equipo completará el modelo pintándolo con los colores requeridos. El segundo equipo creará las maquetas de los personajes mencionados en la historia, utilizando también materiales reciclados (papel crepé, algodón, tela, papel con caras impresas, etc.)

Para la segunda parte, los niños reproducirán la leyenda. Tendrán la libertad de agregar o eliminar ciertas partes de la narración, desarrollando así su imaginación y creatividad.

La actividad finalizará con una breve discusión y la pregunta "¿Cuál crees que es la importancia de estas leyendas para nosotros en la actualidad?".