

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES DE LA EXPOSICIÓN

NUESTROS PRIMEROS POBLADORES



CENTRO CULTURAL
HAINO
CASA DEL CORDÓN

GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES DE LA EXPOSICIÓN

NUESTROS PRIMEROS POBLADORES

María Isabel Martínez y Patricia Tatis Madera

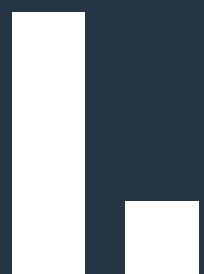


CENTRO CULTURAL
TAINO
CASA DEL CORDÓN



CONTENIDO

- 4** **I.** Presentación
- 6** **II.** Introducción
- 8** **III.** Bienvenida o exhortación
- 12** **IV.** Centro Cultural Taíno Casa del Cordón
- 14** **V.** Colección arqueológica de la Fundación García Arévalo
- 16** **VI.** Exposición permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón Nuestros primeros pobladores
- 20** **VII.** ¿Cómo utilizar la Guía Educativa para Docentes?
- 24** **VIII.** Marco conceptual de la exposición permanente Nuestros primeros pobladores
 - A.** Línea del tiempo
 - B.** El mundo taíno
 - C.** Los objetos hablan
 - D.** Medioambiente y subsistencia
 - E.** Hábitat
 - F.** El Espacio de lo sagrado y sus prácticas rituales
 - G.** La sociedad
 - H.** El cuerpo
 - I.** Arte y utilidad: herramientas, cerámica, pinturas rupestres, música e instrumentos y danza
- 60** **IX.** Disciplinas relacionadas. Conexión con el currículo escolar
- 66** **X.** Pautas para diseñar actividades en torno a la exposición permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón
- 74** **XI.** Modelo de actividades para los niveles educativos correspondientes a segundo ciclo de inicial, primaria y secundaria
- 84** **XII.** Enfoques metodológicos
- 88** **XIII.** Glosario de términos taínos
- 93** **XIV.** Bibliografía

**EL CENTRO CULTURAL TAÍNO CASA DEL CORDÓN**

es una organización sin fines de lucro, auspiciada por el Banco Popular Dominicano, que surge en el marco de la celebración de su 60 aniversario como una plataforma sociocultural dinámica, participativa e innovadora.

Tiene como misión ser un punto de encuentro para el conocimiento, la educación y la proyección cultural, inspirando a la comunidad y los visitantes a valorar y preservar la historia y cultura de la República Dominicana. Asimismo, promueve el reconocimiento de la herencia taína como parte de nuestra identidad, fomentando un profundo aprecio por su legado histórico y cultural.

La combinación de una valiosa colección arqueológica de la vida y la sociedad taínas, y la revitalización de la emblemática Casa del Cordón, una de las primeras edificaciones de piedra en América, ubicada en la Ciudad Colonial de Santo Domingo y patrimonio de la humanidad por la UNESCO, supone una oferta de valor y convierte al Centro Cultural Taíno Casa del Cordón en un valioso recurso didáctico, más allá de las aulas.

Esta institución cultural asume como uno de sus roles fundamentales la acción educativa y la divulgación de las raíces culturales de la sociedad dominicana a través de diversos medios y lenguajes pedagógicos.

La Guía Didáctica para Docentes de la exposición permanente “Nuestros primeros pobladores” es un instrumento didáctico que permite al maestro continuar profundizando en el aula la experiencia de la visita escolar, a través de diversas actividades relacionadas con los contenidos del currículo escolar dominicano, adaptándose a los distintos niveles de enseñanza. Con esta iniciativa, reafirmamos el compromiso de nuestra organización financiera de contribuir con el desarrollo humano y la calidad de la educación dominicana apoyados en una perspectiva pedagógica actualizada y en las nuevas tecnologías.



INTRODUCCIÓN

EL CENTRO CULTURAL TAÍNO CASA DEL CORDÓN aloja la espléndida colección de objetos arqueológicos de la Fundación García Arévalo, la cual permite conocer en profundidad mediante recursos expositivos atractivos la evolución de los aborígenes de la isla Española -desde los pobladores arcaicos hasta la gestación de la sociedad taína- y su legado artístico y cultural, que ha perdurado hasta hoy como una tradición fundacional.

Con tal motivo se abordó la remodelación integral de la Casa del Cordón, tanto en su arquitectura como en la distribución de los espacios. La primera planta está dedicada a las actividades de promoción cultural, la tienda y los

servicios. La segunda planta acoge la instalación museográfica, que muestra un panorama cronológico que permite descubrir a los pobladores originarios mediante recursos expositivos que incluyen paneles, audiovisuales y materiales didácticos.

El recorrido por los distintos ámbitos de la exhibición empieza con un conjunto de utensilios de piedra utilizados desde los inicios del período arcaico, hace más de 5,000 años: lascas de sílex con filosos bordes cortantes, morteros, majadores y hachas enmangadas a un mazo de madera.

En el espacio central se exponen ejemplos arqueológicos que evidencian la llegada de los grupos arahuacos que, desde las riberas del río Orinoco y la costa nororiental de Suramérica, arribaron a las islas antillanas, donde introdujeron técnicas agrícolas que propiciaron el desarrollo de una sociedad más productiva con asentamientos permanentes, así como la elaboración de una lustrosa alfarería cuya variedad decorativa nos proporciona información sobre las distintas oleadas migratorias y nos aproxima a sus criterios estéticos.

Los ámbitos siguientes están dedicadas a la sociedad taína, que alcanzó los niveles socioeconómicos y culturales más avanzados entre las diferentes etnias aborígenes que habitaron las Grandes Antillas, como lo evidencian las manifestaciones de alto contenido estético y simbólico que aquí se exhiben. Esta propuesta museográfica ilumina los aspectos más sobresalientes de la vida taína. Un conjunto de piezas representativas y de ilustrativos paneles revela la conformación de las aldeas, su organización social, las actividades productivas, la elaboración del casabe y la confección de recipientes cerámicos con estilizadas decoraciones simbólicas. También, están ampliamente documentados el culto a las divinidades o cemíes con sus ceremonias rituales y bailes colectivos, la decoración personal, las prácticas funerarias, la veneración de los ancestros y el mundo de los espíritus tutelares, que reflejan la cosmología y símbolos de identidad del universo taíno.

El itinerario culmina con los componentes de la herencia taína que se han preservado hasta hoy como resultado del proceso de mestizaje y transculturación generado en los albores de la colonización de la isla Española, que supuso la asimilación de costumbres y objetos de nuestros ancestros por parte de españoles y africanos, así como la incorporación de numerosos vocablos taínos que han enriquecido el idioma castellano y se han difundido a otras lenguas europeas.

Como complemento a la museografía, se ofrece un programa educativo que incluye visitas guiadas, proyecciones de audiovisuales, exposiciones artísticas temporales, conferencias y talleres interactivos, además de una tienda de artesanías que recrean los motivos y diseños autóctonos.

Con la habilitación del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, el Banco Popular Dominicano pone al alcance del público nacional y de los visitantes extranjeros una parte esencial del devenir prehistórico y cultural dominicano, sustentado en una diversidad de obras que testimonian la calidad expresiva y el esmerado grado de ejecución alcanzado por los artífices aborígenes y la trascendencia de su legado ancestral.

Para una mejor comprensión del discurso museográfico de la exposición permanente de objetos arqueológicos y su valioso legado cultural y artístico, el Centro Cultural Taíno Casa del Cordón ha editado esta Guía Didáctica para Docentes, de la autoría de María Isabel Martínez y Patricia Tatis Madera. Su enfoque metodológico con técnicas pedagógicas avanzadas, en un lenguaje ameno y comprensivo, les facilita a los docentes profundizar en el conocimiento del pasado para estimular a los estudiantes a comprender, valorar e interpretar con mayor propiedad el acervo patrimonial heredado de nuestros primeros pobladores.

Manuel A. García Arévalo



“La información, tal cual, no es interpretación. La interpretación es revelación basada en información [...]. Sin embargo, toda interpretación incluye información [...]. El objetivo principal de la interpretación no es la instrucción, sino la provocación.”

F. Tilden

LA GUÍA DIDÁCTICA PARA DOCENTES

está diseñada para acompañar la labor educativa del profesorado durante las visitas al Centro Cultural Taíno Casa del Cordón. Este material contiene recursos didácticos, pautas y enfoques metodológicos que serán de gran utilidad a la hora de planificar actividades en torno a la exposición permanente *Nuestros primeros pobladores*. Actividades que los docentes tendrán la posibilidad de realizar en las aulas y que podrán conectar con los contenidos del currículo escolar dominicano.

Además, la guía aporta contenidos que podrán ser usados como referencia por parte de los profesores al profundizar en el proceso de evolución de la cultura taína y su importancia histórica dentro del contexto antillano del que formamos parte: los flujos migratorios, los primeros pobladores: actividades de subsistencia, hábitat, prácticas rituales, creencias, estructura social, costumbres, tradiciones y cultura material.



Para responder de forma adecuada al interés pedagógico de la Guía Didáctica para Docentes, se combinan estrategias y recursos didácticos que toman en cuenta los planos afectivos, cognitivos y sociales de los educandos, y que propician la participación activa de los mismos frente a la colección del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón. El propósito fundamental es garantizar la obtención máxima de aprendizajes formales e informales, a través de las piezas arqueológicas expuestas y los recursos interactivos que forman parte de la propuesta museográfica de la exposición permanente.

10 Al concebir esta guía, se tomó en cuenta que actualmente las instituciones culturales se integran en la dinámica cotidiana de la colectividad a la que pertenecen y su participación es cada día más compleja; ya no es solamente el lugar de acopio de los bienes culturales o un espacio reservado al estudio erudito del pasado, "[...] su protagonismo sirve a la integración de los diferentes grupos sociales [...], mediante estructuras más abiertas que amplían los espacios de acogida, ya no se trata de un lugar dedicado exclusivamente a la contemplación, sino que su rol [...] se hace cada día más patente".¹

Por lo tanto, los centros culturales y museos se deben concebir como un entorno de aprendizaje informal o de aprendizaje de elección múltiple (Falk et alii, 2007), donde el aprendizaje no es el único parámetro, pero en el que hay que asegurar a los diferentes tipos de visitantes la accesibilidad del mensaje en su sentido más amplio.

¹ Bellido, 2007: 25

Objetivo General

- Sensibilizar sobre la memoria histórica de la cultura taína como patrimonio tangible e intangible de la nación dominicana, mediante el estímulo de procesos de aprendizajes integrales y constructivos, que posibiliten el establecimiento de conexiones entre la colección del Centro Cultural Taíno y los contenidos del currículo escolar dominicano.



Objetivos específicos

- Ofrecer a los docentes las herramientas necesarias para convertir la colección del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón en una fuente de información, disfrute y aprendizaje, que estimule el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes mediante el uso de recursos lúdicos y creativos.
- Profundizar en el estudio de la historia y evolución de la cultura taína en su relación con los usos y costumbres actuales, como una vía para la comprensión de nuestros signos de identidad.
- Valorizar los espacios que preservan el acervo cultural nacional mediante su uso para fines sociales.
- Educar en materia de patrimonio tangible e intangible, en general, y en particular, sobre los oficios y los saberes de nuestros antepasados, su organización social, su concepción del mundo, modos de vida y relación con el medioambiente.

Estructura de contenidos

Para que este material sirva como un documento de consulta para los docentes, los contenidos se han desarrollado tomando en cuenta las necesidades conceptuales y prácticas que requiere una programación de actividades en torno a una exposición museística. Por lo tanto, la guía contiene:

- Información contextual sobre el Centro Cultural Taíno Casa del Cordón y la colección de piezas taínas que alberga en su exposición permanente *Nuestros primeros pobladores*, proveniente de la colección de Manuel García Arévalo.
- Marco conceptual sobre la cultura taína.
- Conexiones con el currículo escolar dominicano, a través de las competencias y contenidos que tienen en común.
- Pautas para el diseño de actividades, adaptación de los contenidos, definición de objetivos, descripción de las actividades, duración estipulada y materiales requeridos.
- Enfoques metodológicos para enriquecer la experiencia con los estudiantes.
- Glosario de términos taínos que podrá ser de utilidad a la hora de trabajar cada eje temático.



IV.

12

CENTRO CULTURAL TAÍNO CASA DEL CORDÓN



Breve reseña histórica

Esta casa que hoy alberga el Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, con características de los estilos gótico isabelino y mudéjar, se estima que comenzó a construirse en el año 1503 como una de las primeras casas de piedra hecha en América y probablemente como la primera vivienda de dos pisos. Su nombre se debe al cordón que tiene en la fachada, que se asocia a la orden religiosa de San Francisco de Asís. Este inmueble alojó a personajes muy importantes de la época colonial, entre los que se encuentran el virrey don Diego Colón y su esposa doña María de Toledo, que la habitaron temporalmente en el año 1509, para luego mudarse a la que sería su residencia permanente en el palacio virreinal en la ribera del río Ozama, conocido hoy como el Alcázar de Colón.

Entre otros usos que ha tenido a lo largo del tiempo, aquí funcionó la Real

Audiencia. Y un dato curioso es que, durante la incursión del corsario inglés Francis Drake, se instaló en esta casa la balanza con la que se pesaban las pertenencias que debían entregarle los pobladores de la ciudad a este temido invasor.

Esta importante edificación patrimonial fue restaurada por el Banco Popular Dominicano y gracias a su iniciativa y responsabilidad social, se ha convertido en el Centro Cultural Taíno Casa del Cordón. Cuenta con dos espacios expositivos. En su primer nivel hay varias salas para ilustrar la historia de la vivienda, mostrar exposiciones temporales y proyectar audiovisuales, además de una tienda de artesanías y publicaciones. El segundo nivel alberga una exposición permanente dedicada a la cultura taína y a las demás etnias aborígenes que la antecedieron.

13



V.

14

COLECCIÓN ARQUEOLÓGICA DE LA FUNDACIÓN GARCÍA ARÉVALO



15

**La colección de objetos aborígenes que se expone en el Centro Cultural Taíno Casa del Cordón fue formada durante más de 50 años por el empresario e historiador Manuel A. García Arévalo, provenientes de excavaciones arqueológicas y exploraciones espeleológicas o mediante la incorporación de otras colecciones privadas, al igual que por adquisiciones en anticuarios y galerías de arte precolombino. Además, se incluye una muestra representativa sobre los novedosos y reveladores descubrimientos protagonizados por los investigadores Adolfo López Belando y Daniel Shelley en la península de Samaná, en la zona noreste de la isla Española, donde se han localizados varios asentamientos de pobladores arcaicos con 5,500 años de antigüedad.



VI.

EXPOSICIÓN PERMANENTE DEL CENTRO CULTURAL TAÍNO CASA DEL CORDÓN

16

La exposición *Nuestros primeros pobladores* cuenta con más de 350 piezas originales de la época prehistórica. Con el apoyo de ilustraciones, carteles explicativos y recursos interactivos dentro de las salas, el discurso museográfico de la exposición profundiza en los aspectos mitológicos, creencias, hábitos y quehaceres de nuestros primeros pobladores. El origen y la evolución de la cultura taína y demás grupos aborígenes que habitaron en la isla Española antes de la llegada de los europeos.

A. Vistas del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón

Primer nivel



17

Segundo nivel



años, los vestigios
y costumbres.
ity and customs

a sido habitado anterior a su
was inhabited by members of

os y acuitunas, así como para
varon platos y escudillas con
os.

ray,
o store fresh water for drinking,
clay pots and tableware figure

ue la casa haya permanecido
cional de la colonia de Santo

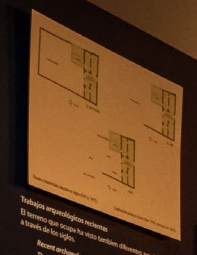
licating limits 18 pottion and
ony of the time.

y en el siglo XVIII poseían una
no talavera poblana mexicana.
lacia, ollas, anafes, lebrillos y

la Casa del Cordón, cuando la
ominicanos consideran que la
personas de negocios y

the Casa del Cordón in the 18th
rtars, pots, portable stoves and

ve of activities in the Casa del
e Hotel de la Unión.



La Casa del Cordón, las muchas vidas de la Casa del Cordón. The Casa del Cordón, the many lives of La Casa del Cordón.

La Casa del Cordón en su entorno
The Casa del Cordón in its surroundings

Las edificaciones de la Casa del Cordón
The buildings of the Casa del Cordón

Recent studies confirm that the wall the house shares
with the adjacent property dates to the 18th century.

El espacio interior de la casa probablemente
se usó de depósito para mercancías.

This space had probably served as a space for merchant
merchandise.

CENTRO CULTURAL TAINO CASA DEL CORDÓN



La Casa del Cordón y su construcción La Casa del Cordón and its construction

La cal y su uso
Lime and its use

La cal y su uso Lime and its use

El uso de la cal en la construcción de la Casa del Cordón
The use of lime in the construction of the Casa del Cordón

La geología y la construcción Geology and Construction

La Casa del Cordón 2024, m La Casa del Cordón 2024

En su fachada, aún se ve
de su color original aplica
a la piedra tallada.

Traces of the original
identified on the ca

Se descubrió un tipo de ladrillo en el primer piso, probablemente
cubierto en alguna de las intervenciones de finales del siglo XIX.

A brick was discovered which was probably hidden during
19th-century intervention.



VII.

20

¿CÓMO UTILIZAR LA GUÍA EDUCATIVA PARA DOCENTES?

La Guía Didáctica para Docentes sirve como marco de referencia a la hora de pensar, diseñar y desarrollar actividades con los escolares en torno a la Exposición Permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón. Por ende, su alcance utilitario puede abarcar lo siguiente:

Como **referencia teórica** que sirve de base conceptual a las actividades a desarrollar. La guía desarrolla un marco conceptual que aborda el universo taíno y su historia en nuestra Isla. En cada eje temático de dicho marco conceptual, se incluye una batería de 28 ideas de actividades que los docentes podrán tomar de referencia para diseñar y desarrollar ejercicios propios en torno a las temáticas de la exposición permanente *Nuestros primeros pobladores*.

Para **conectar** los puntos comunes entre el contenido de la exposición y el currículo escolar dominicano, en sus niveles educativos inicial, primario y secundario. De esta forma, los docentes podrán establecer conexiones entre la información que se aborda en la sala y los contenidos que se necesitan trabajar de acuerdo al currículo académico.

Para **definir** objetivos y aspectos clave a la hora de diseñar actividades sobre las piezas de la colección. Para esto, la guía ofrece una serie de pautas a tomar en cuenta para diseñar actividades de calidad pedagógica en entornos museísticos. Además, y a modo de ejemplo, se incluyen tres modelos de actividades pensadas para los distintos grados académicos que comprende el sistema educativo de la República Dominicana. Estos modelos presentan los objetivos de cada actividad, así como la descripción y secuenciación de la misma, para que puedan ser de utilidad para el diseño de actividades y ejercicios que los docentes deseen realizar en las aulas.

Para considerar distintos **enfoques metodológicos** que pueden ser de utilidad para el desarrollo de las actividades. Los enfoques metodológicos propuestos estimulan en los estudiantes el pensamiento crítico, la observación, la reflexión, la participación y la construcción de sus propios significados en torno a las piezas de la colección.

En definitiva, la Guía Didáctica para Docentes puede usarse como un apoyo teórico-práctico para pensar actividades en torno a la colección permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón. Con su uso, se pretende que los docentes cuenten con las herramientas necesarias para definir los siguientes aspectos relativos al diseño de actividades relacionadas a la exposición permanente:

1. Elección del tema a tratar.
2. Elección del grupo que va a realizar la actividad y sus características.
3. Integración de los conocimientos previos de los estudiantes.
4. Elección de los contenidos y piezas de la exposición que mejor complementan la actividad planteada.
5. Diseño y planificación de las actividades, estableciendo objetivos específicos y enfoques metodológicos que propicien la participación activa del estudiante y la experimentación.

21

Conceptos clave

Arqueología:

La arqueología (del griego «ἀρχαίος» archaios, viejo o antiguo, y «λόγος» logos, ciencia o estudio) es la ciencia que estudia, comprende, explica y describe, los cambios que se producen en las sociedades, desde las primeras agrupaciones de humanos hasta las actuales, a través de restos materiales dispersos en la geografía y conservados a través del tiempo.

22

La arqueología puede considerarse tanto una ciencia social, como una rama de las humanidades. Los hallazgos arqueológicos deben ser registrados, comprobados y comparados con métodos y técnicas científicas, antes de emitir cualquier hipótesis sobre los mismos. En ese sentido, los arqueólogos se dedican al estudio de la antigüedad y toman como objeto de investigación los monumentos y restos materiales dejados por el ser humano a lo largo de la historia en toda la geografía.

En relación con el estudio de nuestras culturas precolombinas, han sido muy importantes para la arqueología las descripciones y datos aportados por el propio Cristóbal Colón y los cronistas de Indias, como Fray Bartolomé de las Casas y Gonzalo Fernández de Oviedo, al igual que autores como Fray Ramón Pané. Este último, escribió Relación acerca de las antigüedades de las Indias,



Referencias bibliográficas.

Historia de las Indias de Fray Bartolomé de las Casas. Antigüedades de los Indios de Fray Ramón Pané. Apuntes de Cristóbal Colón. Taínos: Arte y sociedad de Manuel García Arévalo.

considerado el primer libro de un español en América, realizado por encargo del propio Cristóbal Colón.

Identidad:

(Del b. lat. identitas, -ātis). Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

Se entiende que la identidad es una construcción individual y social que está en constante cambio, gracias a la interacción con otras personas, grupos y culturas, es decir, que las personas son en la medida en que se relacionan con los demás.

Poner en valor este concepto clave contribuye a que los estudiantes puedan cuestionarse aspectos de su identidad como ciudadanos y establecer diálogos acerca de las piezas taínas que forman parte del vestigio cultural de la República Dominicana. Se pretende, además, generar una conexión significativa con la historia de nuestros primeros pobladores, resaltando los elementos identitarios que conforman nuestra sociedad dominicana.

Creatividad:

“No habría creatividad sin la curiosidad que nos mueve y que nos pone pacientemente impacientes ante el mundo que no hicimos, pero que acrecentamos con algo que hacemos”.

Paulo Freire

Desde las culturas aborígenes hasta nuestros días, el ser humano ha utilizado su creatividad para encontrar maneras de expresar su identidad; quién es, de dónde viene y qué lo hace únicos frente a los demás. Cada manifestación artística, ya sea individual o colectiva, permea la cosmovisión que tiene del mundo, así como sus valores, principios estéticos y estilo propio. Esto ha permitido que el ser humano busque la mejor manera, la más creativa y la más personal, de expresar su cotidianidad, su experiencia vital y sus historias personales y sociales.

Por todo lo anterior, la creatividad como concepto clave tiene la intención de propiciar espacios de expresión a través del arte, en los que los estudiantes puedan introducir su mirada del mundo que les rodea y puedan plasmar los procesos de aprendizaje que van a llevar a cabo en entornos de creación libre con recursos manuales o digitales.

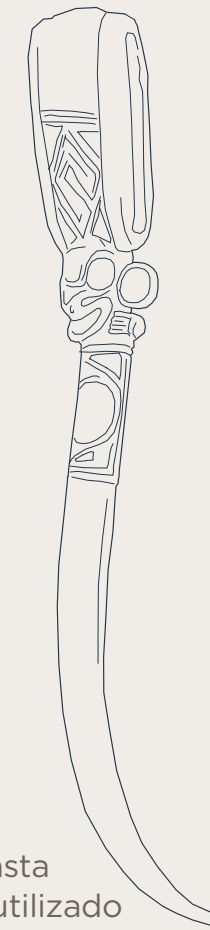
Educación patrimonial:

“Solo se protege y se conserva, aquello que se conoce y se valora”.

Esther Almarcha

La premisa fundamental de la educación patrimonial es que educar sobre el patrimonio cultural que cada sociedad posee, garantiza su valoración y su conservación por parte de los mismos ciudadanos. Para que esto suceda, es vital germinar en las prácticas educativas de nuestro país el reconocimiento, la apreciación y la educación sobre el patrimonio histórico que nos pertenece como nación, y el gran legado que nos ha dejado nuestra cultura ancestral taína.

En ese sentido, educación y patrimonio es un binomio necesario para infundir en los corazones de cada niña y niño de nuestro país, el amor por nuestros orígenes, por quiénes realmente somos. Solo así, cuando educamos sobre la riqueza de nuestro acervo cultural, nuestra sociedad crecerá cada día más en el reconocimiento del valor de lo nuestro, de lo autóctono, de lo criollo.



23



VIII.

24

MARCO CONCEPTUAL DE LA EXPOSICIÓN PERMANENTE DEL CENTRO CULTURAL TAÍNO CASA DEL CORDÓN

Los contenidos de esta guía que se desarrollan a continuación están relacionados con el itinerario museográfico de la colección y se agrupan en los siguientes ejes temáticos:

A. Línea de tiempo

B. El mundo taíno

C. Los objetos hablan

D. Medio ambiente y subsistencia

E. Hábitat

F. El espacio de lo sagrado y sus prácticas rituales

G. La sociedad

H. El cuerpo

I. Arte y utilidad: herramientas, cerámica, pinturas, rupestres, música e instrumentos y la danza.

A. Línea de tiempo

Hace unos 6000 años

LOS GRUPOS ARCAICOS. Llegan a la isla los primeros pobladores llamados protoarcaicos. Se trata de gente procedente del continente americano, probablemente de Centroamérica, que basaron su subsistencia en la caza, la pesca y la recolección. Fabricaban herramientas de sílex o pedernal tallado de donde obtenían lascas de bordes afilados apropiados para trabajar la madera, las fibras vegetales y preparar sus alimentos. Estos grupos habitaron en cavernas y abrigos rocosos situados en laderas o farallones.

Hace unos 4000 años

HABITANTES DEL MANGLAR. Una segunda oleada migratoria procedente del noreste de Suramérica llega a las Antillas Menores, Puerto Rico y posteriormente la Española. Emplean una tecnología más compleja y evolucionada en la elaboración de sus herramientas que consiste en el pulimento de la piedra para confeccionar morteros, majadores y hachas las que enmangaban a un mazo de madera.

Estos nuevos pobladores se establecieron cercanos a las playas y las desembocaduras de los ríos, donde crecen los manglares con una abundante fauna que constituía una fuente importante para su alimentación.

Sus asentamientos arqueológicos se conocen con el nombre de “concheros”, por la gran cantidad de restos de caracoles y crustáceos que se amontonaban como desperdicios alimenticios alrededor de sus viviendas. En la última etapa de su poblamiento, se evidencia una incipiente agricultura y la elaboración de simples tiestos cerámicos.

25

Hace unos 2500 años

LOS PRIMEROS AGROALFAREROS. En varias oleadas migratorias, los grupos arahuacos, originarios de la ribera del río Orinoco en Venezuela, alcanzan las costas de las Grandes Antillas. Se desplazaron en canoas a través del arco de islas del oriente antillano. Tenían una forma de vida y una cultura material más desarrollada basada en una agricultura intensiva, introducen el cultivo de la yuca, la elaboración del cazabe y la confección de cerámica de variadas formas con vistosas decoraciones que permiten identificar sus rasgos culturales.

Hace unos 2000 años

LAS CULTURAS SUBTAÍNAS. Arribaron a la Española procedentes de Puerto Rico los grupos agroalfareros de origen arahuaco. Se establecen en las costas del suroeste de la isla y la península de Samaná, dando inicio a un proceso de intercambio cultural con los anteriores pobladores arcaicos que originó varias modalidades cerámicas consideradas como subtaínas.

Hace unos 900 años

FORMACIÓN Y EXPANSIÓN DE LA CULTURA TAÍNA. En el siglo XII d.C. nace la sociedad taína como consecuencia de un proceso de adaptación y evolución de los grupos anteriores, con una organización social de carácter jerarquizado, y una forma de obtención de alimentos mediante diversas prácticas agrícolas, que complementaban con actividades de caza, pesca y recolección de frutos y raíces silvestres. Elaboraron una gama de objetos artísticos excepcionales, vinculados a sus creencias religiosas basadas en el culto de sus dioses o cemíes, que pervivieron hasta la llegada de los primeros europeos quienes describen esta cultura en sus crónicas, que nos permiten conocer los modos de vida y rituales ancestrales.

Hace unos 500 años

EL DESCUBRIMIENTO DE AMÉRICA. Los europeos llegan al continente americano con el primer viaje de Colón en 1492. Al año siguiente, se establece la villa de La Isabela en la costa norte de la Isla Española, iniciándose el proceso de transculturación y mestizaje entre los taínos con los españoles y africanos que dio origen a la cultura criolla que caracteriza al pueblo dominicano.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Creación de una línea de tiempo a modo de rompecabezas. Con papel blanco, marcadores, tijeras y lápices de colores pueden crear una línea del tiempo que refleje las fechas más importantes de la evolución de la sociedad taína. En la parte superior de cada pieza, pueden ilustrar de manera simple un evento importante y poner debajo la fecha y título del suceso. Una vez creadas todas las piezas, las pueden ensamblar en una superficie grande como cartulina u otro tipo de papel, que sea visible para toda la clase.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Elaboración, con materiales gastables y colores de una línea de tiempo comparativa que muestre el origen y evolución de la cultura taína con otras poblaciones aborígenes del arco antillano.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Elaboración, en formato digital, de una línea del tiempo comparativa que muestre el origen y evolución de la cultura taína con los primeros de otras regiones de América como los Incas, Mayas y Aztecas.

B. El mundo taíno

Mar Caribe, un abrazo multicultural

*Por el Mar de las Antillas
anda un barco de papel;
anda y anda el barco barco,
sin timonel.*

Nicolás Guillén



Nuestro mar Caribe, perteneciente al Océano Atlántico, acoge un rosario de islas que se localizan en el llamado Arco Antillano, que comprende desde la isla de Trinidad, frente a la costa oriental de Venezuela, hasta el sur de la Florida en Estados Unidos.

Estas islas están formadas por tres grupos: al centro se encuentran las Antillas Mayores, conformadas por las islas de mayor extensión: Cuba, República Dominicana y Haití (que conforman una sola isla), Jamaica y Puerto Rico. Hacia la península de la Florida, en el norte, se

encuentran las Bahamas. Al sur, se ubican las Antillas Menores conformadas por pequeñas islas como Martinica, Guadalupe, Trinidad y Tobago, Aruba y Curazao.

El mar Caribe baña las costas de Belice en América Central, Guyana Francesa, Surinam y Guayana o antigua Guyana Inglesa, en América del Sur. Otros países continentales como Venezuela, Colombia, Panamá, Costa Rica, Nicaragua, Honduras, México y Estados Unidos, tienen costas en el Mar Caribe.

A la hora de definir el Caribe como una región se toman en cuenta, además de la geografía, factores históricos, políticos y culturales. Todo esto supone que el Caribe se define por su diversidad territorial, étnica, cultural y política. El mar Caribe es un mar abierto en el Océano Atlántico Tropical, también llamado mar de las Antillas por estar ubicado al sur y al oeste del arco antillano.

Con los primeros inmigrantes, que probablemente eran procedentes de Belice y otras partes de Centroamérica, arribaron a las Antillas Mayores a través de distintos flujos migratorios, introduciendo las primeras formas de vida, costumbres, hábitos y creencias que fueron articulando sistemas culturales, con manifestaciones concretas que han subsistido a través del tiempo.

Se considera que estos habitantes que llegaron a la isla hace unos 6000 años practicaban la caza, la pesca y la recolección, y confeccionaban herramientas

rudimentarias elaboradas con sílex o pedernal tallado. Estos antiguos pobladores, clasificados en la arqueología como protoarcaicos, no tenían conocimientos de la agricultura ni de la alfarería. Estos navegantes viajaron en balsas de madera y más tarde, en la medida que fueron conquistando el mar y dominando las artes de la navegación, las posteriores oleadas migratorias utilizaron canoas hechas de troncos de madera ahuecados.

Hace unos 4000 años se produjo una segunda oleada de gente que buscando salida al mar desde las cuencas de los ríos Amazona y Orinoco al noreste de América del Sur, atravesaron el Mar Caribe llegando a las Antillas Menores, Puerto Rico y posteriormente la Española, y mediante varios procesos migratorios fueron poblando las islas del arco antillano. Estos grupos, clasificados como arcaicos, también practicaban la caza, la pesca y la recolección, aunque es evidente que poseían destrezas motoras más desarrolladas, lo que permitió la elaboración de herramientas de piedra pulimentada más sofisticadas. Además, en las últimas etapas de su poblamiento se evidencia la aparición de una incipiente agricultura y la elaboración de sencillos tiestos de barro.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

30

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Creación a mano de un rompecabezas a gran escala, hecho de cartulina o paspartú por los mismos estudiantes, para ubicar las regiones más reconocidas del arco antillano, como la actual Cuba, República Dominicana, Puerto Rico y Jamaica.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Representar en un mapa colectivo, los principales países del arco antillano y recrear visualmente los flujos migratorios de los taínos con la técnica del collage.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Crear una infografía digital sobre las ciudades de América que se consideran como parte del territorio caribeño y sus principales características.

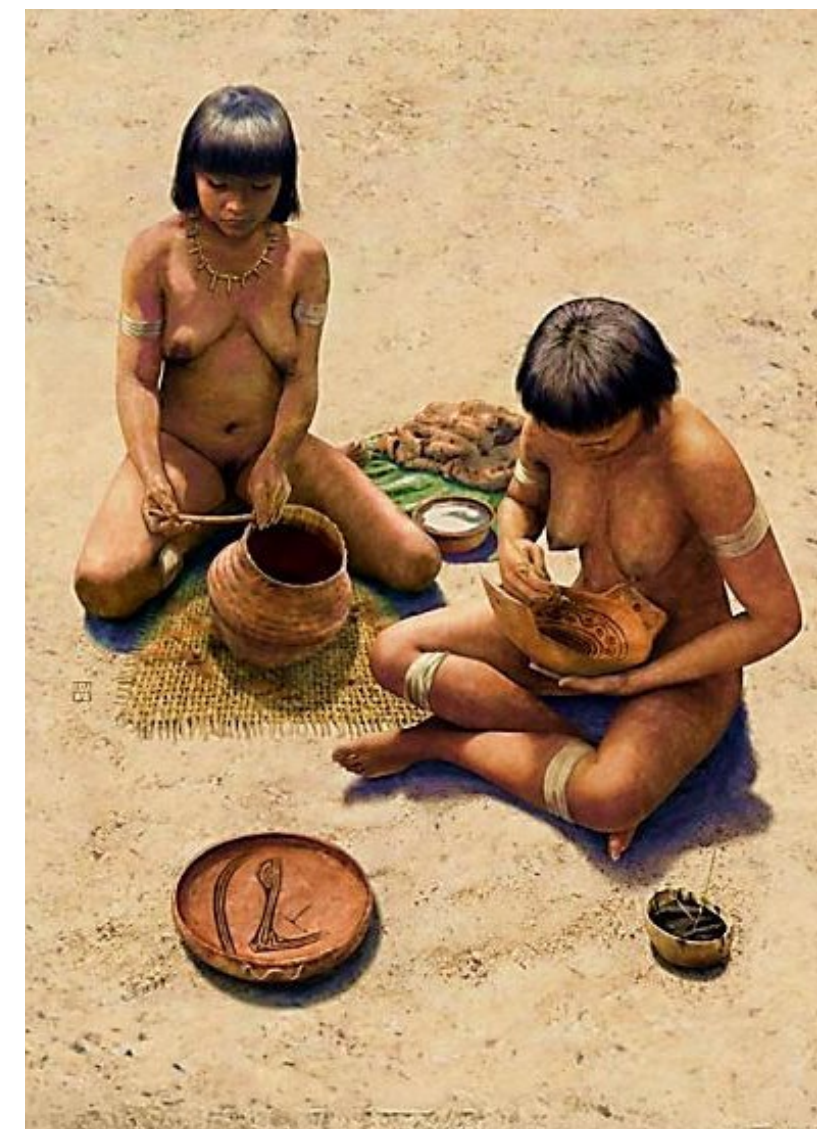
Grupos agroalfareros

Hace unos 2500 años, los primeros grupos agroalfareros alcanzaron las costas de la isla en varias oleadas a través del arco de islas del oriente antillano. Estos nuevos pobladores eran de origen arahuaco procedentes de Venezuela. Tenían una forma de vida y una cultura material muy diferente. Los primeros grupos agroalfareros introducen el cultivo de la yuca, la elaboración del casabe y la confección de la cerámica.

SALADOIDES E IGNERIS: el primer flujo migratorio llegó a las Antillas Menores y luego pasó a las Islas Vírgenes y Puerto Rico. Este grupo que provenía de la cuenca del río Orinoco se denomina la cultura saladoide, y en el ámbito antillano se les llama igneris. Su cerámica se identifica por poseer motivos abstractos y figurativos en blanco sobre fondo rojo y en ocasiones anaranjado. Su llegada ocurrió hacia el año 240 de nuestra era y, según las investigaciones, establecieron asentamientos en las playas de la región oriental de la isla y la Península de Samaná, porque hasta ahora es el único lugar donde hay huellas de su presencia.

OSTIONOIDES: es un desarrollo cultural formado en Puerto Rico a partir de los grupos saladoides que inició hacia el siglo V su penetración en las islas de Santo Domingo, Cuba y Jamaica. Los ostionoides, antecesores de los taínos,

producían una cerámica pintada de rojo-rosa con bandas negras ocasionales en la parte superior, representando el motivo de los murciélagos.



Representación de taínas pertenecientes a los primeros grupos agroalfareros, confeccionando y pintando cerámica.

MELLACOIDE: el mellacoide fue otro estilo identificado con los grupos que habitaron a orilla de los ríos del valle del Cibao y la zona noroeste de la isla. Su cerámica posee incisiones entrecruzadas de tiras de barro y se le ubica entre los siglos VII y XVI después de Cristo.

CHICOIDE: el llamado estilo chicoide, relacionado con la cultura taína de los siglos XII al XVI, recibe su nombre por el yacimiento arqueológico situado en la playa de Boca Chica, también se encuentra en Puerto Rico, Cuba y las Bahamas. Su producción cerámica cuenta con representaciones simbólicas figurativas y motivos geométricos incisos y punteados en bandas o franjas decorativas de carácter simbólico.

En el siglo XII D.C. nace la cultura taína como consecuencia de un proceso de adaptación y evolución de los grupos anteriores de origen arahuaco procedentes del Orinoco en Venezuela y grupos arcaicos asentados en las Antillas Mayores, con una organización social de carácter jerarquizado, una forma de obtención y elaboración de los alimentos basada en la agricultura intensiva, la caza, la pesca y la recolección, unas prácticas artísticas excepcionales y unas creencias religiosas características perviviendo hasta la llegada de los primeros europeos, quienes describen esta cultura en sus crónicas, que nos permiten conocer los modos de vida y sus rituales ancestrales.

Esta cultura desarrolló organizaciones sociales y políticas alrededor de la figura del cacique. Estaban organizados en nitainatos o grandes aldeas y estos a su vez formaban agrupaciones territoriales más extensas llamadas cacicazgos (distritos o jefaturas gobernados por un cacique). A finales del siglo XV contaban con cinco cacicazgos en la Española: Marién, Maguá, Maguana, Jaragua e Higüey. Su estructura social y formas de vida se mantuvieron hasta la llegada de los españoles, según consta en los testimonios y descripciones documentales de la época.

Al momento del descubrimiento de América, en adición a los taínos, la Isla Española fue habitada por otras etnias indígenas que hablaban lenguas diferentes a los taínos. Entre estos grupos se encontraban los Macoriés y los Ciguayos que se ubicaron en la península de Samaná, los alrededores de Río San Juan y Nagua. Los Caribes fueron los últimos emigrantes de las tribus suramericanas que llegaron a las Antillas Menores y habitaron la isla de Guadalupe. Este grupo de guerreros muy agresivos solía hacer ataques a las demás islas. Practicaban ritos que incluían sacrificios, raptaban mujeres en sus incursiones a otros territorios y practicaban un canibalismo de tipo ritual.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Reproducir imágenes de piezas alfareras aborígenes, en formato barajas, que incluyan los estilos Saladoide, Ostinoide, Mellacoide, Chicoide para crear un juego de memoria.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Hacer representaciones visuales de las piezas cerámicas más representativas de cada tipo con materiales variados como pintura, acuarela, o lápiz. Establecer un diálogo sobre las piezas de alfarería que conocen de los taínos.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Hacer una clasificación de los distintos estilos cerámicos con fichas técnicas de las piezas, que incluya información del material con el que fueron fabricadas, el lugar donde fueron encontradas y la época.

C. Los objetos hablan

Ya hemos señalado la importancia de la arqueología para estudiar el pasado. Lo interesante de los procesos de reconstrucción del pasado, es que en gran medida están determinados por indicios y objetos que, aunque parezcan simples herramientas de subsistencia, son depósitos de una memoria individual y colectiva.

Basta tomar en cuenta como se describen algunos de estos objetos en el itinerario de la exposición del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón al referirse a las herramientas de sílex utilizadas por [los grupos protoarcaicos establecidos en el suroeste de la República Dominicana que se asentaron tanto en la zona de la sierra como en la ribera y la desembocadura del río Pedernales: "Con estas versátiles herramientas de sílex o pederrenal se podía cazar, pescar, despellejar, descuartizar, trocear y desescamar presas de diferentes tipos. También, eran instrumentos apropiados para trabajar la madera y las fibras vegetales]".²

Este tipo de descripción se basa en la apreciación de los materiales y técnicas utilizadas en la confección de estas herramientas. El perfeccionamiento de las mismas se puede relacionar con sociedades más avanzadas. De una piedra toscamente tallada a una piedra pulida hay avances significativos en diferentes órdenes y su elaboración dependía de varios factores, entre otros, el tipo de material abundante en esa región donde se asentaban (fuera fibra



vegetal, piedra, madera, hueso, concha o barro) y sus necesidades de subsistencia e incluso ceremoniales.

Los distintos objetos que elaboraban fueron: hachas de piedra, morteros y majadores, esferolitos y piedras con perforaciones, ralladores o guayos, cibucán, burén, cerámica, volantas de huso para hilar y cestería. Estos objetos que elaboraron junto a restos de semillas o de huesos de animales, aportan información sobre los lugares de asentamiento y sobre el tipo de dieta que tenían. Si se trataba de recolectores, cazadores o agricultores, qué prácticas rituales tenían, formas de organización social, entre otras informaciones.

Todas estas informaciones que aportan los objetos más simples, se cruzan con datos como las características de los lugares donde se asentaban, la flora y la fauna que los rodeabas, los tipos de enterramientos, aspectos relacionados con la lengua que hablaban, entre otros datos.

² Contenido, textos e ilustraciones. Centro Cultural Taíno Casa del Cordón.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Con arcilla de secado al aire, crear piezas de elaboración taína como hachas, morteros, majadores, esferolitos, piedras con perforaciones, guayos, y profundizar sobre su utilidad.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Con arcilla de secado al aire, crear piezas de elaboración taína como hachas, morteros, majadores, esferolitos, piedras con perforaciones, guayos, y conversar sobre su utilidad.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Hacer una presentación comparativa sobre las herramientas de subsistencia y cotidianas de los taínos y otros grupos de aborígenes de América para encontrar puntos en común entre las distintas culturas.

D. Medioambiente y subsistencia

Los taínos tenían un modo de vida armónico con la naturaleza, la conocían, respetaban y mitificaban. Eran conscientes de que dependían de ella para subsistir mediante las siembras en los conucos y las actividades de la caza, la pesca y la recolección de frutos silvestres.

Para la práctica de la agricultura desarrollaron el método de roza (tala y quema del bosque) y elaboraron herramientas agrícolas como hachas de piedra, atadas a mangos de madera y coas o puyones de madera. Las actividades agrícolas eran desarrolladas por las mujeres y los niños que utilizaban macutos para recoger las cosechas.

La yuca fue el principal cultivo de los taínos, que se rayaba o guayaba para hacer casabe. El casabe o especie de pan seco en forma de torta era tostado en un burén y constituyó su alimento primordial, junto al maíz, la batata, el maní y una variedad importante de frutos tropicales y raíces como la yautía y la guáyiga. Sazonaban sus alimentos con ají picante y sembraban, además de tabaco, una gran variedad de frutas como piña, guanábana, mamey, caimito, nispero, guayaba, mamón e icacos.

Su dieta también incluyó pescados y mariscos de mar y río, como los moluscos y crustáceos (jaibas y cangrejos) que capturaban en las playas y los manglares. Además, cazaban iguanas,

hícticas y mamíferos como las hutías, curíes y mobíes, manatíes y aves como cotorras, patos y palomas que abundaban en la isla, también consumían murciélagos, gusanos, perros mudos y culebras. Para cazar algunos de estos animales incendiaban las sábanas.

Mediante la caza y la pesca se aprovisionaban de otra variedad importante de alimentos. Empleaban lanzas, arcos y flechas para cazar, al igual que trampas y redes para pescar. Fueron muy ingeniosos cazando aves, donde solían utilizar a los niños con sombreros de paja y hojas secas, para que, mediante la utilización de resinas untadas sobre las ramas de los árboles, propiciaran la captura de las aves. Tenían cotorras y pericos para atraer a las demás aves con sus graznidos.

Sus poblados estaban ubicados a orilla de las playas, en zonas de manglar o en las riberas de los ríos. Estos espacios, fuentes de su sustento diario como los manglares, son reservorios de un ecosistema muy importante para el equilibrio de la vida y albergan los únicos árboles que prosperan en aguas saladas y mejoran la calidad del agua, filtrando nutrientes y sedimentos. También están llenos de vida: más de 1.500 especies de plantas y animales dependen de los manglares. Los mares, por otro lado, contienen una parte muy importante de la biodiversidad del



Representación de taínos confeccionando herramientas agrícolas para la realización de sus labores cotidianas tales como la pesca, la cosecha de cultivos y la caza.

planeta, por lo que son fundamentales para la vida de muchas especies y en consecuencia un medio de subsistencia muy importante para los taínos.

La ribera de los ríos también fueron lugares de asentamiento de algunos

grupos de la población taína. Los nutrientes transportados por los ríos y otros cuerpos de agua alimentan los bosques, humedales y otros hábitats terrestres, lo cual les permite servir de hogar para gran parte de las más de 100.000 especies de agua dulce.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

38

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Cesta de alimentos misteriosos. Usando una caja y alimentos reales o de plástico, se hace un juego de identificación de alimentos taínos. Para hacer partícipe a toda la clase, mientras un voluntario introduce la mano en la caja con los ojos cerrados para descubrir de qué alimento se trata, se puede colocar la parte visible del interior de la caja hacia la clase y crear un hueco en uno de los laterales para que se pueda introducir la mano. El voluntario debe tocar alimentos a ciegas y al adivinar de qué alimento se trata decir si correspondía a la alimentación taína y por qué. Para esto, es necesario hacer la actividad una vez hayan abordado esos contenidos en clase.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Bingo de sabores taínos. Los estudiantes tendrán la tarea de crear en equipo tarjetas con los alimentos más representativos de la dieta alimenticia taína. Una vez lo hagan, deben marcar en sus cartones las casillas correspondientes a los alimentos que van escuchando o viendo, ganando cuando completen una fila, columna o diagonal.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Bingo de sabores taínos. Los estudiantes tendrán la tarea de crear en equipo tarjetas con los alimentos más representativos de la dieta alimenticia taína. Una vez lo hagan, deben marcar en sus cartones las casillas correspondientes a los alimentos que van escuchando o viendo, ganando cuando completen una fila, columna o diagonal. Para enriquecer la actividad y profundizar en el conocimiento del sector agrícola dominicano, los estudiantes podrían estudiar y exponer en torno a las zonas de República Dominicana donde se cultivan esos alimentos actualmente.



39

E. Hábitat

Hábitat, según Wikipedia, es un vocablo introducido en el español a través del inglés, aunque la RAE lo define como: “lugar de condiciones apropiadas para que viva un organismo, especie o comunidad animal o vegetal.”³ Hoy en día queda claro que el concepto de hábitat tiene una dimensión ecológica y se puede definir como “el ambiente que permite el desarrollo de ciertas poblaciones de seres vivos”.⁴

Está formado tanto por elementos físicos como por elementos biológicos, todo lo cual nos permite entender que debemos conectarlo con el acápite anterior.

Existen antecedentes importantes sobre este tipo de relación armónica con la naturaleza desde los grupos protoarcaicos que “se establecieron en abrigos naturales

ubicados en las terrazas o farallones rocosos. Estos primeros habitantes construían estructuras con postes de madera, paja y pencas de palmeras con las que se protegían de la intemperie y donde compartían los alimentos obtenidos mediante la caza, la pesca y la recolección de frutos y moluscos”.⁵ Ellos dejaron huella de su presencia en algunos espacios donde hay evidencia que trabajaban el sílex. En estos lugares se han encontrado restos humanos con fracturas óseas curadas y cicatrizadas que evidencian los primeros rasgos civilizatorios.

Durante el período arqueológico “arcaico”, llegaron desde la costa de Venezuela y la isla de Trinidad nuevos pobladores hasta las Antillas Mayores. Eran grupos de cazadores, pescadores y recolectores que empleaban herramientas diferentes y una característica forma

³ <https://dle.rae.es/habitat> [Según consulta en agosto de 2024]

⁴ <https://dle.rae.es/habitat> [Según consulta en agosto de 2024]

⁵ Contenido, textos e ilustraciones. Centro Cultural Taíno Casa del Cordón.



de trabajar la piedra mediante la abrasión y el pulido, confeccionando instrumentos de diferentes usos. Su emplazamiento fue preferiblemente cerca de la costa, los ríos y los manglares, además de utilizar cuevas y abrigos rocosos como sitios de habitación y lugares de enterramientos.

De acuerdo a los estudios realizados, se sabe que los taínos se establecían a orilla de las playas, en zonas de manglar o en las riberas de los ríos, formando asentamientos que podían albergar entre 100 y 500 personas, aunque existen referencias de que en algunas de estas aldeas llegaron a convivir más de 1000 habitantes.

La distribución de las viviendas en los poblados podía estar más o menos ordenada a partir de la plaza central, generalmente, de forma rectangular o cuadrada y delineada por hileras de piedra.

Estas aldeas permanentes llamadas Yucayeques, comprendían grandes extensiones de tierra, para el cultivo de los llamados conucos, donde sembraban sus alimentos durante los ciclos de luna llena y de lluvias.

PARA LA AGRICULTURA DESARROLLARON DOS MÉTODOS:

1. SISTEMA DE ROSAS: consistía en talar y quemar árboles para fertilizar el suelo con sus cenizas donde sembraban básicamente maíz.

2. EL OTRO SE CONOCE CON EL NOMBRE DE MONTONES. Aprovechaban lomas de tierra para sembrar raíces de tubérculos como la yuca, además de la batata y el ají. En una etapa más avanzada, llegaron a emplear sistemas de regadío, en algunas áreas del sureste de la Isla.

Estos asentamientos tenían dos tipos de casas que recibían los nombres de bohío y caney. Los caciques, habitaban los caneyes, que eran casas grandes, rectangulares y con ventanas. Los Bohíos eran casas circulares para los otros taínos y no tenían ventanas. Las casas eran construidas con paja y madera. Según los cronistas y el propio Cristóbal Colón, estaban siempre limpias y arregladas.



Cristóbal Colón, al igual que fray Bartolomé de las Casas y Gonzalo Fernández de Oviedo, refieren que los caseríos taínos tenían una plaza central que recibía el nombre de batey o lugar donde se celebraban los bailes colectivos o areitos, además de los juegos de pelota.

También hacen alusión a las hamacas, que utilizaban como camas para dormir o descansar. Estas eran tejidas en algodón o fibras de magüey. A la vez que aclara que las colgaban dentro de los bohíos y en las enramadas, atándolas a los postes de las edificaciones con cuerdas hechas de plantas de textiles como la cabuya (*Frucaea hexapétala*) y el henequén (*Agave sisalana*).





IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Recrear algunas de las actividades de esparcimiento habituales en los poblados taínos como los bailes colectivos o areitos y los juegos de pelota.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Recrear un poblado taíno o Yucayeque. Hacer representaciones de los elementos característicos de los asentamientos taínos, utilizando fibras naturales como el guano, la cabuya, el yute, palos de madera, entre otros. Para representar todos los componentes habituales de los poblados taínos, se podría asignar una por cada equipo, por ejemplo Bohío, Hamaca, Caney, entre otros.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Identificar las características de los enclaves elegidos por los taínos para establecer sus poblados. Valiéndose de mapas digitales como Google maps o mapas impresos, además de información de los libros de texto sobre la geografía dominicana, podrán encontrar cuáles zonas de nuestra isla actualmente serían idóneas para el asentamiento de comunidades taínas si las tuviéramos.

F. El espacio de lo sagrado y sus prácticas rituales



Cristóbal Colón fue el primero que hizo referencia al mundo religioso de los taínos y a sus prácticas rituales. Fue precisamente el Gran Almirante quien aportó las primeras descripciones sobre el ritual de la cohoba y de sus efectos sicotrópicos, e hizo alusión a las casas de madera, donde los taínos practicaban ceremonias para invocar los poderes de sus ídolos o cemiés de madera, con el propósito de informar a los reyes de España sobre las costumbres y creencias de los habitantes del Nuevo Mundo. (García Arévalo, 2003).

44 Debido al interés de convertir a los nativos para introducir el cristianismo en el Nuevo Mundo, Cristóbal Colón dio instrucciones al ermitaño de la Orden de San Jerónimo, Fray Ramón Pané, para que se dedicara a obtener información sobre las creencias de los taínos que Pané recogería en sus crónicas *Relación acerca de las antigüedades de los indios*.

Este documento sirvió de base para dar continuidad a otros textos e investigaciones relacionadas con las creencias religiosas de los taínos, entre los que se encuentran el compendio de Pedro Mártir de Anglería (*Década primera*) y de Fray Bartolomé de las Casas (*Apolo-gética historia de las Indias*). La obra de Pané también fue compendiada por don Hernando Colón, hijo de Cristóbal Colón, obra que no ha tenido la mejor suerte ya que se desconoce el paradero del documento original, aunque se cuenta con una versión en italiano de la misma.

Muchas de las divinidades y prácticas rituales de los taínos están vinculadas a sus antecedentes arahuacos. Como en otras culturas, la cosmogonía taína intenta explicar el origen del mundo. Todos los misterios de la naturaleza y de su existencia trataron de explicarlos a través de la creación de dioses y narraciones míticas de una gran riqueza literaria.

Podemos decir que su religión era politeísta aunque creían en la existencia de un dios principal con atributos sobrenaturales: supremo, inmortal, protector e invisible, considerado señor de la fecundidad, de las fuerzas de la tierra y el mar. Este era un ser de la yuca-mar, sin antecesor masculino, al que llamaban Yócahu Bagua Maorocotí. Era un dios que se identificaba con las fuerzas del bien y ayudaba a los taínos. Este dios supremo era representado por figuras de forma trigonolita a las que llamaban cemiés. Era hijo de Atabey, diosa de la luna, de las aguas y protectora de las parturientas.

Los taínos creían en otras deidades o cemiés que habitaban en el cielo, al que denominaban Turey. Sobre estos ídolos o cemiés realizaron diversas representaciones con distintos materiales como la piedra, la madera y el algodón a los que añadían sugerentes motivos decorativos de carácter simbólico.

Cristóbal Colón también hizo referencia a la devoción que los caciques y sus pueblos hacían a tres piedras que poseían, aludiendo a que una era buena para los cereales y las legumbres que sembraban,



Ilustraciones de divinidades y prácticas religiosas taínas, como el ritual de la cohoba.

la otra para garantizar el parto sin dolor y la tercera para hacer que llueva. Los elementos de la naturaleza como el sol, la luna, el viento y el mar formaron parte de sus narraciones míticas.

“Para la cultura taína, el sol y la luna salieron de una cueva llamada Mautiatihuel, en la que habitaban dos cemiés gemelos hechos de piedra, Boínayel y Márohu, divinidades protectoras a las que se invocaban para atraer la lluvia necesaria para las cosechas. “[...] Dicen que el sol y la luna salieron de una cueva, que está en el país de un cacique llamado Mautiatihuel, la cueva se llama Iguanaboína, y ellos la tienen en mucha estimación y la tienen toda pintada a su modo [...]”. Ramón Pané.

Otra divinidad relacionada con los fenómenos naturales, temida y suplicada por los taínos, era Guabancex, la diosa del

viento y los huracanes, anunciados en forma de relámpagos y tronadas por su pregonero Guatauba.

La formación del mar también tenía un relato mitológico: el dios Yaya había dado muerte a su hijo Yayael y había introducido sus huesos en una calabaza que colgó en su bohío. Pasado un tiempo, su esposa quiso ver los huesos de su hijo y Yaya trató de descolgar la calabaza, pero ésta cayó precipitadamente al suelo y los huesos de Yayael se convirtieron en peces.

Tiempo después, cuatro hermanos gemelos hijos de Itiba Cahubaba fueron a alimentarse de aquellos peces. Yaya los sorprendió y trató de colgar de nuevo la calabaza, pero ésta se rompió para siempre y de ella salieron tantos peces y tanta agua que la tierra se inundó dando origen al mar”.⁶

45

El ritual de la cohoba, que consistía en la inhalación de un polvo de sustancias alucinógenas, precedida de un vómito purificador, provocaba un estado de éxtasis que permitía la comunicación con las deidades o cemíes. Era la ceremonia religiosa más importante que realizaban los taínos. En esta ceremonia participaban los caciques, miembros masculinos de su clase -nitaínos- y behiques -chamanes- para consultar a los cemíes acerca de sucesos o cuestiones importantes para la comunidad. Bartolomé de las Casas lo describe en Apologética Historia Sumaria (1559):

46

El primero que la comenzaba era el señor, y en tanto que el la hacía todos callaban; tomaba su cohoba (que es sorber por las narices aquellos polvos, como está dicho), y tomábase asentados en unos banquetes bajos, pero muy bien labrados, que llamaban dúhos..., estaba un rato la cabeza a un lado vuelta y los brazos encima de las rodillas, y después alzaba la cara hacia el cielo hablando sus ciertas palabras, que debían ser su oración a Dios verdadero o al que tenían por Dios; respondían todos entonces casi como cuando nosotros respondemos amén, y esto hacían con grande apellido de voces y sonidos, captándole la benevolencia y rogándole que dijese lo que había visto. Él les daba cuenta de su visión, diciendo que el cemí le había hablado y certificado de buenos tiempos o adversos, o que habían de haber hijos, o que se les habían de morir, o que habían de tener alguna contención o guerra con sus vecinos.

Los polvos eran inhalados con unos canutos en forma de Y, que se introducían en los orificios de la nariz que Bartolomé de las Casas compara con una flauta hueca. La preparación para la ceremonia, que generalmente se realizaba en la casa del cacique, exigía una purificación que se realizaba mediante el vómito inducido con una espátula. El instrumento estaba realizado en madera o costillas de manatí, decorados con figuras. Los participantes adornaban y pintaban sus cuerpos como parte de las exigencias del ritual.

Sobre la cabeza de un cemí -que servía como bandeja- se colocaba un plato redondo, hecho de madera, con los polvos alucinógenos. El cacique recibía a los participantes y tocaba el mayohabao -tambor de madera ahuecado- que producía un sonido muy agudo. Luego todos se sentaban alrededor del cemí en cuclillas, con las manos sobre las rodillas. Después de entrar en éxtasis el cacique, sentado en su dúho o banco ceremonial, podía entonces realizar sus consultas al cemí. Los dúhos eran unos banquetes bajos, muy elaborados y confeccionados en caoba o guayacán. Casi siempre eran labrados con representaciones zoomorfas. El behique, chamán y curandero, sanaba a sus enfermos mediante el conocimiento profundo de las plantas con propiedades medicinales.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Recreación de arte rupestre sobre las prácticas rituales de los taínos y sus dioses. Esta actividad se puede realizar cubriendo algún espacio del aula con papel y utilizar pintura de color rojizo, preferiblemente pigmentación natural en polvo como la bija, además de agua y pinceles. Pueden representar cemíes, dúhos, behiques, chamanes, dioses y demás elementos relacionados con las prácticas rituales.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Identificar los dioses más importantes de la cultura taína y mediante una ficha técnica, definir aspectos como el superpoder de cada uno, el tipo de espacio que habitaban, los objetos que utilizaban y las ofrendas que recibían. Con esa información, dividir la clase para que cada equipo elija a un dios y redacte una petición que tenga relación con el superpoder de cada dios. Una vez hecha la petición, se le hará una ofrenda a cada uno con los elementos que correspondan a cada uno de los dioses.

47

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Identificar piezas arqueológicas de la exposición permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, y de otras fuentes como libros de texto, que estén relacionados con las prácticas rituales de los taínos. Crear un cuaderno de campo para registrar información sobre el lugar donde las piezas fueron encontradas, la época, el material del que están hechas, función y descripción de la pieza. Se puede concluir la actividad con un círculo de lectura en torno a un fragmento del libro Los hijos de los días de Eduardo Galeano y establecer un diálogo en torno a la visión del escritor:

En 1492, los nativos descubrieron que eran indios, descubrieron que vivían en América, descubrieron que estaban desnudos, descubrieron que existía el pecado, descubrieron que debían obediencia a un rey y a una reina de otro mundo y a un dios de otro cielo, y que ese dios había inventado la culpa y el vestido y había mandado que fuera quemado vivo quien adorara al sol y a la luna y a la tierra y a la lluvia que la moja.

G. La sociedad



48

La sociedad taína tuvo una estructura jerarquizada muy particular, se plantea que estuvo dividida en dos grupos: los caciques y nitaínos, que eran los de mayor jerarquía en las aldeas y mandaban sobre los naborias que realizaban los trabajos productivos y las tareas domésticas. El origen de esta estratificación tenía un carácter mítico, fuente del poder de los caciques. Sin embargo, en la vida cotidiana las diferencias sociales se reducían a las funciones que cumplía cada grupo y no poseían un fundamento económico.

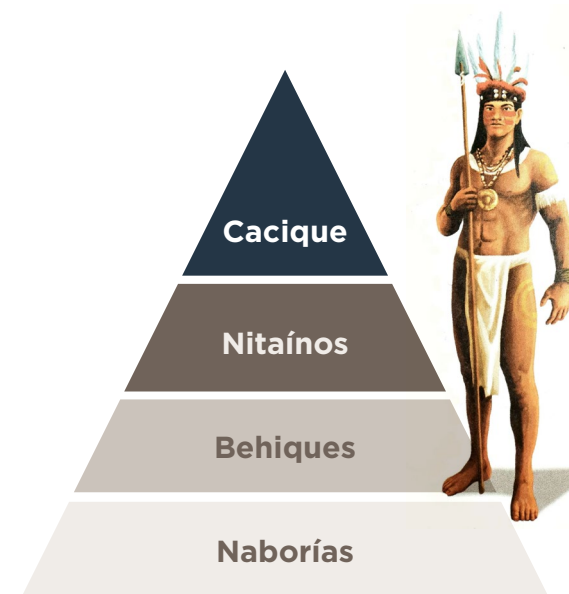
Los taínos vivían en pequeñas agrupaciones en torno a aldeas, vinculados por lazos de parentesco. Estos territorios se agrupaban en varios yucayeques o nitainatos y estos a su vez se agrupaban en territorios más extensos llamados cacicazgos.

Entre los cacicazgos de la Española sobresalían, a fines del siglo XV, Marién, encabezado por Guacanagarí; Xaraguá, dominado por Behechio y Anacaona; Maguana, dirigido por Caonabo; Maguá, zona muy fértil bajo el poder de Guarío-

nex y, finalmente, Higüey, en el extremo oriental de la isla, gobernado por Higuamamá, que fue sucedida por Cotubanamá. A su vez, la península de Samaná estaba habitada por los ciguayos, encabezada por el cacique Mayobanex.

Según Marcio Veloz Maggiolo (2003), la función principal del cacique como jefe máximo dentro del cacicazgo era la de fungir como líder espiritual que se encargaba de dirigir las ceremonias religiosas. Su estatus lo adquiría por herencia matrilineal o por alguna proeza que hubiese realizado. Las mujeres también podían llegar a ostentar ese cargo, como fue el caso de la cacica Anacaona.

“Entre los caciques existían distintos rangos: desde quienes dirigían un poblado pequeño hasta quienes dominaban vastas regiones en base a confederaciones con diverso grado de estructuración.” (Veloz Maggiolo, 2003). Cuando los caciques se movilizaban, eran cargados en literas de paja y madera sobre los hombros de sus súbditos.



En la pirámide jerárquica, por debajo del cacique, se encontraban los nitaínos que podían ser tanto hombres como mujeres y se encargaban de apoyar directamente a los caciques, supervisando las labores de la comunidad y tenían autoridad sobre los jefes de los clanes.

Los behiques o buhitihos hacían la labor de chamán y curandero, por lo que cumplían un rol importante en la sociedad taína siendo los responsables de curar a los enfermos con plantas medicinales, a la vez de esculpir los ídolos y los demás objetos rituales.

El pueblo común, como miembros de la comunidad, realizaba las tareas agrícolas, de las labores artesanales como la alfarería y los tejidos, entre otras actividades colectivas. Un segmento de la sociedad taína formada por los naborías era parte de la servidumbre de los caciques y se encargaban de las labores más fuertes.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Crear un juego en el que la clase, dividida por equipos y con un cacique asignado por grupo, identifique a que zona del mapa dominicano corresponden los antiguos cacicazgos taínos. Para esto, se dibujará un mapa grande de la isla con la delimitación territorial correspondiente. Con el cacicazgo representado y recortado en papel el cacique ubicará, en compañía de su grupo, la pieza donde corresponda y escribirá el nombre del cacicazgo, aportando información sobre su territorio.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Organizar la clase por cinco equipos, para que cada uno represente un cacicazgo y lo dibuje en un mapa colectivo de Quisqueya. Posteriormente, podrán exponer ante sus compañeros sus características principales como pobladores de ese cacicazgo; alimentación, artesanía, caza, pesca, creencias, entre otros.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Crear un mapa actualizado de los cacicazgos taínos, en el que se vea reflejada la evolución la distribución territorial actual de la República Dominicana en correspondencia con los antiguos cacicazgos. Podrán señalar las ciudades de la actual República Dominicana que conformarían los distintos cacicazgos taínos.

H. El cuerpo

Por las descripciones de los cronistas y del propio Cristóbal Colón, se sabe que los taínos eran de baja estatura, de cuerpos bien proporcionados, de cara ancha, con pómulos pronunciados y labios gruesos. Su piel era oscura al igual que sus ojos. Se piensa que tenían una buena dentadura, debido al tipo de alimentos que consumían. Su cabello era grueso y solían cortarlo por encima de las cejas y por detrás del cuello. Eran lampiños y removían cualquier exceso de bello corporal.

50

Los taínos andaban desnudos y solo usaban unas ligas en los brazos y las piernas llamadas cairos. Las mujeres casadas usaban un tipo de delantal o faldilla hechas de algodón llamadas nagua.



Acostumbraban a teñirse la piel para protegerse de las picaduras de los insectos. Para las festividades y ceremonias religiosas, decoraban sus cuerpos con diseños geométricos de gran belleza muy similares a los motivos decorativos de su cerámica. Para estampar estos diseños, solían utilizar sellos que imprimirían sobre diferentes áreas del cuerpo, sobre todo de color blanco, negro, azulado y rojo, que preparaban con plantas como la jagua y la bija o achiote. Usaban, también, aceites naturales para repeler los mosquitos.

Esta estética sencilla también comprendía la práctica de deformar la cabeza, para lo que amarraban a la cabeza de los niños dos tablillas de palma que ejercían presión sobre el cráneo y así lograr que la frente quedara más amplia. Sus hábitos de higiene personal impresionaron a los españoles, sobre todo, por la frecuencia con que solían bañarse en los ríos y lagunas que abundaban en la isla.

La jerarquía también marcaba algunas diferencias importantes respecto a los adornos y accesorios utilizados por los taínos. Como se menciona en *Contenido, textos e ilustraciones* del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, los caciques “utilizaban objetos singulares como el guaní o placa discoidal de concha o hueso con láminas de oro colgado al pecho, y el cinturón de algodón trenzado adornado con cuentas de



51



52

concha y pedrería, con una carátula en el centro y vistosas incrustaciones de oro. Además, era habitual que se cubrieran la cabeza con bonetes de algodón decorados, y que exhibieran magníficos collares de concha, hueso y plumas de colores. En algunos sitios arqueológicos se han hallado también bastones de mando líticos, símbolos de poder de los caciques, así como hachas petaloides, dagas y hachas ceremoniales decoradas con relieves geométricos o con figuras humanas o animales”.

Los taínos también “elaboraron apliques de concha con decoraciones geométricas y perforaciones para ser cosidos a los tejidos de algodón. Se trata de amuletos colgantes de concha con formas antropomorfas en posición arrodillada y brazos sujetando un pico de ave con ceñidores en brazos y piernas”, según se señala en *Contenido, textos e ilustraciones* del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón.

En ocasiones especiales utilizaban ornamentos como collares, brazaletes y tobilleras de cuentas y caracoles. Tenían la costumbre de perforarse el lóbulo inferior de las orejas, para colocarse pasadores llamados taguaguas realizados en madera, concha, hueso o en barro a los que insertaban plumas de colores para realzar su apariencia.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA:

Crear un juego en el que la clase, dividida por equipos y con un cacique asignado por grupo, identifique a qué zona del mapa dominicano corresponden los antiguos cacicazgos taínos. Para esto, se dibujará un mapa grande de la isla con la delimitación territorial correspondiente. Con el cacicazgo representado y recortado en papel el cacique ubicará, en compañía de su grupo, la pieza donde corresponda y escribirá el nombre del cacicazgo, aportando información sobre su territorio.

I. Arte y utilidad: herramientas, cerámica, pinturas rupestres, música e instrumentos y danza

Las culturas con escaso desarrollo material suelen producir bienes y artefactos con un sentido fundamentalmente utilitario, aún su funcionalidad pueda estar vinculada a prácticas espirituales o sagradas. Los taínos no constituyen una excepción. Sin embargo, desde que el hombre transforma su entorno para crear útiles o herramientas de subsistencia, va descubriendo en la práctica misma el goce o el placer estético, de otra forma no se explica la aparición de motivos ornamentales en los objetos más primitivos y simples.

Una mirada al conjunto de objetos elaborados por los taínos nos permite descubrir su temprana inclinación por la belleza, a pesar de no poseer herramientas de metal para elaborarlos y en su lugar emplearon materiales como el hueso, la concha, el barro, la madera, la piedra, el algodón, fibras naturales y en menor medida el oro y las plumas.

Sin grandes pretensiones, llegaron a crear objetos de una belleza sencilla, aunque de gran expresividad y se inclinaron por añadir a los mismos decoraciones abstractas mediante motivos geométricos o elementos figurativos en los que predomina la representación de animales como lechuzas, sapos, cotorras, murciélagos y lagartos o de figuras humanas representadas principalmen-

te por sus cabezas, así como también ambas representaciones combinadas para crear figuras antropomorfas. Entre sus productos artísticos abundan los cemíes y los amuletos, los dúhos, la cerámica, los majadores y morteros, las cabezas de piedra, la cestería, las hamacas, los tejidos y el arte rupestre.

Los taínos realizaron un amplio repertorio de cemíes y amuletos para representar a sus dioses, símbolos, deidades o ídolos que se relacionaban principalmente con la muerte y a los que otorgaban poderes para realizar rituales durante y después de su creación.

53





Los cemíes eran elaborados en piedra o maderas preciosas y podían llevar incrustaciones de diversos materiales como placas de conchas y láminas de oro en la boca y en los ojos para realzar la expresión de sus rostros, mientras los amuletos eran elaborados en piedra, hueso y madera, conchas, colmillos, con representaciones antropomorfas. Otros objetos o accesorios fueron los collares elaborados en piedra, caracoles, conchas y colmillos, además de las guaizas o carátulas de conchas que sostenían en cinturones de algodón y los guaníes u ornamentos en forma de disco de oro que eran utilizados por los caciques.

Confeccionaron pequeños banquillos de madera llamados dúhos, en madera de guayacán o piedra, que eran utilizados por los caciques y nitaínos en ceremonias y rituales. Estos asientos contaban con cuatro patas y un respaldo que podía ser ahuecado. La parte frontal del asiento lo decoraban regularmente con rostros humanos y formas de animales. Algunos eran decorados con incrustaciones de conchas, nácar y oro.

Cerámica

La cerámica taína nos habla de una cultura agroalfarera que llegó a superar al resto de los pueblos que les precedieron, sobre todo, por el desarrollo de

una economía basada en la productividad de la tierra, que requería de conocimientos más avanzados sobre los ciclos de cultivos y sobre las técnicas para hacer la tierra más productiva. De manera que esta manifestación alfarera, que tuvo un origen utilitario vinculado a la agricultura, pasa a ser una de las expresiones artísticas más importantes de los taínos.

La producción cerámica taína se destaca por la variedad de formas, usos y estilos decorativos, donde abundan los elementos simbólicos relacionados con sus creencias mitológicas y la concepción de su mundo espiritual.

Técnicamente los procedimientos para la confección de sus vasijas estaban basados en la preparación de rollos de arcilla que se iban superponiendo hasta alcanzar la forma, la altura y el diseño deseado, mientras exteriormente eran pulidos con piedras lisas que propiciaban una superficie con texturas suaves y brillantes a los que se añadían decoraciones con diferentes motivos sobre el barro aún húmedo. Luego, estas piezas se secaban al aire y al sol y finalmente se cocían en fogatas con varias capas de leña a las que se les cubría con tierra para lograr una especie de horno que mantuviese la temperatura para permitir la cocción de la pieza.

“Los diseños decorativos de la cerámica taína se repiten de forma simétrica con mucha uniformidad. Predominan los motivos en forma de cabeza estilizada y los signos geométricos esquemáticos que combinan de forma excepcional funcionalidad y estética. Las figuras antropomorfas o los animales humanizados presentan una gran expresividad. Lechuzas, murciélagos y ranas están representados con perfección y sutileza”.⁷

Elaboraron cerámica para uso doméstico, con apenas elementos decorativos, regularmente hechas por mujeres y otras de tipo ceremonial ricamente decoradas, que eran realizadas por los behiques o individuos responsabilizados con actividades religiosas.

Según Manuel García Arévalo (2019), dentro de la cerámica sobresalen recipientes de gran tamaño como las llamadas potizas o garrafas para líquidos de forma acorazonada, que en algunos casos tienen forma de senos y en su cuello pueden llevar imágenes de animales o figuras humanas, con un terminal que semeja una representación del órgano sexual masculino.

Hace referencia también a otras variantes relacionadas con seres mitológicos, como las vasijas efigies con forma humana que poseen un gran realismo y las que tienen formas de animales o humana-animal, como aves, murciélagos y otras representaciones zoomorfas vinculadas a las creencias animistas. Entre otros objetos de interés artístico se encuentran

⁷ Contenido, textos e Ilustraciones. Centro Cultural Taíno Casa del Cordón.

los majadores y morteros, que fueron tallados en piedra decorados con relieves abstractos y figuras humanas, de animales o combinadas. Estos utensilios debieron utilizarse para moler semillas y preparar sustancias alucinógenas.

Son representaciones de personajes importantes como los caciques, las simbólicas cabezas de piedra. Se trata de retratos bastante realistas con ojos almendrados, labios gruesos y pómulos destacados. Sus cabezas aplanadas son expresión de su jerarquía social.

Los tejidos constituyen otra manifestación importante en el mundo taíno. Con hojas de palmeras tejidas hacían jabas o macutos, además de haber abundado la confección de telas para hamacas, de cibacanes o cestas que se empleaban como colador para exprimir la yuca en el proceso de elaboración del casabe.

Para la confección de tejidos tuvieron husos de palitos de madera. El algodón fue hilado en este tipo de huso. Los taínos confeccionaron telas que eran decoradas con patrones geométricos que hacían con los mismos tintes que utilizaban para ornamentar sus cuerpos, mediante sellos. Los tejidos se emplearon también en la confección de redes para la pesca para lo que utilizaban la cabuya y el henequén. Entre estas producciones artesanales destacaron sus bellas hamacas, además de los cemíes antropomorfos o ídolos de algodón, que podían llegar a conservar los cráneos de los caciques y personajes importantes.



Pinturas rupestres

El complejo rupestre taíno constituye la fuente de información simbólica más rica de toda la producción artística. Integrada por una variada cantidad de petroglifos y pictografías, nos proporcionan un amplio panorama de la vida, costumbres y creencias de los grupos de cazadores, recolectores, pescadores y agricultores que poblaron la isla.

56

Toda una diversidad de objetos e imágenes de diferentes usos y significados desfilan por las paredes de roca de las cavernas: objetos rituales, domésticos, prácticas mágico-religiosas, mitos, creencias, hábitos alimenticios, costumbres funerarias, sexualidad, danza, recreación, trampas, jabalinas, propulsores, dardos, redes, nasas, entre otras representaciones, ofrecen un fresco de la cultura taína en el que emplearon piedras tintóreas, tintes naturales obtenidos de las plantas y carbón vegetal.

Este amplio patrimonio está representado por imágenes muy esquematizadas que en ocasiones se muestran como elementos aislados y en otras construyendo importantes narraciones, sobre todo, relacionadas con su vida espiritual. Entre las fuentes más impor-

tantes del arte rupestre localizadas en la isla se encuentran las Cuevas de las Maravillas y del Pomier, las Caritas de las formaciones rocosas que dan la vuelta al Lago Enriquillo y otras cuevas ubicadas en Los Haitises y en el Parque Nacional del Este.

En el Parque Nacional del Este se encuentran las cuevas de Panchito, de José María y de Ramoncito que cuentan con más de 1500 pictografías y existe la posibilidad de que contengan un sistema sígnico de comunicación como en otras civilizaciones precolombinas centroamericanas. En el manantial de la Aleta, ubicado en el parque, existe un cenote u ojo de agua, que los taínos llamaban jagüey, único en las Antillas que contiene objetos ceremoniales y de uso cotidiano en buen estado de conservación. Además de cinco plazas ceremoniales.

Otro centro ceremonial importante se ubica en el Corral de los Indios en San Juan de la Maguana, además de las plazas de Azua, Chacuey y la Plaza Ceremonial de Yuboa, que fue trasladada al jardín del Museo del Hombre Dominicano.



Música, instrumentos y danza

Todos los investigadores coinciden en que la principal expresión cultural de los taínos era un rito de canciones, literatura oral y bailes: areíto. Los instrumentos musicales que utilizaban para estos fines eran un tambor de madera ahuecado llamado mayohuacán, maracas, pandoras y flautas.

Gonzalo Fernández de Oviedo describe en su Historia General y Natural de las Indias, la ceremonia del areito:

Tenían estas gentes una buena y gentil manera de memorar las cosas pasadas y antiguas y esto era en sus cantares y bayles, que ellos llaman areytos, que es lo mismo que nosotros llamamos bailar cantando... El cual areyto hacían de esta manera. Quando querían aver placer, celebrando entre ellos alguna notable fiesta, o sin ella, por su pasatiempo, juntábanse muchos indios e indias (algunas veces los hombres solamente, y otras veces las mujeres por sí); y en las fiestas generales, assi como por una victoria o vencimiento de los enemi-

gos, o casándose el cacique o rey de la provincia, o por otro caso en que el placer fuera comúnmente de todos para que hombres y mujeres se mezclasen y por mas extender su alegría y regocijo, tomábanse de las manos, algunas veces, y también otras tratábanse brazo con brazo ensartados y assi dos muchos en rengle (o en corro as si mesmo), y uno de ellos tomaba el oficio de guiar (ora fuese hombre o mujer), y aquel daba ciertos passos adelante y atrás, a manera de un contrapás muy ordenado, y lo mesmo (y en guías o maestros de la danza; y mudando el tono y el contrapás, prosiguen en la misma historia o dice otra (si la primera se acabó) en el mismo son u otro.

Esta manera de cantar en esta y en otras islas (y aún en muchas partes de la Tierra Firme) es una efigie o historia o acuerdo de las cosas passadas assi de guerra como de paces, porque con la continuación de tales cantos no se les olvidan las hazañas y acaescimientos que han passado.

57

Y estos cantares les quedan en la memoria, en lugar de libros de su acuerdo, y por esta forma recitan las genealogías de sus caciques y reyes o señores que han tenido, y las obras que hicieron, y los malos o buenos temporales que han pasado o tienen; y otras cosas que ellos quieren que los chicos y grandes se comuniquen o sean muy sabidas y fijamente esculpidas en la memoria y para este efecto continúan los areitos, porque no se olviden en especial las famosas victorias por batallas.

En tanto que turan estos sus cantares y los contrapases o bayles, andan otros indios e indias dando de beber a los que danzan, sin separar alguno de beber, sino meneando siempre los pies o tragando lo que les dan. Y esto que beben son ciertos brebajes que entre ellos se usan, y quedan, acabada la fiesta, los mas de ellos y dellas embriagados y sin sentido, tendidos por tierra muchas horas. Y assi como alguno cae beodo, le apartan de la danza y prosiguen los demás, de forma que la misma borrachera es la que da conclusión al areito.

Esto cuando el areyto es solemne y fechos en bodas o mortuorios o por una batalla, o señalada victoria y fiesta; porque otros areytos hacen muy a menudo sin se emborrachar. Y así unos por este vicio, otros por aprender esta manera de música, todos saben esta forma de historia y algunas veces se inventan otros cantares y danzas semejantes por personas que entre los

indios están tenidos por discretos y de mejor ingenio en tal facultad.

En sus rituales sagrados, los taínos participaban de los areitos. “Areyto” es también la palabra para “canción”. El canto era lo principal aún sobre la música instrumental y la danza. Uno de los gestos más valiosos que un taíno pudiera dar al otro era una canción, porque era considerado como un enlace con el mundo de los espíritus.

Como se ha podido observar, la cultura taína enmarca un ciclo de flujos migratorios y de componentes que se integran en un espacio geográfico y que han tenido un impacto prolongado en el tiempo. Los taínos han dejado una huella territorial, mítica, lingüística y simbólica, sin la cual resulta imposible recomponer la memoria histórica de este arco antillano del que formamos parte. Sin ellos, faltarían algunos de los ingredientes más importantes del sancocho o ajiaco que hoy podemos decir que somos. Parafraseando a Fernando Ortiz, caldo de muchos ingredientes, puesto a hervir al fuego del Caribe.

Una vez establecido el marco conceptual de la Guía Didáctica para Docentes sobre la historia y evolución del poblamiento aborigen y la cultura taína, es importante relacionar los contenidos desarrollados con el currículo escolar dominicano para que tanto la Exposición Permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, como esta Guía Didáctica para Docentes tengan sentido y relevancia para los docentes y su alumnado.



IDEAS DE ACTIVIDADES PARA EL AULA

ESTUDIANTES DE PREPRIMARIO A 4º DE PRIMARIA: Llevar a cabo un taller de artesanía taína donde se dé visibilidad a la amplia gama de objetos que los taínos creaban para su uso cotidiano. Haciendo uso de fibras naturales como el musú, la cabuya, el yute o el guano pueden crear aprender a crear distintos objetos de fácil concepción, con la ayuda de video tutoriales o de algún artesano local que guíe la actividad. Otra posibilidad es la creación de amuletos taínos, que podrán hacer con madera, huesos, barro, flores o incluso con piedras intervenidas pictóricamente por los mismos estudiantes.

ESTUDIANTES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA: Para dar a conocer la música y danza taína, el docente puede referirse a la ceremonia del areíto para que los estudiantes hagan una representación de dicha actividad social de tanta relevancia para la sociedad taína.

ESTUDIANTES DE 2º A 4º DE SECUNDARIA: Proponer a los estudiantes que realicen una presentación sobre el arte rupestre taíno en República Dominicana. En dicha exposición podrán estudiar y presentar los principales lugares donde se puede apreciar arte rupestre taíno actualmente en nuestro país como las Cuevas de las Maravillas, Los Haitises, y otros enclaves mencionados en este documento. Para enriquecer la actividad, se puede incluir una parte práctica a la exposición, que consista en la realización de un mural colectivo de arte rupestre taíno entre toda la clase. Este mural podría hacerse con papel y pigmentos naturales como la bija.

IX.

60

DISCIPLINAS RELACIONADAS. CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO ESCOLAR

En la ley General de Educación 66-97 se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la educación inicial, primaria y secundaria obligatoria de la República Dominicana. Dicho currículo escolar muestra las competencias a desarrollar y los contenidos de cada ciclo educativo. Por lo tanto, se especifica a continuación las competencias fundamentales, asignaturas y contenidos de las mismas que se enmarcan dentro de las actividades propuestas en esta guía.

Las competencias fundamentales del currículo dominicano son:

1. Competencia Ética y Ciudadana.
2. Competencia Comunicativa.
3. Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
4. Competencia de Resolución de Problemas.
5. Competencia Científica y Tecnológica.
6. Competencia Ambiental y de la Salud.
7. Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.⁸

Dentro de esas siete competencias fundamentales que promueve el currículo escolar, se mencionan las que presentan una relación directa a los contenidos expositivos de la sala permanente de los taínos y a las actividades propuestas, aunque en sentido general se considera que todas están muy relacionadas a esta propuesta educativa:

- Competencia comunicativa.
- Competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico.
- Competencia de resolución de problemas.
- Competencia científica y tecnología.
- Competencia de desarrollo personal y espiritual.

Asimismo, algunas de las asignaturas que guardan una relación más estrecha con la exposición son:

- Ciencias sociales.
- Educación artística.
- Ciencias de la naturaleza.

Dentro de esas asignaturas, se mencionan las competencias y contenidos que más se acercan a los propósitos de esta guía.

Segundo ciclo de educación inicial.

Preprimario

En la etapa de segundo ciclo de inicial, se han localizado contenidos y competencias afines al ideario de la exposición en los dominios.

Artístico y Creativo, Psicomotor y de Salud, Descubrimiento del mundo y Cognitivo. En cuanto a las competencias en las que se van a basar las actividades propuestas, estas corresponden a: Competencia fundamental: Comunicativa; Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas; Tecnología y científica; Ética y ciudadana, Desarrollo personal y espiritual. Ambiental y de la salud.

Estas competencias plantean que los niños de segundo ciclo de inicial son:

- Capaces de expresar creativa y simbólicamente emociones, ideas y experiencias a través del cuerpo en actividades artísticas y físicas, tales como juegos grupales (Artístico y creativo).
- Reconocen aspectos del folklor y la cultura dominicana y otras culturas. (Psicomotor y de salud).
- Pueden clasificar e interpretar información a través de imágenes, gráficos y textos (Cognitivo).
- Observan, exploran y experimentan utilizando materiales y herramientas que le permiten resolver situaciones según sus intereses. (Descubriendo el mundo)

61

⁸ <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/lq58-adequacion-curricular-primariapdf.pdf> [Según consulta en agosto 2024]

Educación primaria

Ciencias Sociales

Competencias fundamentales: Comunicativa, Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas; Científica y tecnológica.

- Algunas de las competencias comunes entre el contenido de la Sala Permanente de Exposiciones de los Taínos del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón y el currículo escolar están relacionadas con la capacidad de aprender y analizar la geografía e historia de América, el Caribe, las Antillas y la isla de Santo Domingo, y los acontecimientos históricos sucedidos, tomando en consideración su dimensión geográfica, cultural y artística.
- Capacidad de comprender el tiempo en la historia, identificando hechos significativos de las formas de vida humana de civilizaciones antiguas, valorando los restos arqueológicos para el conocimiento y estudio de la historia como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar.

Contenidos: orientación espacial; la isla de Santo Domingo y Haití, eventos históricos esenciales que conforman nuestra identidad.

62

Educación artística

Competencias fundamentales: Comunicativa; Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas, Desarrollo personal y espiritual. Ambiental y de la salud.

- Expresión artística de ideas, emociones, sentimientos y vivencias a través de imágenes, movimientos, textos, gestos, colores y materiales diversos. Intercambio de conceptos con sus pares para valorar críticamente sus expresiones propias y las de otras personas.
- Ejercitación de su imaginación creadora, integrando de manera creativa sus ideas en actividades artísticas grupales, a la vez que muestra respeto por la diversidad de opiniones y formas de expresiones.
- Uso crítico y creativo de elementos de la tecnología, la ciencia y la cultura, con el objetivo de estudiar y comprender las características de su entorno.

Contenidos: Artes visuales, artes escénicas y artes aplicadas; juego de roles, expresión corporal- gestual, cultura dominicana y foránea, realismo y la ficción en diferentes manifestaciones artísticas. Identidad cultural. Patrimonio material e inmaterial. Bienes culturales. - Artesanía y elementos o accesorios utilizados o asociados a las expresiones tradicionales de su región. Formas folklóricas musicales, cantadas, bailadas y teatralizadas.

Educación Secundaria

Ciencias Sociales

Competencias fundamentales: Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas, Tecnología y Científica; Desarrollo personal y espiritual, Ética y Ciudadana.

- Utilización de métodos científicos para recopilar datos y abordar problemas, evaluando su repercusión a lo largo del tiempo y del espacio.
- Comprensión de las interacciones geopolíticas entre distintas sociedades a lo largo de la historia, teniendo en cuenta cómo los factores geográficos han influido en los cambios de nuestro entorno social y cultural.

Contenidos: los contenidos para secundaria abordan la geográfica dominicana, Identidad cultural, los pueblos y civilizaciones de América hasta el siglo XV, grupos aborígenes, construcción social de la identidad.

63

Ciencias de la naturaleza

Competencias fundamentales: Comunicativa; Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas; Científica y Tecnológica, Desarrollo personal y espiritual.

- Búsqueda de explicaciones científicas y tecnológicas sobre fenómenos naturales básicos, basadas en observaciones y experimentación en ciencias de la vida, de la tierra y el universo.
- Aplicación de procedimientos creativos, científicos y tecnológicos, mientras experimenta y construye sus propios conocimientos con una actitud curiosa, crítica y colaborativa, consciente de sus cuestionamientos e inferencias basadas en observaciones sobre el mundo que le rodea.

Contenidos: Ciencias de la vida; materia y sus propiedades, interacción y movimiento; sistema y mecanismo; ecosistemas, hábitat y ambiente.

Ciencias Sociales

Competencias fundamentales: Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas, Tecnología y Científica; Desarrollo personal y espiritual, Ética y Ciudadana.

- Utilización de métodos científicos para recopilar datos y abordar problemas, evaluando su repercusión a lo largo del tiempo y del espacio.
- Comprensión de las interacciones geopolíticas entre distintas sociedades a lo largo de la historia, teniendo en cuenta cómo los factores geográficos han influido en los cambios de nuestro entorno social y cultural.

Contenidos: los contenidos para secundaria abordan la geográfica dominicana, Identidad cultural, los pueblos y civilizaciones de América hasta el siglo XV, grupos aborígenes, construcción social de la identidad.

Ciencias de la naturaleza

Competencias fundamentales: Comunicativa; Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas, Tecnología y Científica; Ética y Ciudadana.

- Utilización del lenguaje científico y tecnológico de las ciencias de la tierra y el universo para expresar ideas y responder a preguntas sobre fenómenos naturales y situaciones del mundo natural.

Educación Artística

Competencias fundamentales: Comunicativa; Pensamiento lógico, creativo y crítico; Resolución de problemas, Desarrollo personal y espiritual. Ambiental y de la Salud.

- Uso de técnicas y estilos artísticos de manera creativa para comunicar materialmente ideas, sentimientos y experiencias personales y colectivas. Incorporación de los componentes de los lenguajes artísticos y reconocimiento de su trascendencia y contribución histórica a la construcción de nuestra sociedad, en diferentes épocas y contextos.

Contenidos: Los contenidos para secundaria abordan las artes visuales, artes escénicas y artes aplicadas, además de las temáticas: La síntesis en la creación artística, diálogos culturales, arte y sociedad, el arte en su contexto histórico y socialización del arte.

Contenidos: Los contenidos para secundaria abordan los campos de ciencias de la Tierra y el Universo y ciencias de la vida.



X.

66

PAUTAS PARA DISEÑAR ACTIVIDADES EN TORNO A LA EXPOSICIÓN PERMANENTE NUESTROS PRIMEROS POBLADORES

Para diseñar actividades que estén relacionadas con las tres áreas ya abordadas en esta guía; el contenido expositivo del centro cultural, el marco conceptual de la historia de los taínos en nuestra isla y la conexión de contenidos con el currículo escolar dominicano, es necesario tomar en cuenta diversos aspectos que, si bien tienen relación con la enseñanza académica, contienen matices que es conveniente incluir en la concepción de cualquier tipo de actividad relacionada a una sala de exposiciones.

A. ¿Cómo presentar los contenidos?

Para abordar los contenidos durante una actividad de educación no formal, uno de los aspectos primordiales a tener en cuenta es el aspecto lúdico que le caracteriza, ya que, el proceso de enseñanza-aprendizaje que se da en los espacios museísticos no es riguroso, ni obligatorio, sino más bien es un proceso voluntario y natural, propio del interés y la curiosidad del visitante. Entonces, para poder inyectar esa curiosidad e interés en los grupos de escolares que pueden tener inquietudes diversas, es necesario incluir un enfoque experiencial y lúdico que genere motivación y disfrute.

De esta manera, los contenidos trabajados en torno a la exposición permanente *Nuestros primeros pobladores* preferiblemente deberán ser presentados como experiencias de carácter cualitativo, más que cuantitativo, que incluyan el juego y la experimentación. Teniendo en mente que su propósito no aboga por la memorización de información, ni la evaluación cuantitativa de lo aprendido, por el contrario, su objetivo principal es generar espacios de apreciación cultural, de diálogo, de educación patrimonial y sobretodo, de disfrute que aporte a los estudiantes una nueva manera de interactuar con el saber y el conocimiento.

B. ¿Cómo adaptarlos a las características del grupo?

Otro de los aspectos primordiales a la hora de abordar el contenido, es tomar en cuenta las características del grupo. Teniendo como base una misma idea de actividad, se debe tomar en cuenta el nivel cognitivo del alumnado, su etapa de aprendizaje, así como también sus intereses. Una adaptación de contenidos adecuada puede dar resultados excepcionales, si se basa en las características diferenciales de los distintos niveles académicos y si utiliza un lenguaje acorde al público meta, que incluya estrategias educativas y motivacionales correspondientes a su desarrollo evolutivo y educativo.

A su vez, y respondiendo a la heterogeneidad de individuos que conforman las aulas de clase de cualquier sistema educativo, es preciso contemplar todas las adaptaciones de contenido que sean necesarias para que todos los alumnos formen parte de las actividades desarrolladas. En este sentido, si se cuenta con estudiantes de diversidad funcional, es de vital importancia lograr la integración de sus capacidades, saberes e intereses.

67

C. ¿Cómo definir los objetivos de las actividades?

Toda actividad con fines educativos cuenta con un propósito o fin a cumplir. En el ámbito de la enseñanza académica obligatoria suele tener mayor preponderancia la adquisición de conocimientos y saberes sobre las diversas ciencias que rigen nuestra vida.

Sin embargo, para pensar y diseñar actividades relacionadas a ámbitos museísticos, se presenta la oportunidad de potenciar otros aspectos de aprendizaje cuyo enfoque apela más a nuestra condición humana y social, como lo es la comunicación, el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, la capacidad de cuestionamiento, el trabajo en equipo, la experimentación y el disfrute.

Por ende, para enriquecer la definición de los objetivos de las actividades en torno a la Exposición Permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, se pueden tomar en consideración los siguientes objetivos específicos de calidad pedagógica:

- Generar el interés de los estudiantes por la cultura taína y la apreciación de las piezas de la colección, para que puedan asumirla como una herencia patrimonial invaluable.
- Crear la posibilidad de que interpreten, indaguen, evalúen, desde su mirada y su experiencia vital, aspectos específicos de la cultura taína y de sus representaciones simbólicas.

- Ofrecer herramientas para que los estudiantes busquen y hagan conexiones con otras áreas del conocimiento, que aporten relevancia a su experiencia cotidiana y puedan extrapolarlo a sus realidades individuales.
- Propiciar espacios de diálogo en los que la opinión de cada estudiante cuente y sea relevante. En estos espacios es importante que los estudiantes practiquen los valores claves del diálogo como el respeto, la tolerancia y la riqueza de la diversidad de perspectivas y, no menos importante, que los alumnos sientan que pueden reflexionar junto a sus pares sin miedo a la equivocación.
- Plantear situaciones contradictorias para que los estudiantes las resuelva desde su mirada, bajo su propio punto de vista y contando con la aportación del resto de compañeros.
- Plantear parámetros de exigencia y comprensión acorde al nivel de los estudiantes y a su situación contextual (edad, conocimientos previos, entorno social y de aprendizaje).

D. ¿Qué tipo de actividades se pueden diseñar?

Hay un amplio abanico de posibilidades para llevar a cabo dinámicas y ejercicios en torno a una exposición museística. Sin embargo, tomando en cuenta las características de la colección del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón, se considera que las actividades diseñadas podrían responder a las siguientes tipologías:

Visita interactiva

Para llevar a cabo este tipo de visita, el docente deberá hacer un estudio previo de la exposición y, con el apoyo de esta guía, identificar los aspectos de contenido de mayor significado y relevancia para su grupo escolar. A su vez, para enriquecer al máximo la calidad interactiva de la experiencia y gestionar de manera óptima el recorrido en sala, es necesario incorporar los recursos interactivos con los que cuenta la propia exposición permanente.

Además de hacer un estudio previo de los contenidos de la exposición e incluir los recursos interactivos de la sala en las paradas a realizar durante la visita, también es importante integrar un enfoque dialógico que ponga el foco en la participación activa de los estudiantes durante toda la experiencia. Con este propósito, el docente podrá planificar el paso a paso de la visita, contemplando las estrategias educativas de mayor utilidad para la dinamización de los contenidos y la generación de espacios de aportación individual de los estudiantes.

Visita-taller

Esta tipología de visita tiene la característica que, además del recorrido en sala, contempla la realización de un taller práctico que puede ser desarrollado en las aulas. En la parte correspondiente al recorrido, se pueden seguir los lineamientos de la visita interactiva y para la parte del taller será necesario contemplar todo

el material gastable necesario para llevarlo a cabo, ya sean temperas, pinturas, papeles, lápices de colores, hilos, o lo que el docente considere que aportará mejores resultados con su grupo de estudiantes.

En este formato de visita-taller también podría contemplarse la realización de juegos de roles, trabajos cerámicos, talleres de lectura y/o de investigación. Lo importante es tener en cuenta que el taller debe ser atractivo para los estudiantes, y contar con una fórmula equilibrada de contenido educativo y estrategias lúdicas que garanticen la concentración y el disfrute de los estudiantes. El objetivo primordial de los talleres no corresponde con el interés de incentivar a los estudiantes a obtener resultados perfectos, ni iguales entre sí. Más bien, uno de los propósitos fundamentales de esta tipología de visita es afianzar los conceptos abordados durante el recorrido guiado, a través de la creación y la experimentación, estimulando el desarrollo de los talentos y capacidades del alumnado, respetando sus procesos creativos, sin solicitar un resultado único.

Taller

Esta tipología de actividad se desarrolla de manera independiente en el espacio que decida el docente y cuya conceptualización estará estrechamente relacionada con los contenidos de la Exposición Permanente. Para el óptimo desarrollo del taller, es necesario tener previamente definida la secuenciación

de actividades, así como el listado de materiales con los que hace falta contar para su implementación.

Una vez iniciada la actividad, da mejores resultados compartir los materiales precisos con los escolares en el momento justo en el que los necesitan. De esta forma, manipularán estos recursos en el orden que deben ser utilizados acorde a la estructura del taller. Esto no solo garantiza la concentración por parte de los estudiantes, sino que, además genera orden en el grupo y permite la optimización de recursos. Mientras los alumnos van completando cada parte de la actividad, se recogen los materiales sobrantes, lo cual centrará la atención de docentes y alumnos en los recursos específicos que corresponden a cada dinámica.

Aunque todo taller tiene un objetivo determinado, es importante que exista un margen de interpretación personal sin que se desvirtúe el resultado final. Es decir que es preferible no limitar el trabajo de los estudiantes a un resultado determinado, perfecto e idéntico al de sus pares. En este sentido, es de vital importancia abogar por la unicidad durante el proceso creativo, cuyo resultado final se mantenga alineado al concepto del taller.

E. ¿Qué duración debe tener una actividad?

Según los contenidos de la Exposición Permanente del Centro Cultural Taíno

Casa del Cordón, se ha contemplado una duración aproximada para cada tipo de actividad, que puede estar sujeta a modificaciones según las consideraciones del docente.

Visita interactiva

Esta visita puede planificarse para ser llevada a cabo dentro de sala en una duración total de 40 minutos.

Visita-taller

Es recomendable que la visita-taller tenga una duración estipulada de 1 hora y 20 minutos, para así dividir en partes iguales los dos aspectos de la actividad.

Como es necesario realizar la segunda parte en las aulas, los 40 minutos que corresponden al taller se contabilizarán al momento de dar inicio al mismo dentro del aula. Si con la práctica y la experiencia se detecta que este tiempo no ofrece los resultados esperados, el docente podrá hacer los ajustes de lugar para optimizar el desarrollo de la visita-taller a la medida de sus necesidades.

Taller

Los talleres pueden planificarse para ser realizados entre 1 hora y 1 hora y 30 minutos. Esto dependerá de la dificultad que plantee y de la estructuración del mismo.

Si el docente lo considera conveniente, se puede ampliar hasta 2 horas, tomando en cuenta el nivel de atención, concentración e interés que su grupo es capaz de mantener en ese

rango de tiempo. Siempre es preferible desarrollar talleres con la duración que mejor potencie la motivación e implicación del grupo escolar en el transcurso de la actividad.

F. ¿Cómo describir y secuenciar el paso a paso de la actividad?

Al igual que el desarrollo de contenido de una asignatura académica, cada actividad en torno a la exposición ha de ser descrita en detalle y debe contar con una estructura, o un paso a paso, que el docente deberá planificar con antelación. La descripción de la actividad es casi tan importante para el docente como para el alumnado, ya que aporta claridad durante su desarrollo.

Asimismo, al momento de desarrollar la actividad con los estudiantes, es importante dosificar las explicaciones para que mantengan relación con la dinámica a realizar. La forma de explicar o describir la actividad tiene como fin aportar claridad de lo que se va a hacer mientras se mantiene el orden, la atención y la curiosidad del grupo.

Con relación a la secuenciación, el docente deberá definir los pasos necesarios para llevar a cabo la actividad. Para mejorar cada vez más la estructuración de la misma, se puede tomar en cuenta cada experiencia tenida con el grupo, para detectar los detalles susceptibles de mejora en relación al concepto de la actividad, los materiales empleados, las dinámicas planteadas o la duración estipulada.

Tomando todos esos elementos en consideración, además del nivel de interés e interacción positiva que muestre el alumnado, el docente podrá modificar la secuenciación de su actividad cuantas veces sea necesario.

G. ¿Qué materiales usar?

Los materiales pueden ser de diversa índole y el docente puede inclinarse por los que arrojen mejores resultados con sus alumnos y/o por los que sean de más fácil adquisición. Sin embargo, lo primordial es que los materiales elegidos sean relevantes a la naturaleza de la actividad y a los objetivos que proponen conseguir. Para esto es preferible elegir materiales que llamen la atención de los estudiantes y que requieran manipulación por su parte.

El objetivo es que con los materiales adecuados se incentive el espíritu de invención, creación y resolución de problemas, así como el desarrollo del pensamiento lógico. De esta manera, se sitúa al estudiante como hacedor, dando la posibilidad de que potencie sus capacidades y talentos a través de la creación de materiales propios a partir de una materia prima base.

Otro aspecto interesante de la elección de materiales es la implementación de valores y hábitos como el compartir con sus pares, así como se comparten saberes, trucos, recursos, tiempo e ideas.



H. ¿Qué papel desempeña el alumnado?

En las actividades educativas en museos y centros culturales, los alumnos pasan de ser un libro en blanco y se convierten en sus propios entes de enseñanza-aprendizaje. Con la estimulación adecuada, los escolares buscarán en su acervo personal las herramientas adecuadas para construir su propio conocimiento de la mano de la sabiduría docente.

El estudiante entonces pasa a ser un explorador acompañado, que busca evidencias, que procesa información, que plantea hipótesis y que finalmente une todas las piezas: los objetos observados, sus propios conocimientos e inquietudes y la información contextual recibida por el docente para crear una experiencia de la visita única y personal.

I. ¿Qué papel desempeña el docente?

En las actividades desarrolladas en los ámbitos culturales y museísticos, los docentes y educadores de museos tienen un rol de mediación, ya que fungen como puentes entre el contenido de la exposición, los temas del currículo escolar y los intereses y motivaciones de sus estudiantes. El docente o educador de museo implementa las herramientas y estrategias más idóneas para dar mayor protagonismo a los escolares y que sean

ellos quienes observen, deduzcan, adquieran y procesen la información mientras el docente o educador sirve de guía para complementar la experiencia.

Otorgar protagonismo a los estudiantes en su proceso de aprendizaje es clave, puesto que toma en cuenta la capacidad que ellos tienen de construir su propio conocimiento a través de la observación, la deducción-inducción, el diálogo, los auto - cuestionamientos y otros muchos recursos que enaltecen el papel activo de los alumnos como aprendices natos.

Para ofrecer un modelo de actividades que esté basado en el marco conceptual de esta guía, en los contenidos expositivos del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón y en los contenidos del currículo escolar dominicano, y que además ejemplifique las pautas clave de diseño de actividades previamente desarrolladas, se describen tres tipos de actividades que pueden diseñarse en torno a la muestra y que pueden ser desarrollados en las aulas.

XI.

74

MODELO DE ACTIVIDADES PARA LOS NIVELES EDUCATIVOS CORRESPONDIENTES A SEGUNDO CICLO DE INICIAL, PRIMARIA Y SECUNDARIA



EJEMPLO DE ACTIVIDAD PARA ESCOLARES DE PREPRIMARIA A 4º DE PRIMARIA

Título de la actividad:
Visita-Taller Nuestro origen taíno

Objetivo: Afianzar el reconocimiento de los elementos identitarios de la cultura taína, apelando a la utilización de recursos de creación propia abordados de manera lúdica.

Descripción de la actividad:
Esta visita-taller está conformada por dos partes diferenciadas. La primera parte comprende una visita guiada a la sala de Exposición Permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón. En dicha visita, el docente utilizará los contenidos de la sala y los recursos interactivos de la misma, para guiar un recorrido por la colección, implementando estrategias educativas que propicien la participación de los estudiantes y la dinamización de los contenidos en torno a la cultura taína y sus costumbres.

Esta visita guiada se preparará con anterioridad para que el docente pueda sacar el mayor provecho a la temática de cada ámbito, y así potenciar los aspectos de educación patrimonial de cada pieza relevante para la visita. En esta parte de la actividad, es importante establecer conexiones con el concepto del taller que se desarrollará posterior a



la visita, para que los estudiantes tengan claridad de lo que necesitan recordar.

La segunda parte de la actividad consiste en un taller en el que los estudiantes crearán tarjetas asociativas sobre los elementos de la cultura taína, los materiales usados para crear dichos elementos y se reforzará la utilización del vocabulario taíno.



Esto permitirá afianzar el conocimiento de los alumnos sobre el modo de vida de los taínos y su legado material en la sociedad dominicana.

Para esto, los estudiantes crearán dos tipos de tarjetas con la técnica del collage. Por un lado, harán tarjetas con collage de imágenes de elementos muy reconocibles, tales como bohío, canoa, hamaca, casabe, guayo y piezas cerámicas. Por otro lado, harán tarjetas con imágenes de los materiales de cada uno de esos elementos, como por ejemplo: ramas de palma, tronco hueco, algodón, yuca, piedra coral y barro.

Cuando estén hechas las tarjetas, se desarrollará la actividad simulando el juego del pañuelo. Las tarjetas de los elementos como bohío, canoa, casabe, guayo o piezas cerámicas taínas estarán colocadas en la pizarra. Un integrante del grupo se colocará en el centro del aula para que el resto de los estudiantes salga de par en par a

intentar agarrar la tarjeta que sostiene ese integrante del grupo, tal y como se realiza con el pañuelo en dicho juego. Las tarjetas que se sostendrán como se hace habitualmente con el pañuelo, son las que corresponden a los materiales como ramas de palma, tronco hueco, algodón, yuca, piedra coral y barro.

Una vez que uno de los voluntarios alcance la tarjeta que le tocó, deberá ir hacia la pizarra a asociar los materiales que ve en su tarjeta con el elemento que le corresponda. Cuando la encuentre, deberá escribir en la pizarra el nombre de cada cosa incluyendo el nombre taíno de los elementos principales como bohío, canoa, hamaca, casabe, guayo y piezas cerámicas.

- **Esta actividad puede ser adaptada según los conocimientos y capacidades del grado escolar en el que se realiza, incluso se puede contemplar la posibilidad de hacer el taller en dos partes.**

Secuenciación de la actividad:

1. Visita guiada al Centro Cultural Taíno Casa del Cordón: se abordarán los conceptos clave de las costumbres taínas y las señas de identidad más reconocibles de su cultura, haciendo énfasis en las imágenes y piezas arqueológicas que hagan referencia a los siguientes elementos:

- Bohío
- Canoa
- Hamaca
- Casabe
- Guayo
- Piezas cerámicas taínas

2. Taller: se dividirá el grupo en 6 equipos y se repartirán los materiales disponibles equitativamente para cada uno de los grupos. Con estos materiales, cada grupo podrá crear dos tarjetas usando la técnica del collage y valiéndose de recortes o fotocopias de los elementos mencionados (bohío, canoa, hamaca, casabe, guayo y piezas cerámicas taínas), e imágenes de su materia prima (ramas de palma, tronco hueco, algodón, yuca, piedra coral y barro).

3. Es decir, 6 tarjetas deben corresponder a los elementos presentes en un poblado taíno y 6 tarjetas corresponderán a los materiales de los que están hechos esos elementos. Por lo tanto, cada equipo deberá hacer 2 tarjetas, una de elementos y otra de materiales. Por ejemplo:

- **Equipo 1:** Tarjeta bohío – Tarjeta ramas de palma

- **Equipo 2:** Tarjeta canoa – Tarjeta tronco hueco
- **Equipo 3:** Tarjeta hamaca – Tarjeta algodón
- **Equipo 4:** Tarjeta casabe – Tarjeta yuca
- **Equipo 5:** Tarjeta guayo – Tarjeta piedra coral
- **Equipo 6:** Tarjeta piezas cerámicas taínas – tarjeta barro crudo (se pueden elegir piezas cerámicas de un estilo específico para que los estudiantes puedan decir el nombre taíno correspondiente).

4. Cuando hayan realizado las 12 tarjetas, se colocan las 6 tarjetas correspondientes a bohío, canoa, hamaca, casabe, guayo y piezas cerámicas taínas en la pizarra. Las otras 6 se utilizarán para jugar a modo de juego del pañuelo. El estudiante que logre agarrar cada tarjeta de materiales, deberá asociarla con la tarjeta de la pizarra que le corresponda. Para ganar, deberá escribir correctamente en la pizarra todo lo que contienen los dos tipos de tarjeta, usando el nombre taíno de los elementos representativos de esta cultura, mencionados anteriormente: bohío, canoa, hamaca, casabe, guayo y piezas cerámicas taínas.

5. El equipo que más asociaciones consiga hacer y que escriba correctamente el nombre taíno de cada elemento, gana. Para finalizar, se hace una puesta en común con el grupo para compartir impresiones de la actividad y para refrescar conceptos.

Materiales:

- 15 pegamentos de barra.
- 15 tijeras.
- Fotocopias o recortes de imágenes (suficientes para las 12 tarjetas) que contengan ramas de palma, tronco hueco, algodón, yuca, piedra coral, barro crudo, bohío, canoa, hamaca, casabe, guayo y piezas cerámicas taínas.

Duración:

- Cartulinas de colores tamaño 8 x 11. 1 hora y 30 minutos (40 minutos en la visita guiada y 50 minutos en el taller).

visita. En la visita, el docente utilizará los contenidos de la sala y los recursos interactivos de la misma, para guiar un recorrido por la colección implementando estrategias educativas que propicien la participación de los estudiantes y la dinamización de los contenidos en torno a la cultura taína y sus costumbres. En esta parte de la actividad, es importante establecer conexiones con el concepto del taller para que los estudiantes tengan claridad de las ideas clave para su desarrollo.

En el taller, los estudiantes podrán profundizar en los aspectos relacionados a los oficios taínos como por ejemplo: cazadores, recolectores, pescadores, artesanos y curanderos. Esto se hará utilizando herramientas lúdicas como role playing.

Secuenciación de la actividad:

1. Visita guiada al Centro Cultural Taíno Casa del Cordón:

se abordarán los conceptos clave de las costumbres taínas y las señas de identidad más reconocibles de su cultura, haciendo énfasis en las imágenes y piezas arqueológicas que hagan referencia a los principales oficios taínos: cazadores, recolectores, pescadores, artesanos y curanderos.

2. Taller: Se dividirá al grupo en cinco equipos y para cada uno se rifará un oficio taíno, de esta forma, unos serán recolectores, otros pescadores, cazadores, artesanos y curanderos. A cada tipo de oficio le corresponderá una serie de materiales que cada equipo deberá utilizar para diseñar los utensilios necesarios para asumir el oficio que le haya tocado. Los materiales deben tener relación con las herramientas taínas para el desempeño de cada uno de los oficios, por ejemplo:

- **Cazadores:** deberán crear una herramienta parecida a las lanzas de espigas de pescado o de conchas que utilizaban los cazadores taínos. Para eso, tendrán palitos de madera, sogas de yute, piedras muy planas, espigas de pescado de juguete y conchas, que pueden ser de plástico o de papel.
- **Pescadores:** en este caso, necesitarán crear una red de pescar y anzuelos para los peces. Para ello tendrán huesos pequeños y conchas, ambos de juguete. Además, tendrán un rollo de hilo de algodón para crear una mini red de pescar, entre todos los integrantes del equipo.



EJEMPLO DE ACTIVIDAD PARA ESCOLARES DE 5º DE PRIMARIA A 1º DE SECUNDARIA

Título de la actividad: Visita-Taller oficios taínos

Objetivo: Profundizar en la sociedad taína a través del conocimiento de los distintos roles que desempeñaban sus habitantes, además de reconocer las herramientas y utensilios que formaban parte de sus quehaceres cotidianos.

Descripción de la actividad:

Esta visita-taller se compone de una visita guiada a la Sala de Exposiciones Permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón y posteriormente en las aulas, se desarrollará un taller en torno a los contenidos abordados durante la



• **Recolectores:** para poder contar con cestas que les ayudarán a recoger los frutos y verduras del conuco taíno, y sombreros para protegerse del sol, necesitarán utilizar fibras naturales. Se pueden utilizar las fibras de más fácil adquisición y manipulación como yute, cabuya o guano.

• **Artesanos:** para simular al barro, van a contar con masilla para crear vasijas o vasos con las formas habituales de las piezas taínas, también palitos finos para decorar sus creaciones. Con la masilla también podrán crear sellos para tatuarse, que pueden ser en forma de rana o de tortuga como lo solían hacer los taínos. En ese caso, se utilizaría tempera para hacer las impresiones en la piel.

• **Curanderos o behíques:** para este oficio es necesario usar un tocado de plumas de colores, mortero de madera, polvos de semillas y figuras de pequeño tamaño, con orificios que sirvan de amuleto.

Una vez que cada equipo haya diseñado y creado sus herramientas taínas basándose en fotografías de los utensilios taínos auténticos, van a elegir un voluntario por grupo que hará un role playing colocándose las herramientas o vestimenta y escenificando el personaje de cada oficio.

• **Esta actividad puede ser adaptada según los conocimientos y capacidades del grado escolar con el que se realiza, incluso se puede contemplar la posibilidad de hacer el taller en dos partes. Para enriquecer la actividad,**

se puede pedir a los estudiantes que antes del día del taller, recolecten en la naturaleza los materiales relacionados que sean fáciles de encontrar como palos de madera, piedras, fibras naturales, plumas, entre otros. También, podrían crear una historia en torno a cada oficio o cada personaje y mientras uno de los estudiantes asume el papel de cazador, recolector, pescador, artesano o curandero, el resto del grupo narra la historia para acompañar la escenificación.

Materiales:

- 4 palos de madera.
- 1 rollo de hilo de yute y de algodón.
- 4 piedras muy planas.
- Varias espinas de pescado, huesos pequeños, conchas y plumas (que pueden reales o de juguete, plástico o papel).
- Fibras naturales como cabuya o guano.
- 4 paquetes de masilla.
- 1 bolsita de barro en polvo.
- 1 tempera.
- 1 bolsita de polvo de semillas.
- 1 mortero.
- 4 figuras pequeñas de estilo taíno con orificios para hacer collares con el hilo de yute.

Duración: 1 hora y 30 minutos (30 minutos en la visita guiada y 1 hora en el taller).



EJEMPLO DE ACTIVIDAD PARA ESCOLARES DE 2º Y 4º DE SECUNDARIA

Título de la actividad: Visita-taller: Recreando piezas arqueológicas taínas

Objetivo: Incentivar a los estudiantes a colocarse en el papel de primeros pobladores, mediante la creación de sus propias piezas arqueológicas de inspiración taína. A su vez, propiciar un acercamiento a las profesiones más relacionadas al estudio de dichas piezas arqueológicas y de la sociedad taína en general, como son los arqueólogos y antropólogos.

Descripción de la actividad:

Esta visita-taller se compone de una visita guiada en la sala de Exposiciones Permanente del Centro Cultural Taíno Casa del Cordón y posteriormente se desarrollará un taller en las aulas en torno a los contenidos abordados durante la visita. En la visita, el docente utilizará los contenidos de la sala y los recursos interactivos de la misma para guiar un reco-

rrido por la colección, implementando estrategias educativas que propicien la participación de los estudiantes y la dinamización de los contenidos en torno a la cultura taína y sus costumbres. Además, es importante establecer conexiones con el concepto del taller para que los estudiantes tengan claridad de las ideas clave para su desarrollo.

En la parte que corresponde al taller, los estudiantes podrán crear sus propias piezas arqueológicas con arena, yeso y elementos variados, como si fueran ellos los primeros pobladores. Después, simulando la profesión de arqueólogos, van a excavar sus propias piezas con ayuda de brochas y linternas, para desentrañar los misterios de esas piezas arqueológicas taínas de generación propia.



Secuenciación de la actividad:

1. Visita guiada al Centro Cultural

Taíno Casa del Cordón: se abordarán los conceptos clave de las costumbres taínas y las señas de identidad más reconocibles de su cultura, haciendo énfasis en las imágenes y piezas arqueológicas descubiertas que ofrezcan información sobre el lugar de hallazgo y el año de descubrimiento, así como los materiales de los que están hechas.

2. Taller: Para llevar a cabo el taller, el docente puede seleccionar 4 piezas arqueológicas de la exposición y contar con fotografías de las mismas para mostrar al grupo. Puede compartir con los escolares información general sobre la función de las piezas, los materiales de los que están hechas y su lugar de hallazgo, generando motivación en el grupo sobre las mismas.

Para desarrollar la actividad, es preferible hacerlo en un lugar espacioso, donde puedan colocarse varias mesas grandes sin sillas. Se ubicarán 6 alumnos por mesa para trabajar en grupos de 3 y se les entregarán materiales para compartir, que les permitirán crear sus piezas arqueológicas. En las mesas contarán con:

- Dos envases de plástico cubiertos de arena hasta la mitad
- Varios objetos de distintas formas y materiales como tuercas, tornillos, palos de madera, exprimidores de limón, entre otros. Cualquier objeto que permita la generación de formas y texturas en la arena.

- Yeso en polvo que deberá mezclarse con agua en un jarrón plástico.

Los estudiantes organizados en grupos de 3 van a introducir en la arena los objetos que más les llamen la atención creando texturas y una forma unificada que se asemeje a las piezas arqueológicas taínas. Una vez hecho esto, deberán verter el yeso líquido en la forma creada para que se compacte y se cree la pieza. Deben esperar 30 minutos hasta que se seque. Mientras tanto, podrán imaginar y redactar una historia en torno a la pieza que han hecho, destacando su función social en la cultura taína, lugar de hallazgo, datación y materiales.

Cuando todas las piezas estén secas, se sacan de los envases de plástico para que cada grupo las coloque sobre las distintas mesas. Se pueden apagar las luces del espacio para que con ayuda de linternas y brochas cada grupo invite a toda la clase a descubrir sus piezas, mientras cuentan la historia que han conceptualizado alrededor de la misma.

Materiales:

- 1 brocha pequeña o pincel para cada grupo de 3 estudiantes.
- 1 linterna para cada grupo de 3 estudiantes.
- 2 envases de plástico con arena por cada grupo de 3.
- Objetos de forma y textura variada: tuercas, tornillos, palos, entre otros.
- Yeso en polvo, agua, jarrón plástico y papel de cocina.

Duración: 1 hora y 30 minutos (30 minutos para la visita, 1 hora para el taller).





XII.

84

ENFOQUES METODOLÓGICOS

Mediante todas las propuestas de actividades que contiene esta guía, tanto las 28 ideas de actividades incluidas en cada eje temático del marco conceptual, como los 3 modelos de actividades para el aula, se establece un enfoque didáctico inclinado más a la calidad de la experiencia que a la cantidad de lo aprendido. Por ende, su propósito final no está relacionado a que los estudiantes memoricen datos, fechas, o hechos en concreto, sino que busca ofrecer la posibilidad de lograr aprendizajes individuales en función de los intereses, conocimientos y pensamientos previos de los participantes y de su interacción con el contexto del que forman parte.

Tal y como defienden las teorías constructivistas, al abordar la naturaleza del conocimiento humano, el aprendizaje es un proceso activo, en el cual las personas aprenden algo nuevo y lo incorporan a experiencias previas, depositándolo en una red de conocimientos propios que ya existen. Es decir, que el aprendizaje no es pasivo ni objetivo, más bien es un proceso subjetivo que cada persona va experimentando a lo largo de su vida.

En el capítulo “Principios didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, del libro *Cuerpo de profesores de enseñanza secundaria*, Pilar Vivó Marciano señala algunos de los principios didácticos a tener en cuenta cuando se generan espacios o procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula:

- El aprendizaje se articula a través de un proceso de construcción del conocimiento, del cual el alumno es su principal protagonista.
- En el proceso de construcción del conocimiento se debe partir del nivel previo del alumno, de su etapa evolutiva y de sus conocimientos previos.
- El aprendizaje se da en un contexto de interacción social, en el que intervienen, por un lado, el sujeto cognoscente, el objeto de conocimiento y otros agentes mediadores del aprendizaje, entre los cuales el profesor desempeña un papel esencial.
- El profesor no es un mero instructor de la materia, sino un facilitador u orientador en el propio proceso de aprendizaje del alumno.
- El aprendizaje duradero, y por tanto el que debemos favorecer en la escuela es el aprendizaje significativo. Aprender significativamente, significa esencialmente, dotar de significado propio aquello susceptible de ser conocido.
- Se deben procurar los aprendizajes funcionales, esto es, aquellos que nos sirven para la vida. Estar motivado a aprender, encontrar un sentido útil a aquello que ha de ser aprendido.

85

De la misma manera, en el panorama museístico ha preponderado en los últimos años la implementación de enfoques metodológicos con base pedagógica, con el objetivo de enriquecer la experiencia con los visitantes y la significación de las exposiciones. En ese sentido, estrategias metodológicas como las basadas en Visual Thinking Strategies (Estrategias de Pensamiento Visual), que utilizan herramientas como la observación y el diálogo en torno a las obras de arte, han cobrado mucho protagonismo en museos de Bellas Artes y/o Artes Visuales a nivel nacional e internacional. A través de preguntas entre el mediador y el visitante y el uso de lenguaje hipotético, esta metodología propone ejercicios que buscan mejorar las destrezas y metas cognitivas de los estudiantes tales como la observación y las habilidades lingüísticas e investigativas. Esa dinámica de observación y diálogo de Visual Thinking se establece con los visitantes con preguntas como: ¿qué ves en esta imagen?, ¿qué ves que te hace pensar que podría ser...?, ¿qué otras evidencias visuales puedes encontrar para sostener esa idea de que podría ser...? ¿qué otras ideas tienes sobre...?

- **A la hora de adaptar este enfoque metodológico a las actividades para desarrollar en el aula, puede ser de utilidad tomar de referencia el currículo escolar dominicano, ya que contiene propuestas de metodologías que comparten aspectos comunes con las estrategias de pensa-**

miento visual, tales como: Recuperación de experiencias previas y descubrimiento e indagación.

Otro tipo de herramientas metodológicas que hace hincapié en el cuestionamiento y en la exploración de las piezas museísticas a través de la indagación y las preguntas reflexivas, es el caso del método Wonder Ponder. Este método estimula la exploración a través de 4 fases que proponen la observación atenta de la obra en cuestión, el asombro o sorpresa ante lo observado, la elaboración de preguntas propias y la conexión de lo anterior para concretarlo a nivel temático.

En este caso, el proceso exploratorio se inicia preguntando a los estudiantes por lo que observan y se les pide que hagan un inventario minucioso de los elementos que conforman la pieza. Se les motiva a profundizar en la exploración con preguntas como: ¿qué nos llama la atención de las piezas?, ¿hay algo que nos choque o extrañe?, ¿algo que nos asombre?, ¿por qué una de las figuras no tiene cabeza?, ¿tiene algún significado especial que haya una figura con los brazos cruzados?, ¿a qué se debe la diferencia de tamaño entre la gran figura central y las otras figuras?

- **El currículo escolar dominicano contiene propuestas metodológicas que comparten aspectos comunes con el método Wonder Ponder tales como: Aprendizaje por descubrimiento e indagación dialógica.**

En el caso de los museos de carácter arqueológico, antropológico o etnográfico, suelen tener mayor auge las actividades con un enfoque metodológico de aprendizaje experiencial, que ofrece a los visitantes experiencias que les proponen llevar a cabo procesos investigativos, prácticos y científicos similares a cada una de estas ciencias. De esta forma, su objetivo es que el conocimiento sobre las piezas arqueológicas se transmita a través de experiencias vivenciales que garanticen que los visitantes aprendan haciendo.

- **Dentro de las propuestas metodológicas que propone el currículo**

escolar dominicano para el aula, las siguientes comparten aspectos comunes con las metodologías de aprendizaje experiencial tales como: Aprendizaje basado en proyectos, estudios de caso y aprendizaje basado en problemas.

Todas estas herramientas pueden ser de gran utilidad a la hora de pensar, diseñar y desarrollar actividades educativas que estimulen a los estudiantes y les permitan una experiencia de aprendizaje significativo y lúdico, como recoge la reconocida frase atribuida a Benjamín Franklin: “Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involucrame y lo aprendo”.





XIII.

88

GLOSARIO DE TÉRMINOS TAÍNOS

• **Areito:** Ceremonia ritual y festiva de los taínos que combinaba cantos, bailes y narraciones históricas o mitológicas. Era un evento importante para la transmisión de la cultura y la memoria colectiva del pueblo taíno.

• **Atabey:** Diosa principal en la mitología taína, asociada con la fertilidad, la maternidad y las aguas dulces. Atabey era considerada la madre de Yúcahu, el dios de la yuca y la agricultura.

• **Behechio y Anacaona:** Behechio fue un importante cacique taíno de la región de Jaragua. Anacaona era su hermana y también una cacique destacada, conocida por su sabiduría y liderazgo. Ambos fueron figuras clave en la resistencia contra la colonización española.

• **Behíque:** Médico-hechicero, encargado de realizar ceremonias religiosas y curativas. Los behíques tenían un papel crucial en la vida espiritual de los taínos, actuando como intermediarios entre los humanos y los dioses.

• **Bohíos:** Viviendas tradicionales construidas con materiales naturales como madera y hojas de palma. Los bohíos eran cabañas de forma circular con techos cónicos.

• **Boínayel y Márohu:** En la mitología taína, Boínayel era el dios de la lluvia, mientras que Márohu era el dios de los vientos y las tormentas.

Ambos estaban relacionados con el ciclo de las estaciones y la fertilidad de la tierra.

• **Buhitio:** Otro nombre para los behíques, los sacerdotes o chamanes taínos que realizaban ceremonias religiosas y curativas.

• **Burén:** Plancha de cerámica empleada para cocer la harina de yuca y elaborar así las tortas de cazabe. El burén con la torta se colocaba sobre un fuego apoyado en piedras que formaban un fogón. Las tortas de cazabe se podían almacenar con facilidad y tenían una gran duración.

• **Cacicazgo:** Organización política y territorial de los taínos, dirigida por un cacique. Los cacicazgos eran divisiones territoriales que incluían varias aldeas o yucayekes.

• **Cacica:** Soberana, jefa superior, reina. Como máxima autoridad de una comunidad taína, sus funciones dentro del cacicazgo eran las de líder espiritual y religioso y en algunas ocasiones la de jueza.

• **Cacique:** Soberano, jefe superior, rey. Como máxima autoridad de una comunidad taína, sus funciones dentro del cacicazgo eran las de líder espiritual y religioso y en algunas ocasiones la de juez.

89

- **Cairos:** Un término taíno que probablemente se refiere a la tribu o grupo social dentro de la estructura taína.
- **Caonabo:** Cacique taíno de la región de Maguana. Caonabo es famoso por su resistencia contra los colonizadores españoles, liderando una rebelión que culminó en el ataque a la fortaleza de La Navidad.
- **Casabe:** Alimento básico taíno hecho de la yuca amarga.
- **Cemí:** Dios o ídolo.
- **Chicoide:** Se refiere al estilo cerámico que los arqueólogos relacionan con la cultura taína.
- **Cibacanes:** Posiblemente se refiere a un grupo étnico o social dentro de la estructura taína, aunque el término no es ampliamente conocido o utilizado.
- **Ciguayos:** Grupo indígena que habitaba la región noreste y la península de Samaná de la isla Española, conocidos por ser guerreros y tener una lengua diferente al taíno.
- **Coas o puyones:** Palo con punta endurecida en el fuego para cavar en la tierra y plantar semillas.
- **Cohoba:** Sustancia alucinógena utilizada por los taínos en rituales religiosos. Se inhalaba a través de tubos nasales para inducir trances y visiones.

- **Conuco:** Parcelas o sembradíos, convenientemente localizados cerca de los pueblos y preferiblemente cerca de una fuente de agua.
- **Dúhos:** Asientos ceremoniales tallados en madera o piedra, utilizados por los caciques y otros líderes en ceremonias importantes. Los dúhos tenían gran valor simbólico y representaban el poder y la autoridad.
- **Guabancex:** Diosa taína de las tormentas y huracanes, conocida por su carácter destructivo. Guabancex era temida por los taínos, ya que representaba la fuerza devastadora de la naturaleza.
- **Guatauba:** Divinidad taína asociada con el trueno y los vientos, ayudante de Guabancex. Era responsable de anunciar la llegada de tormentas.
- **Hamacas:** Redes tejidas de fibras vegetales utilizadas por los taínos para dormir. Las hamacas eran una parte esencial del mobiliario en las viviendas taínas.
- **Higuanamá:** Mujer cacique de la región de Higüey. Higuanamá es conocida por su resistencia contra los colonizadores españoles.
- **Higüey:** Región y cacicazgo taíno en el extremo oriental de la isla Española, conocido por su resistencia contra la colonización.

- **Igneris:** Cultura pre taína que habitó las Antillas antes de la llegada de los taínos. Los Igneris son conocidos por su cerámica distintiva y su agricultura.
- **Iguanaboína:** Diosa o ser mítico en la mitología taína, representada como una gran serpiente. Iguanaboína tenía connotaciones tanto benévolas como destructivas.
- **Itiba Cahubaba:** Personaje mitológico taíno, madre de los primeros hombres y mujeres en la tierra. Representa la madre ancestral en la mitología taína.
- **Jaragua:** Cacicazgo ubicado al suroeste de la Isla. Dividido en 26 nitainatos. Behechío o Bohechío era su cacique principal.
- **Macorís:** Uno de los grupos étnicos que vivían en La Española en 1492.
- **Macuto:** Canasta tejida de hojas de palma, parecida a una mochila moderna, que cargaban a sus espaldas para aliviar el peso de lo colectado en la cosecha.
- **Maguá:** Cacicazgo que abarcaba todo el noroeste de la Isla. Tenía 21 nitainatos. Guarionex era su cacique principal.
- **Maguana:** Cacicazgo ubicado al centro de la Isla. Dividido en 21 nitainatos. Su cacique principal era su cacique principal.

- **Magüey:** Planta fibrosa de la cual los taínos extraían fibras para tejer hamacas, cuerdas y otros utensilios.
- **Maraca:** instrumento de percusión, que consiste en una calabaza hecha de madera o del higüero, hueca y con semillas o pequeñas piedras dentro, para producir sonido.
- **Marién:** Cacicazgo ubicado al centro de la Isla. Dividido en 14 nitainatos. Guacanagarix era su cacique principal.
- **Matrilineal:** Heredado a través de la línea materna (mujeres).
- **Mautiatihuel:** En la mitología antillana arauaca es un ente cosmogónico, asociado al sol (en ocasiones también a la luna, mezclado con mitos y personajes totémicos y animistas, trágicos y contradictorios).
- **Mayohabao:** Tambor de madera o bambú tocado por el cacique al recibir a los participantes en el ritual de la Cohoba.
- **Mayohuacán:** Tambor de madera, hueco, fuerte y delgado, su sonido podía ser oído desde lejos. Tenía dos hendiduras, una por donde había sido vaciada la madera y otra en forma de H que se colocaba hacia arriba, cerca de donde se golpeaba, con un resonador untado de resina.

- **Mellacaoide:** Estilo de cerámica identificado con los grupos que habitaron a orilla de los ríos del valle del Cibao y la zona noroeste de la isla. Esta cerámica posee incisiones entrecruzadas de tiras de barro y se le ubica entre los siglos VII y XVI después de cristo.
- **Naborías:** Este grupo de personas estaba bajo el resto de la población taína, eran los siervos de los caciques y llevaban a cabo los trabajos más fuertes.
- **Nitainatos:** Se les llamaba nitaínos a los ayudantes de alto rango del cacique -hombres o mujeres. Ejercían autoridad sobre los jefes de los clanes que representaban a las aldeas, se encargaban de las relaciones entre ellas y supervisión de las labores comunales.
- **Nitáinos:** Personas importantes, consejeros del cacique.
- **Ostinoides:** Cultura arqueológica pre taína que se desarrolló en las Antillas.
- **Saladoides:** Cultura pre taína procedente de Venezuela que habitó las Antillas, conocida por su cerámica distintiva y su influencia en el desarrollo de la cultura taína.
- **Táinos:** Hombre bueno.

- **Taguaguas:** Pasadores decorativos u orejeras que se colocaban en el lóbulo inferior de las orejas.
- **Trigonalítos:** Ídolos o cemíes de forma triangular, generalmente hechas en piedra y en una gran variedad de tamaños que desde los 3 o 4 cms de base hasta 30 cms.
- **Turey:** Término taíno para "cielo" o "firmamento". Representaba el hogar de los dioses en la cosmología taína.
- **Yaya:** "Supremo Espíritu", "Sumo Principio Vital", "Causa Primera de la Vida". El dios creador supremo en la mitología taína, responsable de la creación del universo y de todos los seres vivos.
- **Yayael:** Hijo de Yaya en la mitología taína, asociado con la creación de los mares y los peces después de su muerte.
- **Yócahu Bagua Maorocotí:** Dios principal de los taínos, asociado con la agricultura, especialmente con la yuca. Era el dios de la fertilidad y la abundancia, y era uno de los dioses más venerados en la religión taína.
- **Yuboa:** Poblado taíno situado en la provincia Monseñor Nouel, cuyo monumento ceremonial lítico, fue trasladado en parte a los jardines del Museo del Hombre Dominicano.



XIII.

BIBLIOGRAFÍA

Asensio Mikel, Pol, Elena (2002): *Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad.* Aique Grupo Editor, Buenos Aires.

Bellido, María (2007): *Aprendiendo de los museos de Latinoamérica. El museo como protagonista.* Ed. Trea, Gijón.

Falk, John. (2009): *Identity and the Museum Visitor Experience,* Walnut Creek, Left Coast Press.

Fandiño, Liliana (2011): *Los museos: espacios de creación de identidades. Narrativas museísticas para la comunidad.* Universidad de Granada, Granada.

García, Arévalo, Manuel (1977): *El arte taíno en la República Dominicana.* Ediciones Museo del Hombre Dominicano. Santo Domingo.

García Arévalo, Manuel (1982): *Museo Arqueológico Regional Altos de Chavón.* La Romana.

García Arévalo, Manuel (2003): *Los taínos en los apuntes de Cristóbal Colón,* Ediciones Fundación García Arévalo, Santo Domingo.

García Arévalo, Manuel (2019): *Taínos. Arte y sociedad,* Banco Popular Dominicano, Santo Domingo.

Gardner, Howard (1994): *Educación artística y desarrollo humano.* Editorial Paidós, Barcelona.

Gardner, Howard (2006): *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica.* Editorial Paidós, Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la República Dominicana. Viceministerio de Servicios Técnicos Pedagógicos. Dirección General de Currículo (2023). *Adecuación Curricular Nivel Inicial, Primario y Secundario / República Dominicana.*

Montenegro, Jacinto (2006): *La utilización didáctica del museo. Hacia una educación integral.* Egido Editorial, Zaragoza.

Moya Pons, Frank (1973): *La sociedad taína,* Universidad Católica Madre y Maestra. Santiago. de los Caballeros, República Dominicana.

Moya Pons, Frank (1977): *Manual de Historia Dominicana.* Universidad Católica Madre y Maestra (UCMM). Santiago de los Caballeros, República Dominicana.

Moya Pons, Frank (2010): *Historia de la República Dominicana.* Tomo II. Madrid: Ediciones Doce Calles.

Ortiz, Fernando (1973): *Contrapunteo cubano del tabaco y del azúcar.* Editorial Ariel Barcelona.

Pané, Fray Ramón (1974): *Relación acerca de las antigüedades de los indios. Anotaciones de José Juan Arrón.* Instituto Caro y Cuervo. Bogotá.

Secretaría de Estado de Educación, Bellas Artes y Cultos (1994): *Fundamentos del currículum / República Dominicana.* Santo Domingo. Serie innova 2000.

Tilden, Freeman (2006), *La interpretación de nuestro patrimonio.* Asociación para la interpretación del Patrimonio, D.L. 2006.

Vega Boyrie, Bernardo (1976): *Pictografías.* Ediciones Museo del hombre Dominicano. Santo Domingo.

Vega Boyrie, Bernardo (1980): *Arte taíno.* Ediciones Museo del hombre Dominicano. Santo Domingo.

Vega Boyrie, Bernardo (1981): *La herencia indígena en la cultura dominicana de hoy. Separata de "Ensayos sobre cultura dominicana".* Ediciones Museo del Hombre Dominicano. Serie Conferencias No.10. Santo Domingo.

Veloz Maggiolo, Marcio (1978): *De dónde vino la gente.* Editora Alfa y Omega. Santo Domingo, Banco Central de la República Dominicana.

Veloz Maggiolo, Marcio (1993). *La isla de Santo Domingo antes de Colón.* Santo Domingo. Banco Central de la República Dominicana.

Veloz Maggiolo, Marcio (1997): *Prehistoria dominicana para maestros.* Ediciones Museo Arqueológico Regional Altos de Chavón. La Romana.



CENTRO CULTURAL
TAINO
CASA DEL CORDÓN



CENTRO CULTURAL
TAINO
CASA DEL CORDÓN