

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES.
ESCUELA DE ARTES.**



TÍTULO DE INVESTIGACION:

**DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA GRÁFICA INFANTIL PARA
RECORRIDOS EN PARQUES RECREATIVOS.
PROPUESTA: JARDÍN BOTÁNICO LA LAGUNA, ANTIGUO
CUSCATLÁN, AÑO 2013.**

PRESENTADO POR:

Iliana Sofía Aguilar Hernández.

Rebeca Melady Guevara Álvarez.

Oscar Galileo Ramos Mejía.

CARNÉ:

AH07017.

GA07036.

RM03020.

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ELABORADO POR ESTUDIANTES
EGRESADOS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN ARTES
PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO.**

LIC. EVER ODIR RAMOS PORTILLO.

DOCENTE DIRECTOR

ARQUITECTA SONIA MARGARITA ÁLVAREZ.

COORDINADORA GENERAL DE PROCESO DE GRADO.

24 DE ENERO DE 2014

CIUDAD UNIVERSITARIA

SAN SALVADOR

EL SALVADOR

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.**

RECTOR
ING. MARIO ROBERTO NIETO LOVO.

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO
MAESTRO ÓSCAR NOÉ NAVARRETE ROMERO.

VICE-RECTORA ACADEMICA
MSTRA. ANA MARÍA GLOWER DE ALVARADO

SECRETARIA GENERAL
DRA. ANA LETICIA DE AMAYA

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO
LIC. JOSÉ RAYMUNDO CALDERÓN MORÁN.

VICE-DECANA
LICDA. NORMA BLANDÓN DE CASTRO.

SECRETARIO
MSTRO. ALFONSO MEJÍA ROSALES

ESCUELA DE ARTES

DIRECTORA
LICDA. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADO
ARQ. SONIA MARGARITA ÁLVAREZ DE VILLACORTA.

DOCENTE DIRECTOR
LIC. EVER ODIR RAMOS PORTILLO

INDICE.

	Págs.
INTRODUCCIÓN	v
RESUMEN DE CONTENIDO	vii
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO.	
1.1 El Diseño Gráfico y las Guías.....	9
1.2 Los recorridos o visitas guiadas.....	15
1.3 Interpretación Ambiental: la forma de cómo aprovechar los recursos gráficos para enseñar.....	20
1.4 Didáctica aplicada a juegos infantiles.....	24
1.5 Referencias de parques recreativos en San Salvador y Antiguo Cuscatlán.....	26
1.5.1 Parque Infantil de Diversiones de San Salvador.....	27
1.5.2 Parque Zoológico Nacional de El Salvador.....	31
1.5.3 Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán.....	36
CAPITULO II: ANÁLISIS DE DATOS PREVIOS PARA ELABORACION DE PROPUESTA.	
2.1 Situación actual en Parque Infantil de Diversiones de San Salvador, Parque Zoológico Nacional de El Salvador y Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán: Entrevistas a Autoridades.....	40
2.1.1 Análisis de la entrevista realizada en el Parque Infantil de Diversiones de San Salvador.....	40
2.1.2 Análisis de la entrevista realizada en el Parque Zoológico Nacional.....	40

2.1.3 Análisis de la entrevista realizada en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán.....	41
2.2 Diagnóstico y situación actual en el área infantil en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo en Cuscatlán	
2.2.1 Análisis de Encuestas.....	42
2.2.2 Análisis de entrevista sobre los recorridos en el Parque Jardín Botánico La Laguna.....	49
2.2.3 Planificación de contenidos y recorrido infantil para la elaboración de la propuesta.....	51
CAPITULO III: PROPUESTA DE GUÍA INTERACTIVA GRAFICA INFANTIL PARA RECORRIDO EN PARQUE RECREATIVOS.	
3.1 Creación y aplicación de línea gráfica en el diseño de guía interactiva infantil.....	53
3.2 Creación de personajes y Juegos infantiles.....	55
3.3 Diseño de señalética como apoyo de guía interactiva gráfica infantil.....	63
3.4 Manejo y aplicación práctica	
3.4.1 Prueba práctica	68
3.4.2 Validación de la propuesta análisis de resultados de prueba práctica.....	73
CAPITULO IV: COROLARIO.	
4.1 CONCLUSIONES.....	77
4.2 RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS.....	80

INTRODUCCION.

La elaboración de una propuesta gráfica enfocada al público infantil, con base a la interpretación ambiental en el parque Jardín Botánico La Laguna, es importante y se vuelve fundamental ya que es imprescindible conocer como las áreas recreativas y los parques adaptan sus instalaciones creando espacios enfocados a la comunidad infantil, aprovechando a la vez como objetivo primordial la atracción del público infantil para aumentar el crecimiento de las visitas al parque en función de la difusión publicitaria. Para promover a través del material ilustrativo el trabajo del diseñador gráfico potenciando así su campo laboral como creador de estrategias con técnicas profesionales en términos e ideas que las personas en general entienden fácilmente, aportando así una mejoría en la visión que los visitantes tengan a estos lugares de esparcimiento y educación, como parte de la estrategia.

Debido a lo anterior es fundamental entonces, buscar estrategias viables para estos lugares y que así sirvan para promover el sitio al público, utilizando las herramientas gráficas necesarias para este fin. Todo esto con el propósito de proponer un campo laboral rentable para el diseñador gráfico y que a la vez obtenga beneficios la población de cada proyecto que guíe y que sirva como estrategia publicitaria, y a la vez proporcione información de los recursos, identificando el sitio en el cual se destacó puntos estratégicos, que formaron parte de la propuesta. Para ello se hizo imprescindible hacer un análisis en el cual se detectó el tipo de necesidades en el Parque Jardín Botánico La Laguna, ya que la estrategia está orientada a solventar estas necesidades, en función de la difusión publicitaria del Parque Jardín Botánico La Laguna.

El tema requiere saber puntos importantes y destacados dentro de las instalaciones del Parque, así como identificar las zonas en que se basó la estrategia en la propuesta gráfica, la cual estuvo enfrascada con el material.

La investigación va dirigida al público en general, a todo aquel que quiera ser partícipe del uso de la información y aun mas como conocimiento general y apoyo a todos aquellos que se

encuentren en la rama del diseño gráfico como abono a la creación de estrategias y planeación de proyectos gráficos en centros recreativos.

La investigación está basada en el Método Operacional ya que va orientado a una solución aplicando la teoría para construir la propuesta, de manera que se apoya en una investigación cualitativa identificando así los principales factores que permitan dar a conocer de una forma global el problema,

Por tanto la investigación va dirigida a la realización de una propuesta de guía que orienta el recorrido del parque Jardín Botánico La Laguna, para eso se ha escogido la población infantil sector estudiantes que visitan el parque, convirtiéndose así en parte importante del problema de investigación; el muestreo utilizado es de tipo Polietápico por ser realizado a diferentes agrupaciones de la población seleccionando aleatoriamente.

Para ello se utilizó entrevistas, cuestionarios y análisis de documentos como técnicas de recolección de datos como parte esencial de la investigación, para obtener resultados que fundamentaran la investigación

Durante la investigación las limitantes que se presentaron está la del mal clima, ya que intervenía a la hora de tomar el muestreo y en la prueba piloto de la propuesta, además la programación de los recorridos guiados del parque no coincidía con el tiempo del grupo de investigación

Por tanto agradecemos a las autoridades del Jardín Botánico La Laguna en Antigua Guatemala, el cual nos permitió realizar dicha investigación y que amablemente colaboraron, proporcionando la información necesaria y permitiendo el uso de sus instalaciones el tiempo que duro la investigación.

Así como también los empleados que trabajan dentro del parque quienes colaboraron con lo solicitado de parte de cada uno de los integrantes del grupo.

RESUMEN DE CONTENIDO.

Para sentar los alcances de la investigación se delimitó:

Objetivo General el cual es:

- Proponer un material interactivo gráfico dirigido a la población infantil que guíe el recorrido del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán y a la vez que sirva como estrategia publicitaria.

Pero también como **Objetivos Específicos**, se consideró:

- Hacer un estudio sobre la situación actual del parque Jardín Botánico la Laguna, en cuanto a estrategias didácticas infantiles.
- Identificar los aspectos informativos más importantes del parque y la ubicación de los puntos estratégicos para crear la propuesta.
- Crear una identidad gráfica al material interactivo mediante un personaje y una línea gráfica que sirva como estrategia publicitaria. Para finalmente:
- Analizar la factibilidad del material didáctico interactivo infantil para recorridos en parques recreativos, para saber si la creación de esta herramienta puede ser aprovechada para el campo laboral del Diseñador Gráfico.

Para alcanzar estos objetivos se tuvo que preguntar entonces como **formulación del problema:**

- ¿Puede el diseño de una guía interactiva infantil para el recorrido en parques recreativos, servir como proyección a estos y a su vez ser un buen campo laboral para el diseñador gráfico?

Pero también analizar un poco la **situación del problemática:**

- En este caso existen aspectos poco viables para la atracción de los niños en los recorridos dentro del Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán, esto implica la falta de material gráfico y creación de letreros, afiches informativos y señales

personalizadas, para el público infantil y ausencia de estrategias que oriente la atención de los niños.

La metodología de investigación:

La más idónea para este tipo de propuesta ha sido la operativa, ya que siguiendo referencias bibliográficas y experimentales se aplica a la práctica de un ensayo o prueba piloto de lo realizado teóricamente, siguiendo una investigación cualitativa y cuantitativa de resultados y un análisis de datos consultados a informadores claves. Además de un muestreo o sondeo de población específica para atacar el problema de forma directa y en el ámbito en el que se desarrollará, en este caso una guía interactiva infantil para recorrido en un parque recreativo y educativo.

Entre los **resultados más importantes** se pueden destacar:

- La elaboración de una guía interactiva gráfica infantil para recorrido dentro de las instalaciones del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Guatemala, con su respectiva señalización, como apoyo a la propuesta.
- Se conocieron aspectos importantes en el ámbito de los parques recreativos en el área de San Salvador y Antigua Guatemala para poder desarrollar la propuesta.
- El desarrollo exitoso de la prueba práctica o piloto en la cual se establecieron parámetros importantes a tomar en cuenta en la validación de la propuesta.

Conclusión General:

Se pudo constatar que el diseño de este tipo de guías gráficas infantiles es un buen apoyo para el desarrollo de un recorrido en parques temáticos y educativos, pero también son un elemento fundamental para posicionar una determinada organización o institución que administran centros de esta índole para fines publicitarios, y que cree buena imagen e influya en el desarrollo de estos centros recreativos, es en ese sentido concluir también, que este es un buen ámbito para que sea aprovechado por el trabajo del diseñador gráfico y exponga sus habilidades, ya que se necesita mucho de él en este ámbito.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 EL DISEÑO GRÁFICO Y LAS GUÍAS.

El ser humano a lo largo de la historia ha venido evolucionando en estrategias que le permiten sistematizar diferentes áreas de su entorno; como la educación, que es un factor de gran importancia para la sociedad; además puede ser considerado un campo laboral exitoso para un diseñador gráfico.

En el transcurrir del tiempo la formación de los diseñadores ha cambiado desde sus inicios hasta la actualidad, ya que el diseño gráfico ha venido evolucionando; según el artículo localizado en: <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream>, Tapia (2010) Diseño y producción de una guía turística CAPITULO III. Recuperado 12 de junio de 2013 “Desde 1950-1960 en muchos países industrializados comenzaron a publicarse los primeros escritos sobre métodos o técnicas de diseño. Antes de esa época se entendía por diseño la labor que los arquitectos, ingenieros y diseñadores llevaban a cabo con objeto de producir los dibujos necesarios tanto para los clientes como para los fabricantes, ahora en día la percepción del diseño ha cambiado, pues cada diseñador va inventando y creando sus propias estrategias y procedimientos para sustituir a los tradicionales”

El diseño no siempre está sujeto a una situación dada ni impuesta en base a métodos estandarizados sino que también es parte de la obra imaginativa del diseñador, por lo que debe entenderse que el diseño es el arte de reflejar una imagen subjetiva en un plano objetivo con la finalidad de atraer la atención de un público específico, y promover en ellos una necesidad, y de esa manera ofrecerle una alternativa de solución a la misma

En otros términos el diseño como lo describe: Kotler. P. en Los 80 conceptos esenciales de marketing de la “A a la Z”. 2003. Pág. 25. “es una idea importante, aplicable tanto a la creación de productos físicos como a la prestación de servicios, para el diseño de un entorno ambiental. El diseño promociona un conjunto de herramientas y conceptos para desarrollar productos y servicios de forma exitosa”, entonces es inherente depender principalmente de consideraciones funcionales y estéticas, ya que son elementos que son necesarios para que

permitan una mejor realización y factibilidad de la producción definitiva del objeto; es decir, que es necesario indagar sobre el tema para comprender de mejor forma la finalidad del objeto a crear.

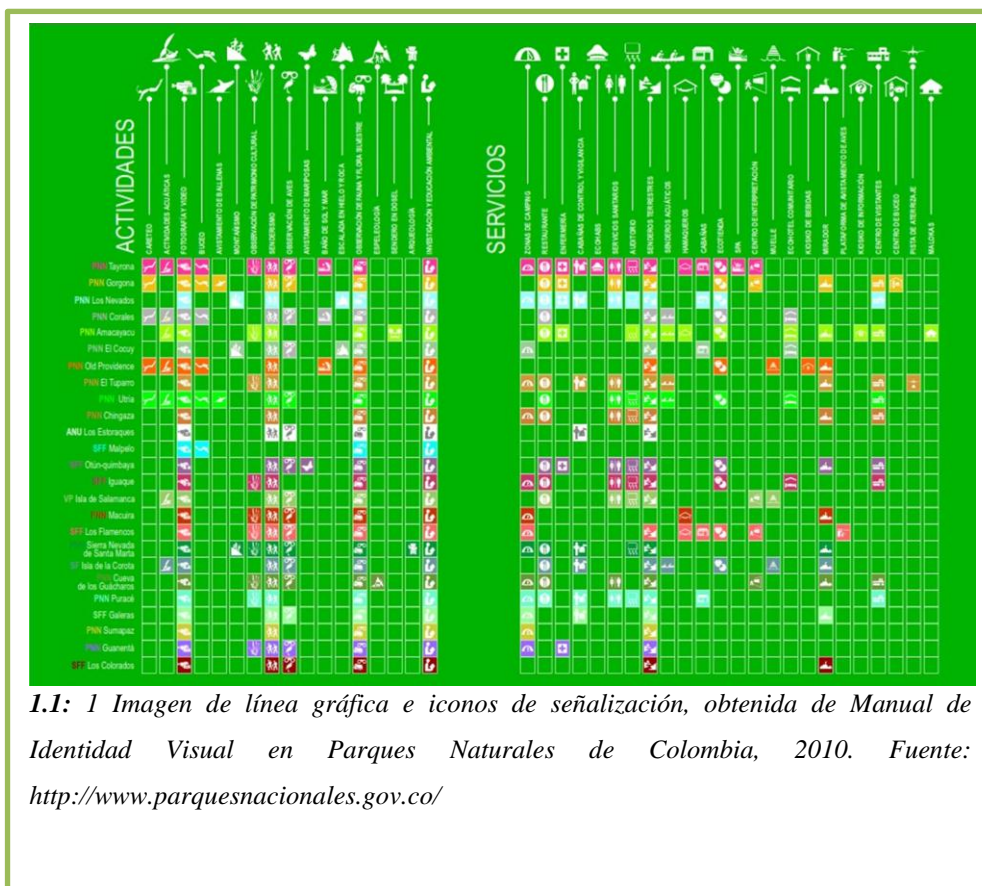
Cabe mencionar que en la actualidad no se puede negar que se utilicen con extrema frecuencia valores gráficos para comunicar, ya que estamos inmersos en una sociedad que posee tendencias competitivas y consumistas; hecho por el cual se requiere la constante creación y evolución de nuevas formas e ideas para sensibilizar la mente del público. Es por ello que es conveniente, señalar la importancia que tiene la imagen, mencionando entonces la definición que indica V.M. (2001) El Diseño Gráfico. Universidad de Granada, Sanabria, en cuanto a la imagen en el diseño gráfico:

“Desde el punto de vista físico y como la reproducción de la estructura de un objeto, y su apariencia exterior, se representa algo de lo que conserva su presencia, gracias a lo cual puede reconocerse y memorizarse. Es la forma la que realmente se memoriza y permite la identificación posterior. Por lo que sin una experiencia previa no resultaría reconocible al público” [Pag.14].

Por los elementos antes mencionados la tarea del diseñador aumenta día a día debido a la serie de cambios y necesidades que se presentan según las exigencias del diario vivir, aunado a ello el constante progreso de la tecnología que le permite ir de la mano con nuevos materiales y con nuevas formas, programas y estrategias que mejoren los procesos de realización de su labor y calidad de su trabajo.

La presencia de la tecnología no solo produce cambios importantes en el medio de trabajo, programas que faciliten el proceso, o apariencia física sobre nuevos soportes, etc. Adicional a eso, no solo no es suficiente satisfacer la demanda de la profesión sino que es necesaria la elaboración de elementos comunicativos y funcionales que permitan la evolución de su labor hacia otros campos relacionados con cuestiones comunicativas, psicológicas y sociales, consiguiendo de ese modo producir elementos manipulables y de modo fácil para el usuario, logrando obtener así soluciones más adaptables a las necesidades de estos.

Por lo antes mencionado se destaca en el campo turístico educativo, elementos visuales en los cuales el diseño gráfico aporta un elemento esencial como lo son las guías turísticas o el diseño de iconos con los cuales se identifican las actividades y servicios en parques, que ofrecen áreas protegidas, estos iconos se utilizan en materiales como plegables, volantes,



1.1: 1 Imagen de línea gráfica e iconos de señalización, obtenida de Manual de Identidad Visual en Parques Naturales de Colombia, 2010. Fuente: <http://www.parquesnacionales.gov.co/>

vallas, señalización o cualquier material que se difunda en este ámbito.

La educación, un factor esencial en la superación como elemento de desarrollo, ha sufrido una serie de cambios

acoplándose a la actualidad, cabe mencionar que el campo educativo es uno de los aportes que más da a las naciones, se ha comprobado que existen muchas formas de aprendizaje, según Rodríguez, C.M., Diseño Gráfico en Materiales didácticos:

“El sujeto aprende mediante su accionar con el mundo, es decir el aprendizaje es autónomo y algunos casos es crítico, es decir el sujeto reacciona a lo físico y social, mediante la recepción, la emisión, y la reflexión de la realidad ante los otros. El aprendizaje también es espontaneo y dirigido, el primero es aleatorio, libre, individual y autónomo, mientras que el segundo es institucional, sistemático; requiere de disposición, tiempos definidos, espacio y procesos definidos”

Partiendo de que la educación es un campo laboral provechoso, el diseñador puede aportar ideas importantes, aplicables tanto a la creación de productos físicos como a la presentación de servicios, para el diseño de un entorno ambiental, etc., ya que el diseño proporciona herramientas y estrategias que pueden funcionar con éxito en la combinación de productos y



1.1: 2 Plegable de promoción e información del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán, tipo de material gráfico impartido en el lugar que muestra información en español e inglés del contenido del lugar, y que sirve como guía impresa del sitio, ya que cuenta con un mapa de sus instalaciones. Foto por Oscar Galileo Ramos, 2013. Imagen por: grupo de trabajo de investigación.

entornos de manera que sea más integral al público específico.

El turismo es una de las actividades económicas que produce y distingue a un país, al igual que la educación, por tanto es de apostar por que se brinden servicios con altos estándares de calidad, que sean más competitivos

y que ofrezcan los resultados satisfactorios.

La oportunidad de combinar estos elementos existe, y puede explotarse en parques recreativos con guías para recorridos. Por tanto es imprescindible señalar la importancia que tiene las guías. Ya que las “guías” en nuestra investigación son un elemento de mucha importancia es necesario tener una definición concreta del término, según Capítulo II. Marco Teórico Conceptual Sobre: Diseño, Guía, Mercado, Promoción Turística:

Guía: es un libro de preceptos o indicadores que encaminan o dirigen, el cual contiene una serie de instrucciones a seguir, ordenadas en forma lógica mostrando el camino más adecuado para realizar algo.

Desde el punto de vista pedagógico Sills. D. Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, 1996, dice: “se enseña, que pasos hay que seguir para el desarrollo de una determinada actividad. También puede ser definido de la siguiente manera: El recurso didáctico, clasificado como material fungible del alumno, muy indicado en métodos experimentales de enseñanza de las ciencias naturales y sociales, aconsejable en todos los niveles y muy especialmente en el nivel medio superior, constituye un documento pedagógico de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea de planificación, ejecución, y evaluación”.

También hay que señalar entonces que las guías nacen gracias a la necesidad de sistematizar la forma de enseñanza, con el tiempo ha venido evolucionando y siguen mejorándose, tal como lo describe el Capítulo II. Marco Teórico Conceptual Sobre: Diseño, Guía, Mercado, Promoción Turística:

“Los antecedentes más remotos de las guías de soluciones, claves de ejercicios, colección de problemas desarrollados, lecciones preparadas, libros de dictados, que facilitaron la labor del profesor a comienzos del siglo XX, más adelante, los denominados libros del maestro sirvieron de apoyo didáctico a las enciclopedias escolares. La progresiva tecnificación de la enseñanza, el incremento permanente del ser humano, el constante descubrimiento de las nuevas técnicas didácticas y la aparición continúa e interrumpida de nuevos libros escolares para el alumno fueron factores que han determinado la aparición de modernas guías. (pág.2)”

Cabe mencionar también que con los avances tecnológicos es más factible hacer uso de las guías, ya que existen aplicaciones que permiten explotar este tipo de ayuda, tal como lo son las guías interactivas.

La obtención de estas guías es más fácil e inmediata por medio de transferencias de distribución electrónica, y de diferentes dispositivos existentes.

Ya que uno de los sistemas más comunes y efectivos es la implementación de guías, en nuestro país, las actividades educativas y de turismo a nivel nacional van en crecimiento ya que existen empresas que permiten proceder con la misma tendencia, por mencionar algunos los parques recreativos, museos, centros arqueológicos, etc.

No obstante de haber muchos lugares turísticos de los cuales el diseñador puede emplear sus conocimientos en la elaboración de diferentes diseños, entre ellos guías turísticas; existe un problema el cual es que la mayoría de personas emplean su propia imaginación dejando de lado a los expertos, de modo que el diseñador hasta para cuando es contratado para la realización de un trabajo relacionado a su profesión se encuentra con ideas dadas por terceros

que no tienen nada que ver con el arte empleado por un experto. Por lo cual es necesaria la intervención de un especialista para este tipo de actividades que a la vez ayudan a promover la publicidad de estos lugares; con la creación de publicaciones, documentos impresos, renovación de imagen, etc.



1.1: 3 Folleto cuentos ecológicos publicación del Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán, Foto por: Sofía Aguilar, 2013.

En algunos lugares como el Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán,

poseen publicaciones con énfasis en preservar la naturaleza, pero carecen de documentos que faciliten provecho y mejor entendimiento de los recursos que brinda el sitio.

Dicho lo anterior, se hace necesaria la elaboración de una pieza de diseño que logre una buena comunicación con el receptor y a la vez que presente un enfoque de conservación de los recursos naturales, aunado a ello que desarrolle una actividad turístico cultural implementando

la interpretación ambiental, que es: el proceso comunicativo mediante el contacto directo con los recursos u otros medios en combinación con el uso de técnicas; y con la ayuda de material visual como puntos de referencia que interactúen con el material didáctico; como se profundizará más adelante.

Ya que es vital para una empresa turística, la creación de estrategias que permitan identificarla y marcar la diferencia entre ésta y su competencia, la comunicación gráfica debe tener atributos que la diferencien y que hagan que se destaque de entre las demás.

1.2 RECORRIDOS O VISITAS GUIADAS.

A lo largo de la historia el hombre ha intentado exhibir conocimientos al público en general para traer a las masas, desde la invención de los museos se ha tratado de buscar la forma más idónea para que los visitantes se sientan relacionados con la muestra del museo. Esta característica se puede ampliar a otros sitios de índole distinta como los parques temáticos, o centros recreativos, pero que en esencia buscan difundir aspectos variados así como históricos y científicos; es importante también destacar que los recorridos han venido atravesando muchos cambios y hoy en algunos lugares estos se han vuelto más lúdicos y más participativos.

En la antigüedad los recorridos estaban dirigidos por guías los cuales en la mayoría de los casos ejercían esta labor de la experiencias y sobre conocimientos generales de los lugares que se describían, es por eso que las Guías en la historia según E.V. (2002) Material didáctico módulo de formación atención y guiado de turistas. San José Costa Rica. Instituto Nacional de Aprendizaje Núcleo de Turismo Subsector Servicios Turísticos, dice: “Los primeros datos que se tienen acerca de los guías de turismo se remontan al siglo XIX cuando se les llamaba con el termino italiano Cicerones, (acompañantes, intérpretes, instructores, o conocedores, que enseñaban y explicaban curiosidades de una localidad, edificio, etc.), debido a la elocuencia que estos mostraban cuando trabajaban algún tema, se entiende que la profesión surge a sombras de grandes monumentos artísticos e históricos de las principales rutas turísticas”.

Como profesión espontánea fue tomando cuerpo legal muy lentamente y se empezó a reglamentar su actuación en países europeos. Los recorridos guiados dentro de instituciones

como parques recreativos e incluso museos, tienen como objetivo primordial que el visitante entre en contacto con la muestra en general, estas interacciones directas, aportan experiencias únicas de aprendizaje. Estas experiencias se ven reflejadas en el interés y en la atención del público que visita estos lugares como ejemplo claro los museos.

Es por ello que según: EDUTEKA, Visitas Escolares a Museos, Edición 17 (2003), corrobora lo siguiente:

La visita guiada es uno de los medios utilizados con mayor frecuencia en los museos con fines educativos. Su objetivo central es facilitar la relación entre los estudiantes y el contenido de la exposición, haciéndola más directa. Las visitas de grupos escolares al museo tienen como objetivo complementar las actividades educativas de la escuela o colegio y deben ampliar e incentivar el interés de los estudiantes en la unidad de estudio que se persigue. Por lo tanto, los museos esperan que los maestros las planeen cuidadosamente, una visita bien planeada es muy valiosa.

Debido a esto cabe mencionar que las visitas tanto a museos como a parques recreativos, temáticos o ecológicos como los Jardines Botánicos, se debe tomar en cuenta la forma como los guías proyectan la información.

Ya que según un estudio elaborado por Sierra, P. (2010): “hay dos tipos de recorridos uno



I.2: 1 Visita Guiada “El Principito” en el Parque Infantil de Diversiones de San Salvador, conmemorando el 120 aniversario de la obra literaria, /TULIO GALDÁMEZ, Diario El mundo, 2012.

tradicional que es el que los guías aprenden de algún modo ya sea por métodos adquiridos empíricamente dentro de la institución, en este caso un Jardín Botánico, y el otro que es de tipo constructivista el cual se ha tratado de emplear recientemente, y que busca en estos recorridos las

intervenciones de guías y de los niños y niñas pero con más interactividad.”

También existen muchos tipos de recorridos entre ellos está uno de los más adecuados cuando se trabaja con niños, estos son los recorridos de tipo interpretativos.

Se puede destacar entonces, como según lo describe Pastorelli, J. (2010): “Un recorrido interpretativo es, en muchos aspectos, como un relato; nos mueve en un sentido emotivo y evoca una conexión sensitiva mientras hablamos de rasgos, lugares y acontecimientos. Tiene un guión que conecta el principio, el desarrollo y el desenlace, y promueve un mensaje central”.

Este tipo de recorridos funciona muy bien en lugares o parques de tipos temáticos donde se



1.2: 2 Parque Jardín Botánico La Laguna Antigua Cuscatlán, Foto por:

Rebeca Melady Guevara (2013)

maneja una idea general en el lugar ya sea en la interpretación ambiental que caracterice al lugar formando así una identidad, sobre todo cuando se quiere hacer del recorrido más ameno y divertido para el área infantil. En ese sentido un ejemplo es el Jardín botánico La Laguna Antigua en Cuscatlán,

donde los recorridos deben de estar integrados con el ambiente y la señalización del lugar, pero la falta de una interpretación ambiental adecuada en este caso para el público infantil podría ser una limitante para captar la atención de los niños. En cuanto al ambiente, como se ha mencionado, los recorridos en los parques recreativos deben de estar complementados con el entorno y la interpretación que se les puede dar a estos. Ya que según en su estudio sobre la Interpretación Ambiental de M.R. Fernández, (1998) en cuanto los recorridos dice:

Los servicios guiados, incluyen paseos o giras, charlas interpretativas, discusiones, guiadas, en las cuales una persona va a interpretar el ambiente natural o cultural para la audiencia. En este tipo de interpretación el costo económico es más elevado, en cuanto debe haber siempre una persona disponible para quienes desean hacer el recorrido. Los paseos guiados se recomiendan para grupos escolares o grupos regulares pequeños y para familias. Es importante que el tamaño del grupo sea menor a 30 personas, ya que grupos más numerosos pueden causar un impacto ambiental negativo sobre los ecosistemas del lugar. (pag.3)



1.2: 3 Grupo de niños dentro de un recorrido en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán, extraída de una publicación plegable de promoción en el Parque. Imagen por: Galileo Ramos.

En este punto en cuanto al número de personas en los recorridos es muy importante destacar que el recorrido es más efectivo en muchos aspectos como la atención del público. La interferencia que pudieren ocasionar agentes externos como la distracción y el desinterés, en lo que el guía está dando a conocer sobre todo si se trata de niños, pueden darse en grupos muy saturados de personas. Estos obstáculos

pueden influir en el desarrollo de los niños en un jardín botánico y estos problemas pueden también estar determinados en gran medida por el ambiente del lugar, ya que no se encuentra acorde en este caso para un público infantil o familiar.

Algunos sitios son de tipo científicos con un ambiente muy serio, también debería incluirse el área infantil pero dentro de la muestra general y no solo en espacios separados de esta, ya que estos parques recreativos como los jardines botánicos son visitados en su mayoría por adolescentes y por comunidad infantil estudiantil.

Es por ello que la ambientación en estos parques debe de estar acorde a la temática o tipo de parque recreativo, algunos de estos parques buscan la atención del público infantil porque tienen muy clara la idea que se quiere dar a la hora de manejar y guiar la interpretación ambiental un claro ejemplo es el Parque Zoológico Nacional de El Salvador.



I.2: 4 Señalización en el Parque Zoológico Nacional de El Salvador. Foto por Iliana Sofía Aguilar Hernández, 2013.

Es por eso que según J.D Sánchez (2012), algunos de los problemas están descritos como: “Poco entendimiento del visitante, de lo visto en el recorrido, No se hace llamativo por los colegios que lo visitan, Pocos ingresos, y poca imagen, carencia de un programa de educación ambiental en el jardín botánico, Poca conciencia ambiental” (p.11)

Algunos de estos lugares mantienen espacios infantiles con juegos recreativos y cafeterías pero que se encuentran en un espacio aislado del contenido y de la muestra que se quiere dar a conocer, esto podría ser una limitante ya que los niños se desinteresan de la muestra del lugar durante el recorrido y se impacientan por visitar los juegos recreativos. Se puede entonces deducir que la falta de un método estratégico que este en armonía con el ambiente y que sirva de soporte al recorrido o visitas guiadas podría ser una buena opción para atraer al público infantil estudiantil.

En cuanto al contenido en los recorridos cabe destacar que estos tratan de adecuarse a lo que las instituciones educativas piden ya que se busca un tipo de complemento a lo visto en clases.

Tomando como ejemplo la organización y de cómo se imparten los contenidos o guías dentro de un recorrido o visita guiada se puede destacar la Guía Didáctica del Jardín Botánico de la Universidad de Málaga en España (2012) la cual organiza sus contenidos según el nivel de escolaridad:

“Se iniciará la visita guiada a lo largo del Jardín Botánico de la Universidad de Málaga mostrando a los/as alumnos/as la diversidad vegetal existente y haciendo especial mención en aquellos contenidos que puedan complementar su aprendizaje, para el **3º Primaria**. Los contenidos del recorrido guiados estarán orientados a: ¿Cómo se alimentan las plantas? Fotosíntesis. Las partes comestibles de las plantas. Reproducción en Plantas: con flores y sin flores. Las plantas en la cadena alimenticia. Protección y Conservación del Medio Ambiente” (Pág. 5).

Se debe entonces distinguir el tipo de público en este caso niños de primaria, para poder adecuar el contenido al rango de estudio o de edad, por tal razón el recorrido guiado debe de ir orientado a complementar su aprendizaje pero también, la manera de cómo impartir el recorrido y así como una forma que pudiese resultar factible para cumplir esta meta podría ser la creación de materiales interactivos gráficos e impresos que se complementen con la señalización ya sean letreros informativos, brochures, fichas técnicas, y otros

Esta ambientación o señalización junto con la muestra en general podrían causar resultados interesantes en los recorridos guiados si se integran junto con algún material didáctico e interactivo en estos lugares.

1.3 INTERPRETACIÓN AMBIENTAL: LA FORMA DE APROVECHAR LOS RECURSOS GRÁFICOS PARA ENSEÑAR.

La interpretación ambiental, es un término que puede llegar a tener diferentes significados, por lo que existen diversos autores que le dan significado distinto relacionándolo con el ámbito educacional, ámbito artístico etc., la Interpretación está relacionada con diferentes disciplinas, en este caso estará enfocada y dirigida al ámbito gráfico por lo que es necesario

entender como principal intérprete el diseño. Es así como el enfoque dependerá de los autores por ello no existe una definición única.

Sin embargo, de todas estas definiciones podemos extraer en esencia, que la interpretación ambiental: es el proceso comunicativo mediante el contacto directo con los recursos u otros medios en combinación con el uso de técnica, esto llega a lograr despertar interés, cambios de actitud y al mismo tiempo motiva al visitante estableciendo un contacto directo del visitante con el recurso. Significa que el diseñador está obligado a proponer propuesta de material interactivo como recurso de interacción para el visitante, donde los resultados dependerán de la técnica utilizada en dicha propuesta, tomando en cuenta el ámbito gráfico u otros.

Dentro de la interpretación ambiental se utilizan conceptos importantes que ayudan en gran manera en su manejo, resaltando así la importancia de las actividades en relación al conocimiento y lo visual. Es por eso que se hace fundamental poder diferenciar entre los conceptos: interpretación ambiental, educación ambiental e información ambiental. En general estas tres tipos de actividades se llevan a cabo partiendo de su significado, de acuerdo con su representación dichas actividades ocupan funciones distintas y específicas para el mejoramiento de los parques recreativos. Es por ello que no se deben confundir una de la otra. Se debe tomar en cuenta tres principales términos que van ligados y relacionados a la interpretación ambiental, esto para obtener mejores resultados términos como informar, interpretar y educación. De manera que cuando se refiere a información esto representa a datos específicos y puntuales como ubicaciones o conocimiento de un objeto o lugar, es de vital importancia ya que es requerida por el visitante debido que sirve como base y guía.

Por otro lado la interpretación se representa, De acuerdo a Tilden, F. (1977), "Interpretación es una actividad educacional cuyo propósito es el de revelar el significado y las relaciones, a través del uso de objetos originales, con experiencias de primera mano y de manera ilustrativa, en vez de simplemente comunicar información de hechos". De forma que la interpretación es la acción de crear una idea con conceptos básicos.

Finalmente la educación llamado al desarrollar y perfección de las facultades intelectuales por medio de ejercicios ilustrativos. Estos términos ayudaran a comprender las necesidades en pro de mejorar la calidad de los beneficios sociales. En la búsqueda de planes creativos y

manejo de los recursos naturales que promuevan el turismo hacia las áreas naturales protegidas es una alternativa económica en la población local.

El turismo puede ser una forma de incrementar el presupuesto de estas áreas y mejorar, para



1.3: 1 Mariposario del Parque de las Ciencias de Granada

Fuente:

<http://www.absolutgranada.com/>

lograr esto es necesario el empleo de herramientas gráficas que establezcan comunicación entre el elemento y el visitante. Es ahí donde el diseñador gráfico puede ampliar su campo laboral e intervenir con sus habilidades para desarrollar buenas propuestas.

En este sentido la Interpretación Ambiental es una de las formas de mayor éxito como una actividad que pretende comunicar los significados y las relaciones, a través del uso de objetos originales, por experiencia directa y por medios ilustrativos, más que simplemente comunicar información verdadera. Como por ejemplo el Mariposario del Parque de las Ciencias de Granada, España, en el cual se entra en contacto con la muestra integrada al ambiente.

Esta disciplina tiene objetivos como garantizar el aprendizaje, comprensión y motivación de sus receptores para lograr un cambio de comportamiento; además de proporcionar grandes beneficios para dichas áreas.

La Interpretación Ambiental no es nueva, sin embargo el empleo del término es reciente,

Aldrige (1975) mostró lo siguiente:

“el año 1919 el Servicio de Parques Nacionales de los EE.UU. comenzó a desarrollar cierto tipo de actividades guiadas para visitantes. Al mismo tiempo, en Sudáfrica se

generaban los primeros mapas y guías para los visitantes de los Parques Nacionales. En la década de los 30's, los programas interpretativos quedaron ya establecidos en los Parques Nacionales y Estatales de los EE.UU. apoyados por organizaciones conservacionistas y por las administraciones. Después de la II Guerra Mundial la idea y la filosofía de la interpretación cobró gran impulso y comenzó a oficializarse en los Parques norteamericanos de nueva creación (pag.3)

Actualmente el desarrollo de las técnicas interpretativas abarca no sólo áreas naturales, sino aspectos culturales, artísticos que son patrimonio de un lugar. Entre los objetivos que persigue esta técnica es que el visitante comprenda, como resultado del programa o actividad gráfica.

La interpretación ambiental se caracteriza por dar información a través de objetos y experiencias ilustrativas que provoquen estímulos e ideas siendo esta una actividad voluntaria y educativa. Es una oportunidad para interactuar, siendo conecte con el visitante y el medio de estimulación requiriendo mucha creatividad.

Esta actividad representa una acción puntual orientada a grupos determinados. Su objetivo es agarrar al visitante y

provocar su interés en el medio natural o cultural.



1.3: 2 Departamento de comunicación Charles Darwin, Galápagos.

Fuente: http://www.carlospi.com/es/galapagos_fcd_01.html

Sin embargo, en muchos países la interpretación ambiental es considerada como un servicio para el visitante; en países en desarrollo, es considerada como una estrategia para la comunicación de un mensaje, con la finalidad de influir en sus acciones.

En el campo laboral se puede destacar que es asumida por los diseñadores gráficos como por especialistas en planificación, habiéndose escrito un importante número de tesis de grado sobre el tema.

1.4 DIDÁCTICA APLICADA A JUEGOS INFANTILES.

El juego ha constituido a lo largo de la historia un elemento de interés para psicólogos, pedagogos y filósofos más importantes del mundo al controvertido mundo lúdico tratando de dar la aportación definitiva a las diferentes teorías existentes.

Cabe mencionar que el juego, como método de enseñanza es muy antiguo, se remota a la era primitiva donde el juego era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños que aprendían de los mayores. Sabemos además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.

Según Gross, “las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida: Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas y las que tienen como objetivo que los órganos

adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.” Editorial altamar. (January 6th, 2009) El juego infantil y su metodología.

Recuperado el 26 de Enero de 2014, de

<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>



1.4: Niños jugando, Pedagogos y psicólogos reiteran el juego infantil es una actividad mental y física que favorece el desarrollo del niño. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Por Eduardo Crespillo Álvarez. Fuente: <http://www.monografias.com/>

De manera que el juego prepara al niño para desarrollar sus actividades en las etapas futuras, por ello es necesario motivarlo e incentivarlo, para que desarrolle estas capacidades, por medio de juegos o actividades guiadas que sirvan como herramienta educativa.

"las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo". Silva. P (1995) pág. 105

Esto refiere que es necesario que se realicen acciones autorreguladas como actividades pre establecidas como juegos infantiles, que sean guiados.

Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica, existen diferentes tipos de juegos como lo son los didácticos entre otros.

Los Juegos Didácticos constan de tres fases:

Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego.

Desarrollo: actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación: El juego culmina cuando el equipo logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas. Para crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el



*1.4: 2 Actividad infantil recreativa, EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Por Eduardo Crespillo Álvarez.
Fuente: <http://actividadesludicas2012.wordpress.com>*

aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los alumnos. Las grandes ventajas que proporcionan los métodos lúdicos de enseñanza profesional están dadas por los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos profesionales: la participación, el entretenimiento y la competencia. Entre las exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos es el de Garantizar el correcto uso, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas.

1.5 REFERENCIAS DE PARQUES RECREATIVOS EN SAN SALVADOR Y ANTIGUO CUSCATLÁN.

Para entrar de lleno en el ambiente en el que se desarrollará la propuesta gráfica didáctica, se toma en cuenta aspectos importantes de los parques recreativos, es necesario entonces un análisis de tres parques en general muy diferentes, en cuanto al tipo de contenido o muestra pero necesario para la idea fundamental, tomando como punto de partida aspectos generales e históricos y la comparación entre estos para conocer el ámbito actual, no dejando de lado el aspecto fundamental de conocer el contexto general que el diseñador gráfico debe entender para el mejor aprovechamiento de los elementos ambientales de los cuales debe hacer uso.

Conocer de antemano la situación de los Parques y sobre todo analizar cuál de estos es el más idóneo para la propuesta, es de vital importancia para poder desempeñarse en un ámbito laboral y así crear un mercado que podría ser factible para desempeñar sus habilidades.

El Salvador a pesar de ser un país territorialmente pequeño es rico en muchos lugares turísticos, cada departamento tiene un lugar turístico. El Salvador no se queda atrás porque cuenta con una gran cantidad de espacios recreativos orientados al sano esparcimiento y diversión de las familias capitalinas. En el municipio de San Salvador una de las grandes atracciones en lo que a parques recreativos se refiere están el Parque Infantil de Diversiones, el

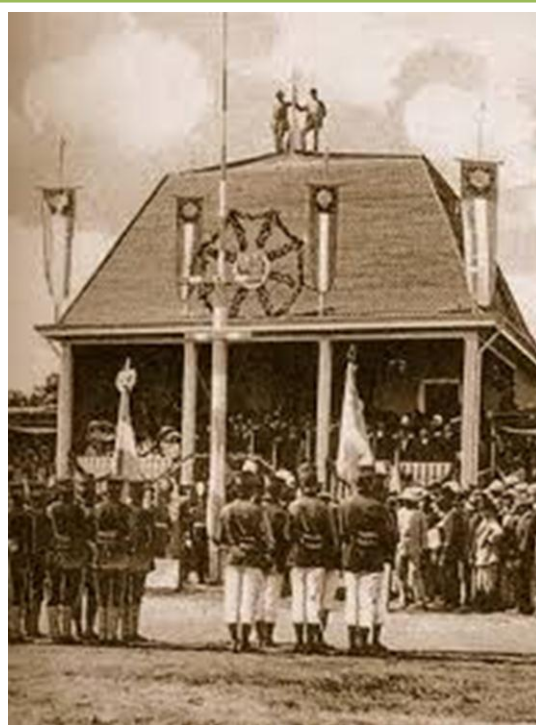
zoológico nacional, el jardín botánico entre otros. En la actualidad se pueden encontrar destinos turísticos y de esparcimiento al alcance de todas las personas y siempre enfocado a la naturaleza, educación y diversión.

A continuación se mencionan los parques recreativos que forman parte de nuestro país, que se han tomado en cuenta como referencia y punto de partida de la investigación. Como objetivo de observación, ejemplificación de buenas técnicas de implementación así como también observación de ausencia de las mismas en pro del mejoramiento de las instalaciones y enriquecimiento de los visitantes en su viaje a dichos parques.

1.5.1 Parque infantil de diversiones de San Salvador.

En 1892 se crea “Campo Marte”, fue construido por el gobierno español e inaugurado el 12 de octubre de ese año, en ese tiempo estuvo en manos del ejército de la época, y era el lugar donde se hacían las paradas militares y servía como centro de ceremonias para la toma de presidentes, lugar de conciertos de la Orquesta y la Banda de los Supremos Poderes, y por muchos años fue el sitio de la Feria de las fiestas patronales de San Salvador considerándolo un patrimonio cultural.

Siendo un icono infantil heredado a diferentes generaciones Originalmente, sucedieron importantes acontecimientos a lo largo de los años. Desde su fundación el Parque se ha utilizado para llevar a cabo eventos Cívicos, Culturales y de recreación y con el tiempo este lugar se convirtió en un verdadero



1.5.1:1 Campo marte, actualmente parque Infantil de Diversiones de San Salvador, Slideshare, fotos de san salvador. 1800-1900. Fuente: <http://www.skyscraperlife.com/>

atractivo para las familias salvadoreñas.

Para el año 1990, 1991 queda bajo la administración de El Consejo Nacional para la Cultura y El Arte CONCULTURA, quien pide ser declarado sitio histórico.

El parque es un lugar que cuenta con una historia de más de 100 años, lo cual lo convierte en patrimonio no solo para la capital sino para todo el país. En el año de 1956, fue cuando el parque empezó a tener remodelaciones.

Unos de sus principales cambios fue la instalación de juegos mecánicos de uso exclusivo para los niños y niñas, además se añadió un tren que recorre todo el lugar, de esa manera fue como pasó a ser el “Parque Infantil de Diversiones”

Era un parque popular, céntrico y accesible al bolsillo de la gente de



1.5.1:2 Campo Marte, Tarjeta Postal

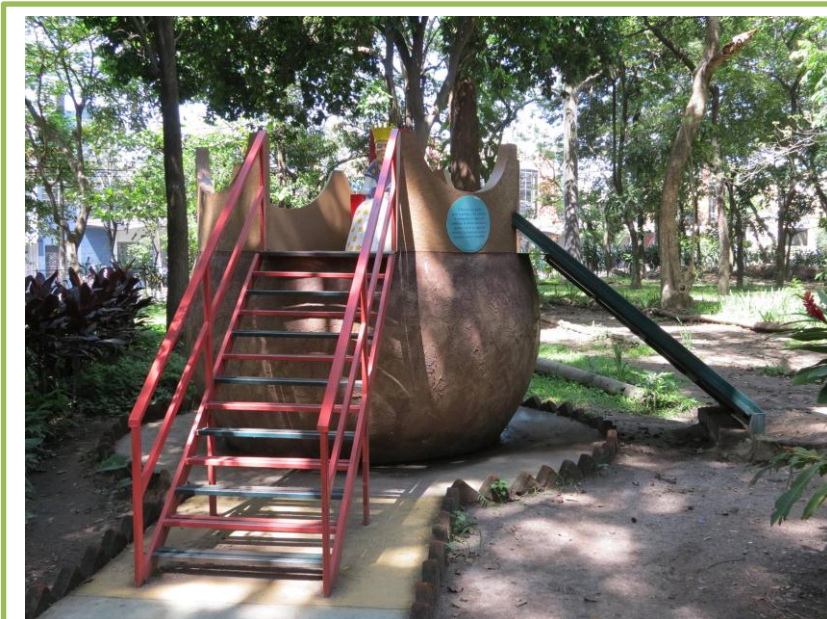
Fuente: <http://postcards.bidstart.com/SAN-SALVADOR-CAMPO-DE-MARTE-HORSE-RACE-TRACK-c1930s-PC-/25371713/a.html>

bajos y medianos recurso; lleno de vegetación, juegos mecánicos, y con mucha diversión para grandes y chicos. La entrada era gratuita, solamente se pagaba por el uso de sus juegos mecánicos y el tren. Otras de sus atracciones era el laberinto, la concha del eco, las dos pistas de patinaje, la cancha de básquetbol, la pantalla de cine al aire libre, el castillo encantado, la casita de muñecas, el zapato gigante, la pista pavimentada que daba toda la vuelta al parque donde se hacían carreras de atletismo, de bicicletas, carretas y patines, etc. Cabe recalcar que también existían muchas estatuas de cemento de personajes de las tiras cómicas como la de Trucutú, El Fantasma y otros, y también tenía una piscina para niños, que le daban un aspecto característico en aquella época.

Todos estos atractivos poco a poco fueron reducidos, debido al acelerado crecimiento urbanístico de la ciudad de San Salvador y a las expropiaciones por parte de los gobiernos de turno en décadas pasadas.

En terrenos que pertenecieron al parque, comenzaron las construcciones de los edificios del Instituto Nacional de los Deportes (INDES), de la Procuraduría General de la República, y se ampliaron la ahora Alameda Juan Pablo II y la Diagonal Universitaria, dejando así únicamente cinco manzanas y media de terreno para el parque.

En 1976, el parque tiene profundas remodelaciones, y restaurado por la firma Jiménez Castillo, y pasa a ser dependencia del Ministerio de Educación, entre ellas recortar su extensión del terreno. Otro de los cambios es el nombre, consagrándose a la niñez salvadoreña, de donde se deriva su nombre. Con los cambios se dañaron maquinaria como juegos infantiles procedentes de Europa. Juegos que aún se mantiene para la diversión de los pequeños y grandes. Para el año 2002, es remodelado con financiamiento de la Secretaria Nacional de la Familia con la cooperación Española.



1.5.1:3 El planeta del rey, un área específica dentro del parque que está inspirada en la obra literaria del principito. Foto por Rebeca Melady Guevara. 2013.

De acuerdo a SECULTURA., (2010). “Anunció que en el Parque Infantil de Diversiones (PID) se realizan, modificaciones basadas en un proyecto lúdico-educativo denominado “El principito y sus mundos”. Un recorrido mágico por los valores y los derechos de la niñez.”

Proyecto que se comenzaría en 2010 y

terminaría en el 2011 concretizándolo y adaptando la obra del Principito y sus mundos, el cual va regido por los valores y derechos de los niños

“Es una propuesta de parque temático enfocada en valores y derechos de la niñez. Surge por la necesidad de dotar a los espacios públicos como parques (arqueológicos y recreativos) de un sentido temático y contenido lúdico-pedagógico,” Hernández, G. (2010)

El parque infantil es en la actualidad un parque que se proyecta en torno a un tema o argumento ludo- pedagógico proporcionando esparcimiento, recreación natural y educación con valores especialmente a los jóvenes y niños, así como también contribuye a la educación no formal través de actividades socioculturales y ambientales, estimulando la imaginación y el aprendizaje.

Mantiene un constante contacto con los visitantes impartiendo charlas, visitas guiadas entre otras. Con el objetivo de brindar aprendizaje con valores con nuevos conceptos de diversión en el cual puedan desarrollar las actividades ludo pedagógicas.

Además impulsa el apoyo a la Ley de Protección Integral de la niñez y adolescencia, con nuevos conceptos de juegos interactivos. Motivo por el cual inspiro la nueva imagen para incrementar la población de visitantes.

Este parque es uno centros recreativos



1.5.1:4 Descripción del contenido general del Parque Infantil de Diversiones, sus áreas con ilustraciones alusivas a la obra El Principito, foto por: Rebeca Melady

más antiguos de la capital y unos de los preferidos por las familias salvadoreñas, su ubicación es uno de los factores que hacen que sea un punto de referencia entre los lugares turísticos de San Salvadoreños.

En los últimos años el Parque Infantil de Diversiones adquirió un ambiente de inseguridad debido a la instalación de más de 100 ventas informales que estaban acomodados en las afueras de las instalaciones, de manera que las remodelaciones y reacomodación de las ventas por parte de la alcaldía ha sido beneficioso para las instalaciones y los visitantes del parque.

1.5.2 Parque Zoológico Nacional de El Salvador.

Parque Zoológico Nacional de El Salvador fue fundado en 1953 y desde entonces es uno de los lugares preferidos para visitar por parte de los niños y adolescentes principalmente, por diversión y porque algunas materias estudian el comportamiento de los animales, el parque se encuentra ubicado en la capital de El Salvador, San Salvador. Dispone una diversa colección de animales de la cual protege y conserva. El objetivo principal del Parque Zoológico Nacional es el de la recreación, educación e investigación, permitiendo el conocimiento sobre la fauna a través de diferentes expresiones culturales fundamentando la educación cultural, haciendo conciencia de la importancia de las especies. De acuerdo a CONCULTURA. (2008), informo sobre las obras de remodelación que se llevan a cabo en las instalaciones del Parque



1.5.2: 1 Señalización en el Parque Zoológico Nacional. Foto por Iliana Sofía Aguilar 2013.

Zoológico Nacional, en lo cual invertirá \$70,000. La Secretaría de Cultura realizó un plan que dio paso a la remodelación del parque que tenía como objetivo un rediseño conceptual que pasa por la readecuación de recintos y la adquisición de más especies.

“se presentara públicamente cómo quedaría la señalización y la parte conceptual. Vamos a hacer intercambios de algunas especies; los fondos andan por los \$600,000 para una primera fase que será de los recorridos, que tienen que ver con la activación de compra de especies”, (Rivas, G., 2008) Las obras que se ejecutaron fueron de limpieza, rotulación, pintura, reparación, mantenimiento, intervención de muros y fachadas del Zoo, así como también se hicieron trabajos de reforestación, con el objetivo de que dicho parque sea más llamativo para la población, y de gran centro de atracción lúdica para la población niñez y adolescencia, convirtiendo esto en un aprendizaje vistoso para los y las jóvenes visitantes.

Este proyecto de remodelación forma parte del plan de reformulación de la temática del Parque Zoológico Nacional.



1.5.2: 2 Fachada del Parque Zoológico Nacional, con la imagen renovada.

Foto por Sofía Aguilar. 2013

El director de zoológico, José Manuel Bonilla mencionó que la reconstrucción del centro recreativo era para superar algunos problemas relacionados al parque en su infraestructura y metodología de enseñanza y estrategias visuales, para poder acaparar la atención del grupo de personas (niños, niñas y adolescentes en este caso)

que realizan el recorrido por las instalaciones de la institución.

El Zoológico Nacional se encontraba ya en gran deterioro, pero aun así seguía siendo uno de los sitios más visitados. De acuerdo Bonilla. J., (2008) “explicó a la prensa que entre las remodelaciones figura la construcción, juegos recreativos, arreglos a las jaulas, así como nuevas fachadas.”

Gracias a estos cambios positivos que se realizaron en el parque, entro los que podemos mencionar como crearle una línea gráfica, implementar señalética para hacer un lugar más ordenado y sistemático, entre otros, se ha logrado que este sitio siga siendo uno de los más visitados por la población salvadoreña. Es ahí donde se puede decir que el diseño es uno de los instrumentos que permiten mejorar la proyección de una empresa, ya que esos cambios son acciones y estrategias propias de la labor de un diseñador gráfico.



1.5.2: 3 Imágenes de señalética dentro del Parque Zoológico Nacional, que siguen una misma línea grafica con la nueva imagen renovada del sitio. Foto por Sofía Aguilar. 2013

El parque Zoológico en el área educativa cuenta con tres personas especializadas, una de ellas es la encargada del área y entre ellos una que se encarga de la parte artística, estas personas a la vez sirve como guías para los recorridos.

También imparten capacitaciones para preparar estudiantes de bachillerato que realicen sus horas sociales, sirviendo como guías en el recorrido del parque para personas que visitan las instalaciones (niños, niñas y adolescentes, ancianos, etc.).

Cabe mencionar que realizan charlas informativas y de conciencia social sobre la fauna y el medio ambiente para niños en las escuelas.



1.5.2: 4 Imágenes de niños guiados en el recorrido del Parque Zoológico. Tomada el 22 de abril/2010. Por Carlos Rodríguez Mata., Fuente: CAMARO27.flickr.com

Los recorridos que se realizan en este parque no cuenta con un orden específico, pero si por agrupaciones, de especies, zonas etc., por ejemplo se inicia por los mamífero, después por los reptiles, el aviario, etc.; la duración y culminación de estos depende del público al que va dirigido; tal es el caso como grupos de ancianos o niños que se les dificulta realizar por diferentes razones

el recorrido completo. Entre las dificultades que se presentan a la hora de impartir los recorridos por el parque según entrevista que realizamos a los encargados del sitio se encuentran:

- El interés que muestran las personas, varía según las edades, y el objetivo que tengan al realizar las visitas a las instalaciones, por ello no se puede hacer un recorrido a un público que le cueste entender según su rango de edad como por ejemplo niños de muy corta edad.
- La cantidad de personas por grupos, si son grupos muy numerosos difícilmente puede suplirse a cabalidad las necesidades de todo el grupo, debido a la interferencia que entorpece lo impartido durante la visita guiada.
- La escasez de voluntarios para guiar a las personas, ya que la cantidad del personal varía según los días, no se tiene un número estipulado por distintos motivos; cabe mencionar que los días que se cuenta con más voluntariado son sábado y domingo.
- No cuentan con material didáctico impreso o propuestas que sirvan como apoyo al desarrollo de un recorrido guiado y especializado al área infantil que visita este centro de recreación e investigación.



1.5.2: 5 Imágenes de la fachada del Centro de Interpretación del Parque Zoológico. Tomada el 22 de abril/2010. Por Carlos Rodríguez Mata. Extraída de la cuenta de CAMARO27 de la pág. flickr.com

Es de gran importancia mencionar que el Parque Zoológico cuenta con un centro de interpretación el cual consta de juegos, información que está expuesta al público de una forma más lúdica impartida por el educador Carlos Sandoval, y en el cual



1.4.2: 6 Imagen de un rompecabezas, juego interactivo perteneciente al Centro de Interpretación del Parque Zoológico. Tomada el 22 de abril/2010. Por Carlos Rodríguez Mata. Extraída de la cuenta de CAMARO27 de la pág.

se imparten aspectos muy llamativos del parque llamando mucho la atención por parte del público visitante.



1.4.2: 7 Imagen de personas interactuando con elementos perteneciente al Centro de Interpretación del Parque Zoológico. Tomada el 22 de abril/2010. Por Carlos Rodríguez Mata. Extraída de la cuenta de CAMARO27 de la pág. flickr.com

1.5.3 Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán.

La historia de los Jardines Botánicos se remonta principalmente a la definición de la Botánica de como el hombre ha estado en busca de saber cuál de las plantas podía servir en la vida cotidiana como las plantas venenosas medicinales, comestibles, etc. Según en su trabajo Cocar, J.A. y Dada, K. M. sobre El diseño ambiental de las áreas edificadas del Jardín Botánico la Laguna, (2000) “Se le atribuye la creación del primer Jardín Botánico a Teofrasto en la ciudad de Atenas, en los siglos XVI y XVII, los jardines se dedicaban casi enteramente a estudiar las plantas, por sus propiedades medicinales, los jardines botánicos están comprometidos con el público en general para preservar, pero también para informar, educar y concientizar a la población visitante y estos han contribuido a la formación científica y desarrollo cultural del hombre.”



1.5.3: 1 Áreas del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán, La Libertad, El Salvador, foto por Iliana Sofía Aguilar Hernández, 2013

El Jardín Botánico La Laguna está ubicado en el municipio de Antiguo Cuscatlán, departamento de La Libertad, en este parque se encuentra diferentes especies de plantas nativas y diversas partes, el visitante puede realizar un recorrido en el área del bosque. Es importante destacar los servicios que un jardín botánico da al público general ya que según Cea,

G.A. (1988) “generalmente los jardines botánicos están abiertos al público y pueden estar destinados, a diferentes fines tales como la ciencia, la conservación, cultura y recreación pero también la combinación de estos.” (pág. 3.)

Es por ello que los jardines botánicos deben de crear una buena interacción directa entre la muestra y el público que lo visita. En ese sentido el parque cuenta con una extensa variedad de plantas y a su vez cuenta con una biblioteca y un herbario donde pueden hacerse consultas, con el fin de ayudar a sus investigaciones aportando información a los jóvenes y público en general. Sus fines y objetivos están basados en la tradición que tenía el jardín particular que lo originó; tomando en cuenta conceptos conservacionistas que sustentan la mayoría de los jardines botánicos en el mundo, para defender la integridad de la flora y fauna existente en el jardín y los bosques que tiene bajo su protección; y con ello implementar programas educativos, científicos y prácticos.



1.5.3: 2 Área de esparcimiento infantil, Parque Jardín Botánico la Laguna. Foto por: Rebeca Melady Guevara. 2013.

Cabe recalcar que aunque el público al que está dirigido es al adolescente y al adulto en la muestra científica, si existe un espacio de esparcimiento infantil, sin embargo este está alejado del propósito educativo y de la identidad del parque.

En cuanto a lo administrativo no recibe ningún subsidio ni ayuda gubernamental, ni donativos de entidades fuera de El Salvador;

manteniéndose con las contribuciones por: Ingreso al parque, membrecías, cursos de jardinería, servicio de mantenimiento de jardines y venta de plantas. Es administrado por la Asociación Jardín Botánico La Laguna; legalmente constituida en 1976 como entidad privada, apolítica, no lucrativa, ni religiosa. Sus nuevos estatutos y acuerdo ejecutivo No.111, fueron aprobados y publicados en el Diario Oficial No. 122, tomo 360 el 3 de Julio de 2003. Este espacio también cuenta como ya se mencionó con diferentes servicios los cuales están dirigidos al público en general, pero siendo en su mayoría estudiantes los que hacen más frecuentes las visitas al lugar. Uno de estos servicios son los recorridos y vistas guiadas a estudiantes de primaria y bachillerato, como parte de política de impartir y de dar a conocer aún más la muestra vegetal en el lugar.



1.5.3: 3 Imagen que muestra la señalización y carteles de información en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán, Foto por Rebeca Melady Guevara Álvarez, 2013.

Mas sin embargo se debe destacar los posibles puntos en contra en el lugar a comparación de los lugares ya mencionados en los cuales se cuenta con una renovación muy reciente de su interpretación ambiental en el lugar como lo es la renovación y

mejoramiento de los carteles informativos, señalización, y sobre todo espacios de esparcimientos más adecuados al público infantil, y del desarrollo de materiales didácticos más adecuados. Tomando como punto de referencia este problema podemos destacar la experiencia del Guía del recorrido y encargado de la Sección Técnica y Científica, en el Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán, el Lic. Pablo Galán Técnico del Herbario y encargado de la Biblioteca además de Guía en los recorridos en el parque destaca:

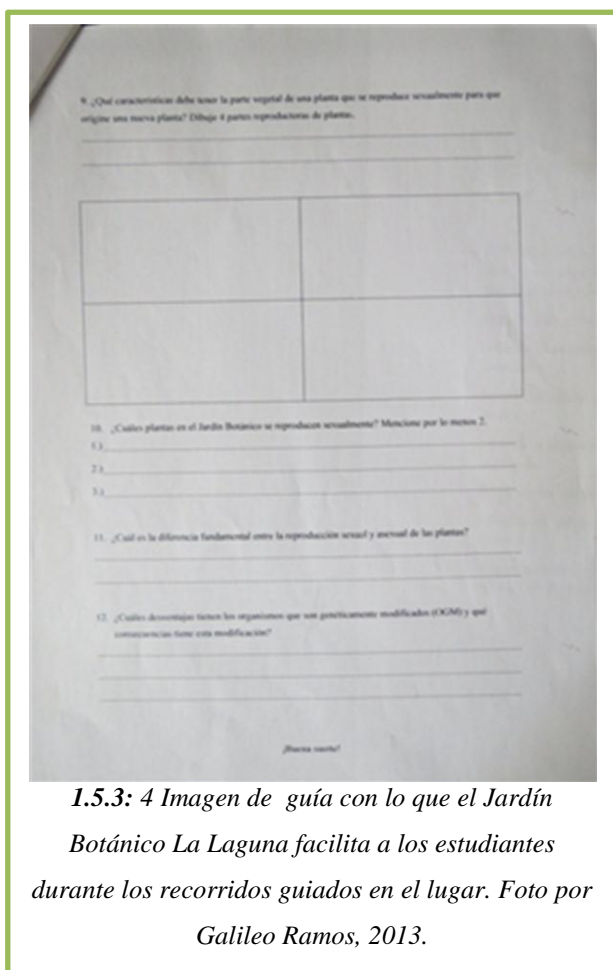
“Es bastante difícil, primero se solicita que los centros educativos que traigan grupos pequeños más o menos grupos de 10, ya que con grupos más grandes se vuelve más difícil pero se cambia un poco la metodología se buscan lugares muchos más llamativos dentro de las instalaciones del Jardín, se trata de no hablar muy técnicamente, incluso una pequeña dinámica, como el juego de los zapatos y hacer preguntas como donde están las plantas alimenticias y seguir las huellas para encontrar el zapato, en la mayoría de los casos muy pocos terminan el recorrido y se les solicita la colaboración de los profesores encargados para el control de los estudiantes sobre todo cuando son niños de primaria. ”

En cuanto a las guías o cuestionarios con los que el Jardín cuenta se puede mencionar que hay de varios niveles desde primer, segundo, tercer ciclo de educación básica y educación media, estas guías son especies de cuestionarios que los estudiantes llenan y que se les proporcionan a los profesores o maestros con anterioridad a la visita, un dato curioso es que estas guías están dirigidas a un público estudiantil mucho mayor al elegido en la propuesta de esta investigación y hace falta crearlas de modo más atractivas hacia el público infantil.

Debido a lo anterior se puede constatar que los servicios en el Jardín Botánico en este caso los recorridos tienen muchos problemas ya que si le sumamos también la falta de renovación en aspectos técnicos dentro de las instalaciones como la señalética y los rótulos esto supone un

problema que reside en el desinterés de los visitantes dentro del lugar. Es importante saber comprender estos aspectos y tratar de buscar la mejor manera de interpretación ambiental en el lugar para, crear la propuesta gráfica.

Analizar conceptos claves como la interpretación ambiental añadiendo como complemento las guías y el diseño gráfico se puede destacar que son elementos necesarios, para el mejor funcionamiento y para la creación de una propuesta viable, pero se debe incluir el punto de vista histórico así como el general de los parques recreativos, porque es ahí donde se desarrollara la propuesta. Todos los puntos antes descritos son la base bibliográfica necesaria para tener un punto de partida



1.5.3: 4 Imagen de guía con lo que el Jardín Botánico La Laguna facilita a los estudiantes durante los recorridos guiados en el lugar. Foto por Galileo Ramos, 2013.

viable y así entrar de lleno en el análisis de datos más específicos.

CAPITULO II: ANÁLISIS DE DATOS PREVIOS PARA ELABORACION DE PROPUESTA.

2.1 SITUACIÓN ACTUAL EN PARQUE INFANTIL DE DIVERSIONES DE SAN SALVADOR, PARQUE ZOOLOGICO NACIONAL DE EL SALVADOR Y PARQUE JARDÍN BOTÁNICO LA LAGUNA EN ANTIGUO CUSCATLÁN: ENTREVISTAS A AUTORIDADES.

2.1.1 Análisis de la entrevista realizada en el Parque Infantil de Diversiones de San Salvador.

Entrevista realizada a la señora Azalia Herrera de Granados, Apoyo técnico de la dirección del Parque Infantil de Diversiones de San Salvador y al señor Jorge Ulises Aguilar guía de los recorridos del Parque infantil.

El parque infantil ha sido un sitio de importancia debido a sus innumerables acontecimientos y sus constantes renovaciones que lo ha llevado a ir mejorando e innovando, adecuando su imagen a las exigencias del público y a sus necesidades lo que le permite el éxito con sus objetivos y alcance de sus metas en el tiempo estipulado, sus estrategias lo han llevado a ser un parque ludo pedagógico temático muy visitado por el público salvadoreño, estando bien presente en la mente de los salvadoreños debido a que su imagen se mantiene y no se descuida, en conjunto con la publicidad que se le da sus instalaciones.

El buen uso del espacio y los elementos con un toque de modernidad hace que la atención de los niños sea atraída y tengan el deseo de regresar al parque.

La estrategia de hacer un sitio ludo pedagógico es rentable y más si esto va acompañado con una idea temática un ejemplo de ello el parque jardín infantil que renovó su imagen y ha vuelto hacer el parque que toda familia salvadoreña visita.

2.1.2 Análisis de la entrevista realizada en el Parque Zoológico Nacional.

Según la entrevista realizada en el parque Zoológico, a la educadora ambiental Patricia Mata, corrobora que en la actualidad este tiene deficiencia en cuanto a la implementación de un material guía que proporcione información de cualquier tipo que beneficie más que todo a la población infantil estudiantil.

Por otra parte goza de renovación de imagen, cuenta con publicidad activa, más que todo cuando ocurren sucesos fuera de la rutina, como por ejemplo el nacimiento de una potrilla cebrada; también recalcar que la publicidad es de gran beneficio para el parque, ya que hacen propagandas hasta en el transporte público, (como mencionan en la pregunta 10 de la entrevista) cabe mencionar que dentro de las instalaciones poseen un centro de interpretación que opera de forma lúdica brindando conocimientos a los niños por medio de juegos; también cuentan con un sitio en la web que constantemente proporciona información sobre las actividades que se realizan en el parque, tales como talleres, cursos de verano, y también brindan la información de los animales que ahí habitan.

También mencionan que los recorridos que ahí imparten gran parte están a cargo de los estudiantes de bachillerato que realizan horas sociales, y que debido a que no se sabe con exactitud la cantidad de colaboradores no existe un sistema sólido que se implemente a la hora de atender los visitantes, ya que carecen de personal en esas áreas, porque la demanda sobrepasa. (Tal es el caso que exponen en la pregunta 1).

Comentan que los recorridos que se imparten son diferentes dado a que dependen del público al que va dirigido, ya que depende de la edad de los niños la capacidad que tengan para prestar atención (véase la pregunta 4); de eso depende también la variación del tiempo. Cabe hacer mención que los recorridos ya sea estén programados o no, no tienen ningún costo. Al preguntarles que si considerarían que sea de beneficio existencia de un documento infantil que respalde información sobre los animales por medio de actividades lúdicas para el recorrido, respondieron favorablemente argumentando que todas las instituciones necesitan un documento impreso ayude a la mejor utilización de los recursos.

2.1.3 Análisis de la entrevista realizada en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Guatemala.

Para preparar el campo investigativo y cumplir con la realización de la propuesta de investigación, es necesario conocer sobre la situación actual del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Guatemala, pero específicamente en términos de estrategias gráficas dentro del mismo, así como saber de forma general, aspectos propios de esta organización. Hay que

tomar muy en cuenta que en el Parque Jardín Botánico La Laguna los aspectos gráficos de cartelera, rótulos, señalética, son elaborados por el equipo técnico del parque pero también en conjunto con las horas sociales de los alumnos de una universidad privada (ver entrevista a Roberto Escobar, director del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Guatemala, pregunta n° 1, en anexos). Esta colaboración se encarga de la actualización de mapas, y carteles informativos y otros.

La imagen que el jardín tiene en cuanto a publicidad educativa está bien estructurada y con un énfasis en guiar al visitante y facilitar su estadía en el lugar sobre todo cuando se trata de adolescentes y adultos, ya que el diseño de estos carteles informativos están orientados al público de esta índole, como lo recalca el director de esta organización el señor Roberto Escobar:

“Desde el punto de vista educativo si, al menos la mayor parte de plantas están ubicadas por familias y los rótulos son informativos que es la principal razón y que cumplen con lo establecido para el fin de informar” (ver pregunta número 3 y 6 en anexos).

Algunos de los problemas más frecuentes en cuestión de cartelera y señalización según el director del jardín, es la falta de educación en cuanto a esta área del trabajo gráfico, ya que tanto las señalizaciones como los carteles informativos se deterioran debido a que el público contribuye a su mal cuidado.

En cuanto a que si el jardín cuenta con alguna estrategia específica o en general, se debe destacar que se cuenta con toda la disposición de parte de las autoridades del parque para futuros proyectos, ya que se menciona en este punto una mejor atención al área infantil, ya que solo se cuenta con una área recreativa ajena a la muestra principal en sus instalaciones.

Por lo anterior se puede destacar que este aspecto importante nos da la pauta para la elaboración de la propuesta práctica de investigación, dentro de este parque, pero se debe mencionar también que el público visitante muchas veces busca específicamente zonas de interés particular, y se le solicita al guía del recorrido en específico la zona de interés.

Uno de los aspectos más importantes es saber si en el jardín existe o existió en el pasado alguna estrategia didáctica, lúdica o interactiva pero específicamente para el público infantil que visita el lugar a lo que la autoridad máxima de administración corrobora que no han existido este tipo de estrategias en el jardín botánico.

2.2 DIAGNÓSTICO Y SITUACIÓN ACTUAL EN EL ÁREA INFANTIL EN EL PARQUE JARDÍN BOTÁNICO LA LAGUNA EN ANTIGUO EN CUSCATLÁN.

2.2.1 Análisis de Encuestas

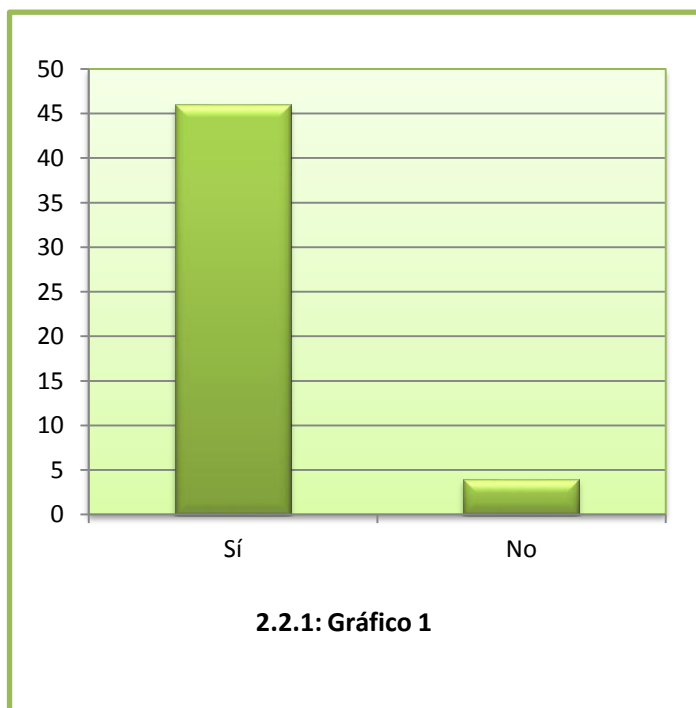
Para realizar la muestra gráfica se tuvo que hacer un sondeo a la población que visita el parque jardín botánico, con el objetivo de poder sacar un diagnóstico en que refleje las necesidades del lugar así como también tomar en cuenta la opinión de los visitantes con el propósito de llevar la propuesta ha algo efectivo y sólido.

Es por eso que la interrogante numero 1 decía:

1. ¿Cree usted que la realización de una rotulación, cartelera y señalización más adecuada al público infantil, dentro del Parque Jardín Botánico podría contribuir al mejor uso de los recursos de este sitio?

Los resultados de dicho sondeo presentaron casi en su totalidad la aceptación de un material gráfico dirigido hacia la población infantil como una toma positiva. Se puede observar que en los detalles de la encuesta vemos que en la primera interrogante de las diez preguntas realizadas, el público daba el visto bueno a la elaboración de una rotulación, cartelera y señalización adecuada al público infantil dentro de las instalaciones, a lo cual el 90% respondió positivamente y el 10% restante dio el visto malo.

Respuesta	N° de personas:
Sí	46
No	4
Total	50



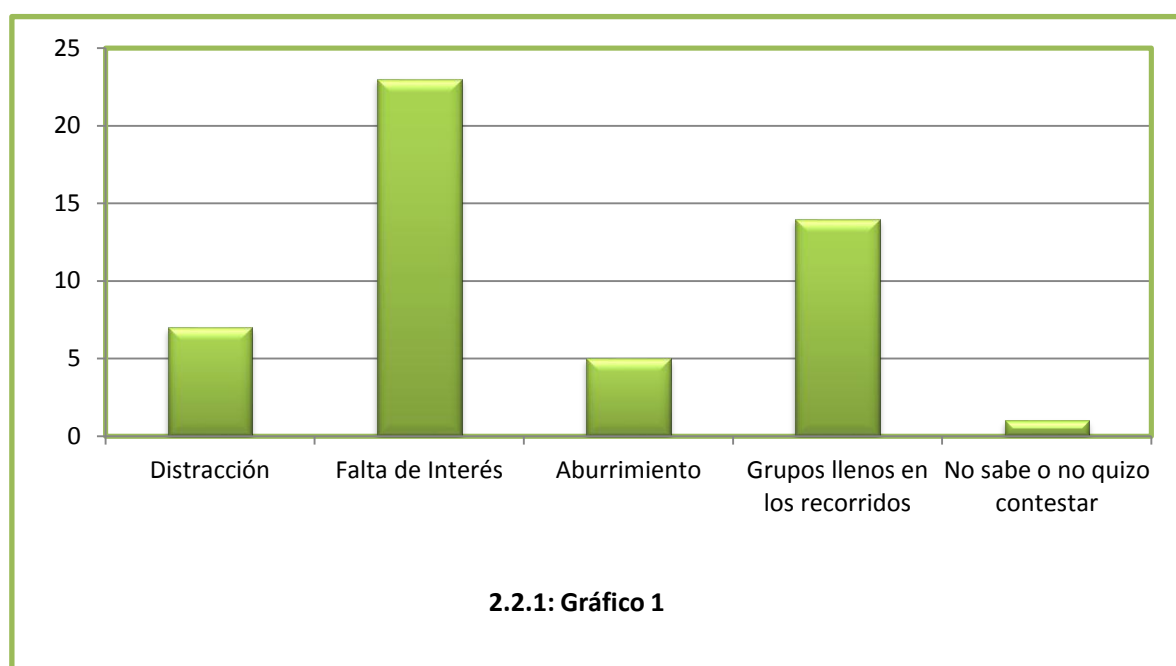
En la interrogante número dos:

2. ¿Cuál cree que es la causa principal por la que los niños no se sienten atraídos por la muestra del jardín?

Respuesta	N° de personas:
Distracción	7
Falta de interés	23
Aburrimiento	5
Grupos llenos en los recorridos	14
Nulo	1
Total	50

Se destaca que en los resultados el 45% del público visitante encuestado sugiere que la causa principal de que los niños no se sienten atraídos por la muestra del jardín se debe a la falta de interés, dando como resultado veintitrés personas con esta afirmación, el resto de la población menciona que es por distracción siete de ellos, cinco corroboran que es por aburrimiento y catorce recalcan la opción de los grupos llenos en los recorridos, y que entorpecen estos con muchas interferencias.

ellos, cinco corroboran que es por aburrimiento y catorce recalcan la opción de los grupos llenos en los recorridos, y que entorpecen estos con muchas interferencias.



Mientras tanto en la pregunta número tres va referido a los medios ilustrativos dentro del jardín y el mejor manejo de la información con la que se cuenta. Por ello la interrogante formulada dice:

3. ¿Cree usted que al hacer contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una mera información de los hechos la actividad educativa se comprende más?

El 100% de los encuestados sugiere que los niños comprenderían más si se presentan medios ilustrativos en conjunto con la información.

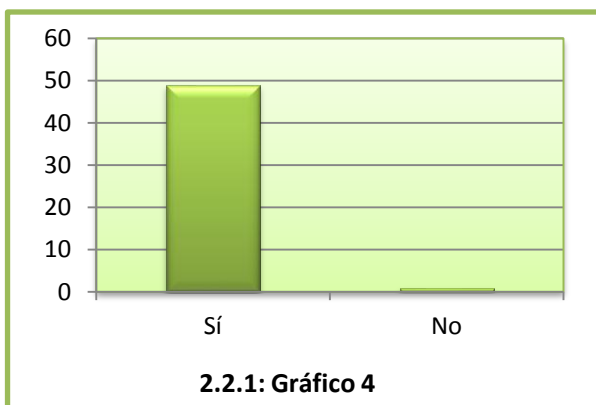
Respuesta	N° de personas:
Sí	50
No	0
Total	50



Siguiendo con el sondeo de opinión se trató de preguntar aportes que sustenten la implementación de un material guía interactivos para recorridos como lo describe la pregunta número cuatro:

4. ¿Considera que la implementación de un material didáctico que guiare de forma ordenada el recorrido educativo del Parque Jardín Botánico facilitaría el aprendizaje de los niños?

El público visitante actuó positivamente ante la implementación de un recorrido dirigido a los niños con el apoyo de un material didáctico, dando como resultados una favorable cantidad de cuarenta y nueve personas que respondieron afirmativamente y uno forma contraria, esto arroja la pauta de la necesidad del público de proyectos como este.



Respuesta	N° de personas:
Sí	49
No	1
Total	50

Es por ello que también para corroborar la creación exclusiva de un recorrido específicamente para el público infantil, fue necesario sondear la pregunta número cinco:

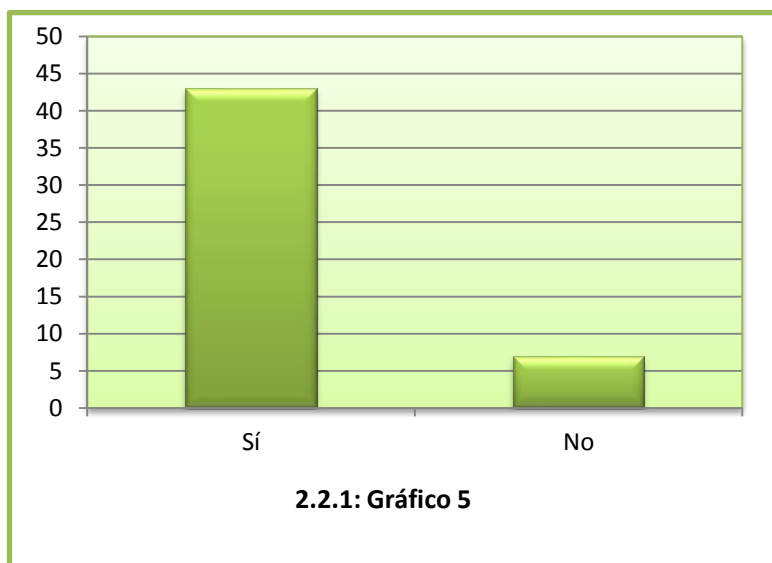
5. ¿Le gustaría que en el Parque Jardín Botánico existiese un recorrido interactivo destinado exclusivamente para el público infantil?

Los resultados a esta interrogante fueron claros, ya que cuarenta y seis personas encuestadas estuvieron a favor de un recorrido destinados específicamente para el público infantil dentro de las instalaciones del Parque Jardín Botánico La Laguna, mientras que cuatro personas de las encuestadas no ven necesaria la propuesta del recorrido estrictamente infantil. Pero en

Respuesta	Nº de personas:
Sí	46
No	4
Total	50

general la opinión del encuestado es favorable a la realización de la propuesta diseñada para los niños visitantes.

Una de las preguntas claves para la ejecución de la propuesta era saber si el público que acompaña niños estaría dispuesto en lo económico a ejecutar esta guía interactiva, por ello se solicitó la opinión acerca de esta interrogante:

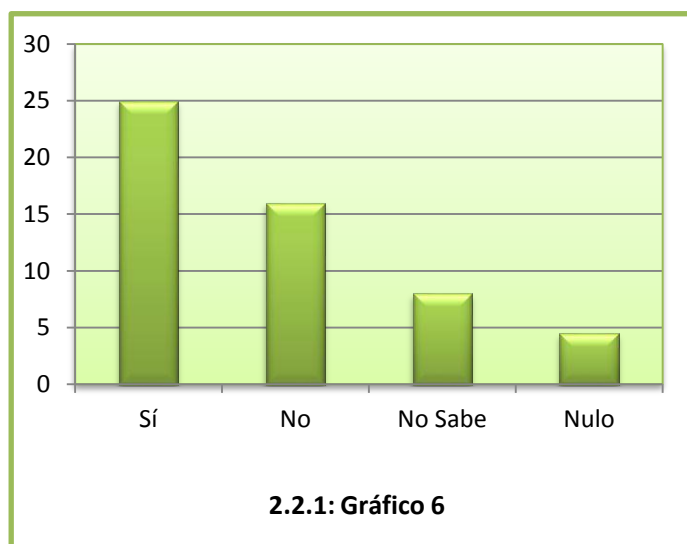


6. ¿Si fuese la creación de un material o folleto interactivo estaría dispuesto/a, a que los niños lo ejecutaran a un costo extra dentro del jardín?

Los resultados a esta pregunta fueron muy variados, entre los cuales puede verse como veinticinco de los encuestados respondieron afirmativamente, dieciséis en cambio respondieron que no están de acuerdo implementar un costo extra, ocho no sabían y un

encuestado que no supo responder. Vemos entonces opiniones muy diversas pero que en esencia se puede analizar entonces que la mitad de los encuestados está a favor de dar un costo extra al implementarse la propuesta.

Respuesta	N° de personas:
Sí	25
No	16
No Sabe	8
Nulo	1
Total	50



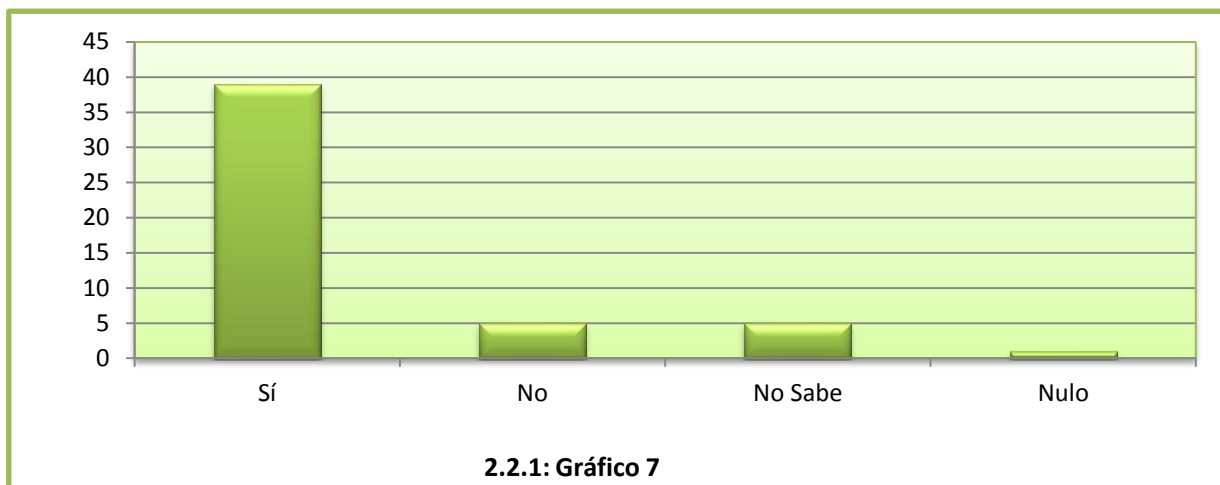
La séptima interrogante está dirigida a la influencia que podría tener la propuesta en el público y si esta influiría en las visitas que podrían darse a las instalaciones del Parque de llegar a implementarse.

7. ¿Cree que la creación de este material impreso ayudaría e influiría en las visitas al Jardín por parte del público?

Respuesta	N° de personas:
Sí	39
No	5
No Sabe	5
Nulo	1
Total	50

Los resultados encontrados también fueron muy favorables en cuanto a que el público que se ha encuestado cree que esto influiría en las visitas al lugar, ya que treinta y nueve personas respondieron afirmativamente constatando, según su opinión que si ayudaría un material de esta índole en las visitas al Parque Jardín Botánico La Laguna, mientras que cinco respondieron que no están de acuerdo con esta afirmación, por otro lado también cinco personas

contestaron que no sabían si esta hipótesis llegase a resultar y uno no quiso o no supo contestar a esta interrogante.

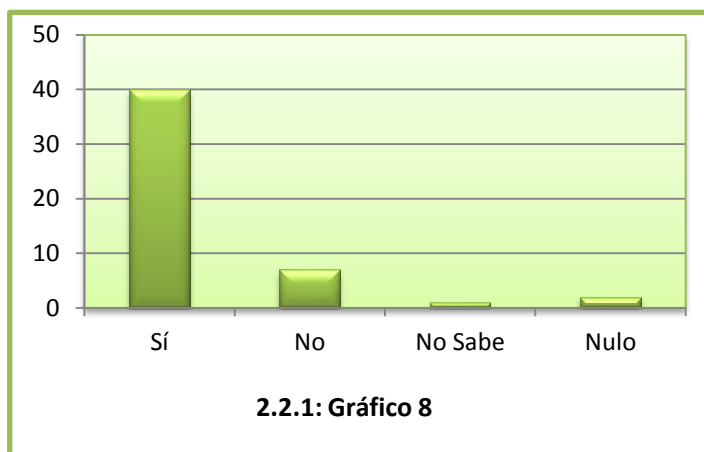


En la última interrogante con respuesta guiada estaba dirigida a aspectos generales en el ámbito turístico en El Salvador.

8. La creación de materiales dirigidos a la población infantil en sitios como el Parque Jardín Botánico ¿Podría ayudar al turismo en nuestro país?

En la interrogante número ocho cuarenta de las cincuenta personas encuestadas respondieron positivamente, ya que según estas personas están de acuerdo en que la implementación de materiales como este afectaría positivamente al turismo y ayudaría favorablemente a la imagen publicitaria de estos centros de esparcimiento y educación. Sin embargo siete personas están en desacuerdo con esta afirmación, uno no sabe y dos no supieron contestar.

Respuesta	Nº de personas:
Sí	40
No	7
No Sabe	1
Nulo	2
Total	50



En uno de los ítems se le pedía al público aportar algunas recomendaciones, dentro de las sugerencias. El 85% de la población coincidió en que se necesita mayor publicidad y renovación de los elementos gráficos con un toque de modernidad y una renovación constante para crear un ambiente innovador, por otro lado el 15% sugirió que se debería dar mejor atención de parte de los guías turísticos reduciendo los grupos de los recorridos y aumentando el número de recorridos ya que solo se hacen recorridos programados, mencionaron también que estos deberían ser más dinámicos y motivadores para capturar la atención de los niños, esto haría que los niños pidieran a los padres regresar y aumentaría las visitas al sitio.

Como último ítem se hace la interrogante cual fuera el impacto del material para el público en la cual se obtuvieron como resultado un 70% de la población dijo que esto causaría mayor asistencia ya que sería atractivo para los niños se divirtieran aprendiendo y a la vez fuera una publicidad volante ya que si contiene datos y contactos con el parque la gente lo ubicara más fácil, mientras que el 30% sugirió que causaría mayor satisfacción poniendo interés y fuera de mayor comprensión para los pequeños e incentivara a escuchar la charla ya que interactuaría con el ambiente y la ilustración.

2.2.2 Análisis de entrevista sobre los recorridos en el Parque Jardín Botánico La Laguna.

Entrevista a Lic. Pablo Galán Técnico del Herbario y encargado de la Biblioteca en el Parque Jardín Botánico La Laguna. Debido a que la propuesta está dirigida a un recorrido en las instalaciones del jardín se debe mencionar que es de vital importancia conocer el manejo de los recorridos dentro del Parque Jardín Botánico La Laguna, y para ello el encargado de dicha área menciona que los recorridos en el Jardín Botánico se implementan desde más o menos 20 años atrás, y cabe que estos recorridos han cambiado desde entonces y por tal motivo destacar que según a Lic. Pablo Galán Técnico del Herbario y encargado de la Biblioteca en el Parque constata que:

“yo creo que hay diferencias porque se toma en cuenta la zona la vegetación de acá del jardín y eso se ha modificado un poco y también con la información, que hoy está más actualizada y está más a la disposición y se hace más completo que hace 20 años” (pregunta número 4 de la entrevista a Lic. Pablo Galán, ver entrevista completa en anexos).

Uno de las incógnitas claves en el conocimiento de los recorridos va orientada a saber cómo captar la atención de los niños en un recorrido guiado en el lugar, y para ello se destaca que según el encargado en esta área comenta que ese es el aspecto más difícil del recorrido porque actúan factores externos que provocan distracción y este es uno de los problemas más frecuentes en los recorridos pero también los grupos muy saturados de visitantes porque se cuenta con pocos guías (ver respuestas a las preguntas 5, y 7 de la entrevista al Lic. Pablo Galán, en anexos).

Otro aspecto fundamental para crear el objeto de estudio es sobre conocer sobre qué tipo de guías se implementan en el jardín, ¿quién las elabora?, ¿cómo se aplican?, y las respuestas a estas interrogantes son que las guías impresas en el jardín botánico, se implementan según niveles de estudio desde primaria hasta bachillerato, dentro del parque pero que en la mayoría de los casos quienes las realizan son las mismas instituciones educativas, (ver preguntas 8 en anexos). Cabe destacar que en el lugar no se tiene un recorrido estrictamente específico o generalizado, mas sin embargo si hay zonas obligatorias y que son más representativas del jardín botánico porque este dependerá de las áreas específicas que las instituciones educativas o público en general desee conocer, esto nos da la pauta que los recorridos pueden ser diseñados según el público dirigido, y es que según el guía:

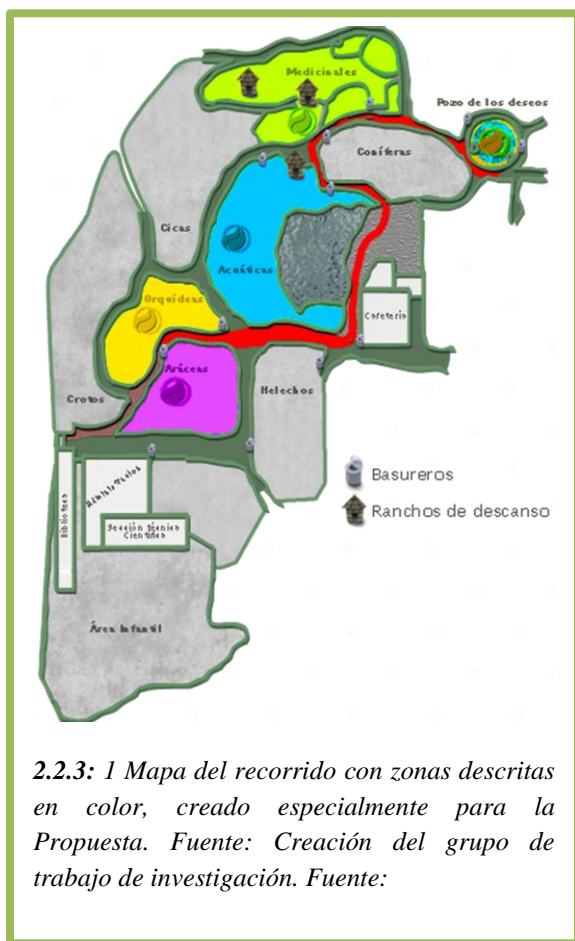
“Se trata de abarcar lo más que se pueda por ejemplo los llevamos a las cascadas, a la zona de palmeras y en el camino se resuelven las preguntas y casi siempre nos sentamos y resuelven las preguntas, para tratar de que no se aburran y son zonas que no pueden faltar porque si hay zonas que son obligadas en el recorrido como las medicinales las zona industrial y el pozo de los deseos por turismo son lugares obligados” (respuesta a la pregunta 13, en Anexos).

Los recorridos dentro del parque como se mencionó deben de ser motivantes y esto a la vez sirve para mejorar la imagen publicitaria que el parque proyecta en el público infantil, es por ello que hay que destacar que la motivación después de un recorrido en el público que lo visita es variada ya que según el guía, la motivación después de un recorrido no se ve en todos en la mayoría de los casos, pero también existe en algún sector más reducido que si se motiva con un recorrido e incluso vuelven posteriormente al jardín por otro recorrido (ver respuesta a la pregunta 9, en Anexos) Esto es muy importante destacarlo ya que podemos entonces hacernos

la idea de que una propuesta de este tipo podría funcionar dentro de del ambiente manejado en el lugar.

2.2.3 Planificación de contenidos y recorrido infantil para la elaboración de la propuesta.

Entrevista al Licenciado en Biología Pablo Galán y encargado de los recorridos, sobre los contenidos de las áreas para el nuevo recorrido según la propuesta práctica. Las Áreas



seleccionadas son: zonas de Aráceas y Orquídeas, Estanque, Plantas medicinales y Pozo de los deseos. Para la construcción de los contenidos dentro del material gráfico infantil, se tiene que tener referencias exactas de lo que se va a tratar y es que una vez designadas las zonas específicas para la propuesta en este caso antes mencionadas.

Las zonas a ocupar dentro de la propuesta están descritas definidas por el diseño de un recorrido corto para niños específicamente, tomando como referencia la entrevista realizada al Licenciado Pablo Galán encargado del área de los recorridos, es por ello que se consulta con el contenido específico de estas zonas y para ello se realizó una entrevista específica de cada zona seleccionada, la cual es de vital importancia

para establecer los parámetros de contenido de cada actividad descrita en el material impreso y puesto en práctica posteriormente. Pero para diseñar el recorrido primero se tiene que buscar la mejor alternativa para los niños. Es por ello que se hace la elaboración de un mapa tomando en cuenta las zonas y la proximidad del inicio de este recorrido a la entrada principal para que los niños se sientan motivados desde el inicio y también el alcance del recorrido y la zona específica donde terminaría el recorrido y la propuesta, claro está haciendo uso posteriormente de la señalización diseñada para este fin.

Las preguntas están orientadas para suplir este objetivo, están elaboradas para responder respuestas específicas y en función de lo que un guía impartiría en esta zona con un contenido específico, las zonas seleccionadas están cercanas para poder seguir una señalización no muy complicada, teniendo como un problema latente la distracción de los niños.

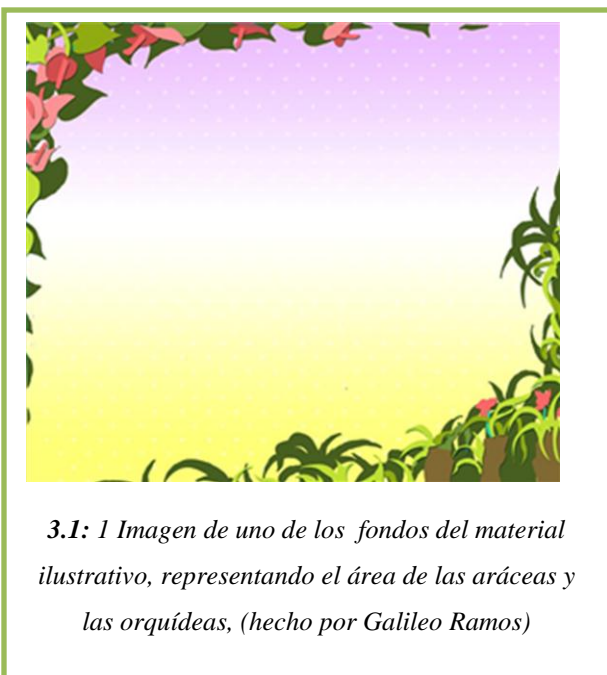
Es por ello que las preguntas van desde datos muy comunes de contenido de la zona como: ¿De que consta la zona de las Aráceas?, ¿Cuáles son las Aráceas más comunes dentro de esta zona?, ¿Cómo se distribuyen las plantas medicinales dentro del Jardín?, (ver entrevista de contenidos en Anexos), preguntas concretas de contenido para poder así aplicarlas a la propuestas y diseñar los juegos de cada zona. Tomando también como referencia las entrevistas realizadas con anterioridad en donde se concluye que no es factible sacar puntos de referencias para la recolección de datos en la propuesta, de los contenidos de las instituciones educativas porque estas no se adecuan a un programa específico, y porque estas instituciones elaboran sus propias guías y las aplican en zonas específicas muy variadas, según el interés y características variadas del público visitante como el rango de edades y los niveles de educación.

Por lo antes mencionado las bases anteriormente presentadas son de vital importancia para comenzar la propuesta de investigación, conocer acerca de la historia de los parques recreativos en el área de San Salvador y Antiguo Cuscatlán, para saber características importantes de cada lugar, y de cómo se manejan en estrategias infantiles y si existen o no en sus instalaciones, así también el análisis del diagnóstico hecho en el Parque Jardín Botánico La Laguna, al público que está a cargo de niños, ya que son ellos los que dan la pauta para la adquisición de esta propuesta, siendo entonces este lugar el más idóneo para la propuesta debido a las características actuales conocidas durante las entrevistas, y el sondeo.

Es por ello que se recalca la importancia de los datos que proporcionaron los informantes claves en las entrevistas para la planeación de contenidos dentro de la propuesta, y características generales de los recorridos dentro del lugar, que dieron la información necesaria y las reglas para la elaboración de la guía interactiva gráfica infantil, y el diseño de un recorrido específico para este tipo de público.

CAPITULO III: PROPUESTA DE GUÍA INTERACTIVA GRAFICA INFANTIL PARA RECORRIDO EN PARQUE RECREATIVOS.

3.1 CREACIÓN Y APLICACIÓN DE LÍNEA GRAFICA EN EL DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA INFANTIL



El jardín botánico es un sitio natural y un lugar recreativo, es por ello que el concepto de la línea gráfica del material alude a la vegetación, a la flora y fauna retomando la idea de que es un material ilustrativo infantil las formas son simples y de fácil reconocimiento, utilizando una gama de colores cálidos y planos, principalmente una escala de tonos verdes ofreciendo asociaciones espontaneas como ambiente natural a la vez que conserva una enlace con el parque.

Los anteriores conceptos se representan dentro del material iniciando con los fondos que son la base de la línea grafica como identidad del parque jardín botánico dirigido al público infantil, como espacio para crear dinamismo en los criterios compositivos. Tomando en cuenta como base formas básicas que nos rodean en un ambiente natural,

Así como el contraste y la asimetría como elementos expresivos, donde el color verde es el predominante sugiriendo la humedad, frescura y vegetación, que simboliza la naturaleza y el crecimiento. El verde es el color más fácil para que el ojo lo detecte y de esta manera hace que se integre muy bien en el fondo del material, apoyado por imágenes figurativas de vegetación correspondiente a las zonas seleccionadas. Así en conjunto todas las ideas anteriores conceptualizaron una nueva identidad gráfica. Que en conjunto con los elementos gráficos adicionales, crean una gráfica funcional que evoca lo que en unidad representa el parque: naturaleza, vegetación.

Uno de los principales signos de identidad de esta imagen son los colores de cada zona seleccionada y en los fondos pueden observarse dichos colores que se van mezclando e integrando mutuamente.

En la portada del material se ha colocado los personajes que serán parte importante del contenido y los cuales son muy representativos en cuanto a imagen gráfica utilizada para describir la identidad flora y fauna con especies muy representativas del parque. Es importante la Fusión de tipografía y símbolos que denotan

características propias del material en este caso se utilizó la fuente fontdiner sparkly aportándole un carácter infantil y mágico organizado, con el fin de identificarla de manera simbólica enfatizando los conceptos de dinamismo y modernidad.

Culminando con la contraportada que lleva la misma línea un juego interactivo que hace que el visitante interactúe con el medio que le rodea de forma que lo hace más dinámico y activo que es el objetivo del material captar la atención del niño por medio del dinamismo y lo gráfico especialmente lo ilustrativo.



3.1: 2 Imagen de Fondo de colores difuminados representativos a las áreas designadas, (creación por Sofía Aguilar)



3.1: 2 Imagen de Portada y contra portada, hecha por Sofía Aguilar y Galileo Ramos

3.2. CREACIÓN DE PERSONAJES Y JUEGOS INFANTILES.

Para la propuesta grafica se ha hecho la creación de personajes infantiles que estén acorde al contexto y características del lugar que se intenta representar, Parque Jardín Botánico la Laguna cuenta con diversidad de plantas pero un dato curioso en también que el público infantil se muestra interesado por la especificación de cierta fauna en el lugar como lo son especies particulares de reptiles, aves, peces, insectos, y cierta especie de mamífero. Para ello entonces se realiza la una selección más representativa para llamar la atención del público infantil, y la propuesta grafica en sí tendría que mostrar un aspecto llamativo del lugar en



3.2: 1 Chiribita, nombre que se le da al personaje infantil femenino debido a ciertas flores de la familia de las margarita. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

personaje el rol de visitante.

El personaje infantil femenino se ha tratado de elaborar siguiendo la temática del parque jardín botánico, se buscaron características primordiales de alguna especie específica de planta o de flor en este caso particular de algunas especies de margaritas. Así mismo también se intentó llamar la atención del público infantil para tratar de incentivar o de incluso motivar el

cuanto a la atención que se desea captar en los infantes, y para ello se han escogido las Iguanas como parte del primer personaje infantil. Para el segundo personaje infantil se busca ejemplificar la flora que es en si la mayor cantidad de muestra por las características del lugar en este caso un jardín botánico. Es interesante entonces buscar dos personajes uno femenino y el otro masculino el femenino está enmarcado en la muestra principal del jardín y el masculino en la fauna que más atrae a los niños.

Es por ello también que la creación de los personajes es un intento de representar un recorrido infantil dentro del jardín donde el personaje femenino es el que hace el papel de guía en los la visita guiada y el segundo

recorrido para ello se trató de representar una fusión mágica entre un personaje mitológico o hada con una planta la cual es fiel representante de la invención más adecuada para niños, el color verde limón el más predominante en el vestuario y en la creación de este personaje, como parte de intentar asociarla al contexto y características del Parque Jardín Botánico. Así mismo posee pétalos en la cabeza y alas verdes para poder aprovechar el estereotipo de hada guía durante la búsqueda de información dentro del jardín.

Para el personaje masculino se buscó el representante de la fauna dentro del Jardín y la que más llamaba la atención a los niños, para ello se ha representado una iguana joven pero con una postura humana que lo hace mucho más gracioso, y tierno. Este personaje tiene el rol del visitante en el contexto del material impreso, por lo tanto es el personaje en el cual los niños deberían sentirse identificados cuando se realice y se ponga en práctica el material didáctico, es por ello que se usa también en la estrategia de señalización.

Las características destacadas del personaje son su vestimenta y zapatos los cuales le dan un toque muy caricaturesco inocente y divertido como la identificación más exacta de un niño, y que puede lograr el objetivo de hacer más llamativo el material infantil y la señalización en el lugar.

Es de suma importancia entonces tener en cuenta ciertos aspectos necesarios dentro de la propuesta, y es que los personajes no solo servirán de apoyo y crearán un ambiente infantil sino que también su creación sirve como un elemento fundamental para que esta estrategia también tenga la función publicitaria dentro del Jardín para con el público visitante, sobre todo el público infantil, porque el objetivo principal es que se queden grabados en la memoria de los niños apoyando el recorrido y la señalización.



3.2: 2 Iguanín, es el nombre que se le da al personaje masculino infantil dentro de la propuesta de material didáctico y señalización. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

Los juegos didácticos infantiles dentro de la propuesta de material guía.

Los juegos dentro de la propuesta de material didáctico interactivo infantil, están compuesto por 3 ejercicios de interacción con el ambiente según las zonas escogidas dentro de la propuesta, estas zonas su descripción y contenido para la elaboración de estas se consultó al guía del Jardín encargado de la biblioteca y de los recorridos dentro del jardín. Es importante entonces destacar que los juegos van orientados al mismo tipo de información q hecha en un recorrido.

Primer Juego: Zona 30, las Aráceas.

En este juego se buscó la mejor forma gráfica de representar las partes de una Aráceas, para ello se ha utilizado como se mencionó con anterioridad a la mascota que hace el rol de visitante, acompañado de dibujos ilustrativos de las partes de la planta específica para el juego. También se puede destacar el hecho que cada juego sigue una línea de colores distintos en este caso el color escogido para este juego y esta zona es el morado, y se representa con el logo del Jardín Botánico La Laguna en este color , porque estará relacionado con la señalética realizada para la prueba práctica con niños.

Aráceas

Ayuda a Iguanin a clasificar las partes de una aráceas coloca el numero a los círculos en blanco.

1. Tallo
2. Hoja
3. Espádice oloroso que atrae a insectos de color rojo
4. Espata (pétalo)

3.2: 3 Juego N°1: El juego de las partes de una Aráceas busca que el público infantil identifique cada parte de esta planta. Elaborado por Galileo Ramos. Fuente: Grupo de trabajo

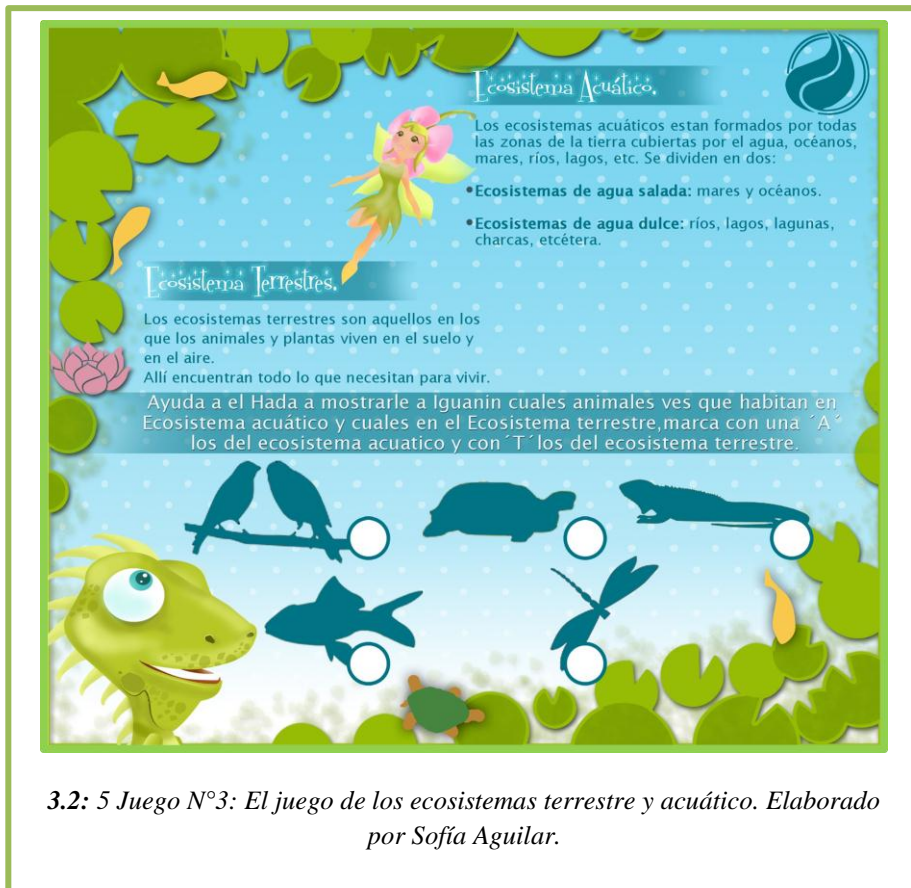
Segundo juego: Zona 23, Orquídeas.

En el segundo juego de la propuesta se describen cualidades específicas, datos curiosos, y hábitat de las plantas clasificadas en esta zona. Para tal fin se dispuso la elaboración una ilustración de este tipo de plantas, y de un laberinto con tres opciones de imágenes en las cuales se describe según la información recolectada de estas plantas, los posibles hábitat en donde crecen, pero solo una opción es la correcta tomando muy en cuenta como estas plantas se encuentran en la zona 23 del Parque Jardín Botánico, porque el fin primordial es que el público infantil asocie lo que el parque les ofrece, y apoyarlo con el material impreso.



3.2: 4 Juego N°2: El juego del laberinto de orquídeas trata de que el público infantil busque el hábitat adecuado para estas plantas. Elaborado por Galileo Ramos.

Tercer Juego: Zona 24, Acuáticas. En esta zona se intentó aprovechar los recursos tanto de fauna como de la flora del lugar, y de todos los factores que conviven en esta área, tomando como referencia el hábitat de muchas especies de animales como de plantas y el equilibrio natural que esta zona ha tratado de representar no solo desde el punto de vista botánico sino desde el punto de vista biológico y la diversidad de animales que podemos ver en el área. Es por eso que la temática de este juego son los ecosistemas y el hábitat en donde las especies conviven y se desarrollan en ellos. Desde el punto de vista gráfico para la elaboración de esta parte de la propuesta, se usa el fondo azul cielo y siguiendo la línea grafica pero con motivos de plantas acuáticas adecuadas a la zona, en donde los niños según el texto colocan con una



3.2: 5 Juego N°3: El juego de los ecosistemas terrestre y acuático. Elaborado por Sofía Aguilar.

“A” si la silueta del animal pertenece a un ecosistema acuático y con una “T” si el animal seleccionado pertenece al ecosistema terrestre, para esto también el público infantil observa el ecosistema frente a ellos y la diversidad de animales y ellos clasificarán su categoría según el ejercicio.

Cuarto Juego: Zona 19, Plantas Medicinales.

Para este juego se hizo uso de plantas medicinales, las cuales se encuentran dentro de la zona 19 del Jardín Botánico, la línea gráfica para esta parte era el color verde y por lo tanto su respectiva señalización, cabe destacar que en esta parte el juego consistía en unir los nombres con una línea a las imágenes a las que correspondían, la actividad requiere que el público infantil busque entre los rótulos pequeños que distinguen los nombres de cada planta para conocer como es la planta y unir la línea con la fotografía en el material didáctico, esto permite una interacción con la muestra en la zona 19 correspondiente a las plantas medicinales. En cuanto a la propuesta gráfica en esta parte se muestran en círculos imágenes de las 5 plantas y cinco círculos en la parte superior donde se encuentran los nombres de cada planta. Las esquinas de esta parte contienen motivos de plantas medicinales como la sábila o la hierba buena, y un fondo degradado en verde como el color escogido para esta zona.

Plantas Medicinales

Recuerda con iguanin los nombres de las plantas medicinales

Uniendo a través de una línea, el nombre de las plantas medicinales con la imagen que corresponde

llante nopal hierba buena sábila señorita

llante nopal hierba buena sábila señorita

3.2: 6 Juego N°4: El juego de las plantas medicinales su objetivo es buscar el nombre de cada planta según la muestra en el Jardín y asociarla con la imagen. Elaborado por Melady Guevara.

Quinto Juego: El pozo de los deseos.

En esta actividad se busca usar mucho el objetivo primordial de esta área y es que es un espacio propio para el descanso y de tipo turístico, en esta área no hay una muestra específica y representativa, es por eso que la actividad es nada más de identificar las plantas que no se encuentran el objetivo es encontrar las figuras señaladas en el documento. Para ello se ilustró una escena tomando como referencia fotografía del área y volviéndola infantil y llamativa.

Pozo de los deseos

Usa tus habilidades y descubre las plantas ocultas que están en la escena del pozo de los deseos

Pon a prueba tu sentidos mientras recorres el pozo de los deseos

Capit Bambu Orquídea Bandera Sábila

3.2: 7 Juego N°5: El juego del pozo de los deseos se cierra el recorrido e identificar distintas plantas en la escena. Elaborado por Melady Guevara.

Sexto Juego: El camino de la Flor.



3.2: 8 N° 6: El camino de la flor, este juego cumple la labor publicitaria dentro de la propuesta, con el objetivo de que el público infantil se vaya con un valor agregado.

Se puede destacar que los juegos descritos anteriormente cumplen una función didáctica e interactiva con el ambiente y la muestra del Parque, cumpliendo así con el objetivo primordial del Parque, la educación y el esparcimiento, sobre todo cuando se trata del público infantil que lo visita. Pero se debe agregar un último aspecto importante para una estrategia más orientada a la publicidad, el reconocimiento y recuerdo de la identidad del Parque en el público infantil.

Para ello se ha tomado la decisión de elaborar un último juego, su función sería la antes mencionada y que cumpla con el propósito de agregar un valor agregado al material, es por eso que se diseñó este juego llamado El camino de la Flor, el cual consiste en un juego de dados, y que también representa

un recorrido pero con trampas y reglas descritas específicamente.

Para la elaboración gráfica de este juego se tomó muy en cuenta aspectos de propios del Jardín Botánico La Laguna, cuenta con la fauna del lugar como las iguanas y las tortugas, y ciertas plantas como los nopales, plantas acuáticas, etc., pero también con algunas típicas de los

juegos de mesa más caricaturescas y propias de la imaginación y la creatividad. Como los



3.2: 9 Viseras: para el recorrido es un valor publicitario para motivar al público infantil en la actividad práctica. Fotografía por: Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

personajes creados para el recorrido que también aparecen en este juego.

Valor adicional a la propuesta desde el punto de vista publicitario.

Hablando entonces de valores agregados a la propuesta que tienen la función publicitaria podemos destacar entonces la creación de viseras alusivas al nombre de la propuesta en este caso: “Las Aventuras de Iguanin”, su función primordial como se describe con anterioridad tienen la función de buscar y lograr en los niños ese recuerdo grato de la visita donde no solo hicieron un recorrido con fines didácticos sino que también se les proporciono un aliciente y un recuerdo que queda en la memoria del infante, y a que a la vez busca posicionar al Parque Jardín botánico La Laguna en la memoria del público infantil

3.3 DISEÑO DE SEÑALÉTICA COMO APOYO DE GUÍA INTERACTIVA GRÁFICA INFANTIL.

La señalización turística, es de gran importancia dado que tiene la función de guiar, orientar u organizar; tiene que ser comprensible para el lector, también tiene que ser creada para que identifique al lugar, y a la vez que sea una versión grafica de la propuesta.

Este sistema es de gran utilidad, puesto que con símbolos y señales ayuda a la comunicación visual del entorno; en la propuesta las señales, son imprescindibles, teniendo en cuenta que es un documento q se completa partiendo de la observación del recorrido realizado por los visitantes en el parque. Es por eso que es necesaria la aplicación de estas herramientas. A la vez también, sirve para mejorar y enriquecer la experiencia de los visitantes en el sitio, generando así mejores expectativas y principalmente para darle publicidad del parque.

La propuesta fue realizada en 5 zonas del parque; se utilizaron señales y símbolos para identificarlas, colocándolas en lugares estratégicos haciendo que se repitan o tengan una secuencia y guiar el recorrido con el documento impreso, logrando así una mayor integración entre ambos.

Diseño de la señalética: creado con la intención de captar la atención de los visitantes y guiar recorridos planteados, mediante su composición y colores que representan la propuesta y al Parque Jardín Botánico.

Sectores identificados en el plano:

- **Entrada:** Sitio donde inicia el recorrido, que se encuentra ubicado cerca de donde ingresa la el público al parque.
- **Entre las zonas:** Senderos a lo largo del camino, donde los visitantes recorren el sitio.
- **En cada zona:** Sitio donde se realiza una actividad que es un punto de interés para el documento.
- **zona final:** colocada previa a la zona de culminación del recorrido.

Señal de entrada

El objetivo de esta señal no es solamente el de marcar las zona inicial, sino que también cumple una función publicitaria, debido a que identifica al personaje principal del documento impreso y también al parque; haciendo uso de colores, formas y tipografías que no se desligan de la propuesta.



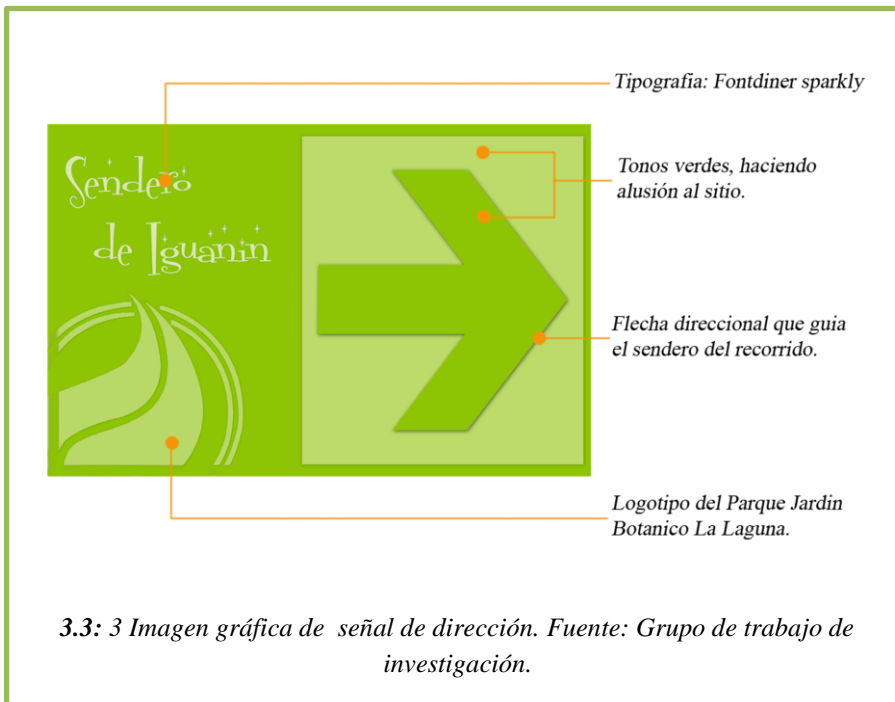
Definición y uso: tiene la función de indicar a los visitantes donde inicia el recorrido guiado por el material.

Localización: ubicado cerca de la principal vía de acceso de las instalaciones.

Formato: 11x17.



Señalética direccional.



Estas señales fueron colocadas en los barrotes que cercan todas las zonas del parque Jardín Botánico.

Definición y uso: tienen la función de marcar el sendero; gráficamente contiene elementos visuales que caracterizan al proyecto del material

y al igual que las otras señales poseen el logo del sitio, con fines publicitarios.

Localización: se ubicaron en las inmediaciones contiguas a los cruces, para tener continuidad al plan del recorrido.

Formato: 11x17.



Símbolos guías



3.3: 5 Fotografía de símbolos ubicados en cada zona del recorrido para identificar puntos de importancia.
Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

Definición y uso: tienen la labor de identificar los puntos claves de las actividades de la propuesta y así orientar a los visitantes.

Estas señales son repetitivas en su forma gráfica, pero tienen distintos tonos, para separar las zonas que han sido tomadas en cuenta para las actividades del material.

Su forma representa el logotipo de la institución, para seguir los lineamientos de la identidad visual corporativa.

Localización: una señal en cada zona del recorrido de la propuesta.

Formato: 30cm x 30cm.

Las señales fueron colocadas no de una manera uniforme, sino que fueron ubicadas en sitios en



3.3: 6 Imágenes símbolos que identifican cada punto de importancia para las actividades del documento.

Zona amarilla: Orquídeas. Zona morada: Aráceas. Zona aqua: estanque. Zona verde: plantas medicinales.
Zona Café: pozo de los deseos. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

donde ubicaran con más facilidad las zonas de relevancia.

Señal final e imágenes de ambientación.



El propósito de esta señal es identificar la zona donde termina el recorrido, ya que la señal contiene la imagen de Chiribita, que es el personaje que guía a Iguanán a lo largo del recorrido. Siempre posee los mismos gráficos, la misma tipografía y la identificación del parque.

Definición y uso: la finalidad que tiene es de indicar la última zona del recorrido.

Localización: ubicado en las gradas del pozo de los deseos.



3.4 MANEJO Y APLICACIÓN PRÁCTICA

3.4.1 Prueba práctica de guía interactiva gráfica infantil.

Con la finalidad de poner a prueba el material realizado para la propuesta se realizó un recorrido en donde por medio de la observación, señalética y el material gráfico, didáctico, impreso, y tomando como referencias la entrevista de contenido al guía en el Parque Jardín Botánico la Laguna en Antigua Cuscatlán, el cual se toma como punto de partida al incluir en dicho material áreas específicas que se ponen en práctica en los ejercicios de aprendizajes antes descritos, para la actividad y especificado el tipo de público al que va dirigido este recorrido, se buscó la colaboración de un grupo específico de niños que cursan el primer ciclo de educación básica, el cual ha sido identificado y seleccionado para la propuesta, dicho recorrido se describe a continuación.

El recorrido se inició dando a los niños una breve explicación sobre los lineamientos a utilizar para la actividad y también una breve explicación sobre la identidad de los personajes (Iguanín y Chiribita), con el fin de buscar una identidad que sirva como referencia al público

infantil del Parque Jardín Botánico.

Cabe destacar que para comenzar se les entregó a cada niño las viseras diseñadas con el estilo del personaje principal, para incentivar a los niños antes de



3.4.1: 1 Fotografía de charla previa al recorrido. Explicación del funcionamiento del material e información de personajes, e indicaciones necesarias antes de comenzar la actividad. Foto Por Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.



3.4.1: 2 Fotografía del inicio del recorrido, entrega de viseras. Foto por: Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación

comenzar la actividad. Este valor agregado sirve para mantener el interés también en el público infantil.

Por tal motivo es necesario entender que se debe siempre mantener la atención de los niños de forma creativa para buscar desarrollar en ellos ese sentido de aprender jugando.

Después de haber dado recomendaciones e indicaciones necesarias para el desarrollo de la actividad, se emprendió el recorrido guiado, respetando y siguiendo la señalética direccional que guía a la primera zona involucrada y escogida para la propuesta, la cual es la zona numero 30 correspondiente a las

plantas de la familia de las aráceas donde se comienza a realizar la primera parte del material impreso, y el ejercicio correspondiente a esta zona.

Para hacer más amena la actividad, se consideró a bien hacer partícipes a niños en la lectura del material, desde un inicio los niños se



3.4.1: 3 Fotografía, búsqueda de símbolos, correspondiente a la primera zona. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

mostraron entusiasmados con la actividad.



3.4.1: 4 Fotografía niños dirigiéndose al punto de la actividad dos del material y siguiendo la señalética. Foto por: Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

La segunda actividad se hace en la zona 23 correspondiente a la familia de Orquídeas, donde el ejercicio exige la valoración del ambiente y una clara observación de las plantas en esta zona. Se trató que los niños buscaran familiarizarse con el ambiente y con la muestra de plantas en estas zonas en particular. Tomando como referencia los logos en colores del jardín botánico, se trata de asociar entonces la actividad

con cada zona escogida para cada ejercicio.

Una vez finalizadas las actividades 1 y 2, cuyas zonas están cercanas, se procede a la



3.4.1: 5 Fotografía actividad 3, en el área de plantas acuáticas. Foto por: Galileo Ramos. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

actividad 3, con un manejo del mecanismo más familiarizado, debido a la experiencias previas de las primeras actividades, en donde los niños ya hacen uso de la señalética usando como

referencia la similitud grafica con el material didáctico; aunado a ello y como característica principal el texto leído en las señales: “Sendero de Iguanín”, corrobora la relación que existe entre las señales y la identidad del recorrido. A lo largo del camino se notaba el interés y el entusiasmo de los niños por encontrar los símbolos, que representaban las otras actividades. Cabe destacar que no solo se mostraba en ellos un interés particular, sino también en los padres de familia que los acompañaban y también en personas ajenas a la actividad y que visitan el parque.

La tercera actividad se desarrolla en el área de las plantas acuáticas, con la misma metodología que en las primeras, se trata de destacar las cualidades del ambiente y el medio en general, en este caso en particular el ejercicio va orientado a los ecosistemas debido a la cantidad variada de fauna y flora. Un dato muy curioso es que en tal actividad siempre se preguntaba al público participante sobre el contenido específico en esta zona, al final del desarrollo del ejercicio.



3.4.1: 6 Fotografía, actividad 4 en el área de las plantas medicinales.
Foto por: Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

Se realiza entonces la cuarta actividad, la cual se desarrolla en la zona de las plantas medicinales específicamente en la Zona 19 del parque, en donde parte del desarrollo se da buscando los nombres de las plantas seleccionadas en el material, y relacionándolas con las imágenes dentro del documento con las que están en el ambiente, en este ejercicio la exploración y la indagación por parte del

público infantil se hace más evidente por las características del ejercicio, esta actividad fue de las que más motivaron al público.



3.4.1: 7 Fotografía, actividad 5, y en la cual se finaliza el recorrido diseñado al público infantil. Foto por: Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

La quinta y última actividad se desarrolla en el pozo de los deseos entre las zonas 14, 15 y 16, el cual es un lugar destinado al aspecto turístico y de descanso dentro del parque y en donde la actividad descrita en el material está orientada a buscar diferencia de plantas

en el lugar, y es aquí donde se ocupa el objetivo principal de esta zona que va orientada al descanso y el esparcimiento, y en donde se trata de hacer valoraciones pertinentes al recorrido en general, y recopilar anécdotas y opiniones por parte del público infantil que dará la pauta para la valoración final de la actividad, es por ello que se debe tener en cuenta aspectos de motivación importantes para poder tener un aproximado de aceptación o no, dentro del diseño de este tipo de estrategias y poder así hacer un análisis pertinente.

La prueba se desarrolló con normalidad, el aspecto del clima fue favorable al igual que la disposición por parte del público participante, tanto el infantil como las madres de familia, hay algunos detalles técnicos que deben ser modificados para el mejor funcionamiento, como buscar la mejor manera de captar la atención de los niños, pero en su totalidad, la prueba piloto fue un éxito.

Cabe mencionar que por la cantidad de niños que participo en el recorrido se facilitó el desarrollo y se pudo tener un mejor control sobre la actividad tanto en la disciplina como en la búsqueda de llevar de mejor manera la parte motivacional de la actividad.



3.4.1: 8 Fotografía de los niños, después de haber finalizado el recorrido.

Fotografía tomada por Galileo Ramos. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

3.4.2 Validación de la propuesta y análisis de resultados de prueba práctica.

Durante el desarrollo de la propuesta de Diseño de guía interactiva grafica infantil para recorrido en parques recreativos como estrategia de proyección de estos, y campo laboral para el diseñador gráfico. Propuesta: Jardín Botánico la Laguna en Antiguo Cuscatlán en el año 2013, y específicamente durante la prueba práctica, se pudo constatar la motivación que una propuesta de este tipo pudiese generar al público al cual va destinado, ya que en el lugar escogido para tal fin no existen propuestas específicas de este tipo para público infantil.

Debido al estudio previo a la elaboración de la propuesta se pudo corroborar que tanto las autoridades de estos parques recreativos, como padres de familia y público a fin, tienen la mayor disposición para poner en práctica un proyecto como este, pero se debe recalcar que este tipo de propuestas pudiesen funcionar en gran medida para el desarrollo del diseñador gráfico, porque es un campo en el cual se pueden explotar sus habilidades y sería factible para entrar en un campo laboral que necesita ser abordado, teniendo en cuenta que debe estar apoyado claro está de un objetivo específico como lo es el diseño en función de la educación, es por ello que este tipo de estrategias también pudiesen estar orientadas a facilitar a estos centros la difusión de sus contenidos.



3.4.2: 1 Fotografía entrevista final del recorrido. Foto por: Sofía Aguilar. Fuente: Grupo de trabajo de investigación.

En cuanto a la puesta en práctica de la estrategia se puede mencionar, que su realización fue un éxito ya que la motivación del público infantil fue muy gratificante, e incluso pedían un recorrido aún más largo en ocasiones posteriores. Los padres de familia también se

encontraban motivados ya que fueron testigos de primera mano del desarrollo de la actividad práctica y se encontraban satisfechos de la forma en como se le dio seguimiento a los niños.

Acabada la actividad o prueba piloto se hizo una breve entrevista a los niños sobre la actividad, esto da la pauta en el resultado final. Las preguntas están dirigidas a aspectos específicos como: si les gusto el recorrido, y la respuesta a esta interrogante fue positiva y con mucho entusiasmo, otra interrogante está dirigida a si les gustaría hacer este tipo de actividades más a menudo, y cabe recalcar que la respuesta a esta otra interrogante fue muy enfática en expresar que sí, pero que con un recorrido aún más largo que el realizado, esto dice mucho acerca de la motivación que se le ha creado al público infantil, y una de las interrogantes claves es si reconocerían este material en alguna otra parte, esto para tratar de entender si la identidad de la línea grafica cumple el objetivo de retención mental de la identidad creada desde el punto de vista del público seleccionado, destacando el aspecto publicitario dentro de la propuesta, y la respuesta a esta última interrogante fue muy positiva, al escuchar a los niños responder claramente y de forma esperada el nombre del parque Jardín Botánico La Laguna (vea entrevista hecha al público infantil que participo en la validación del documento, en anexos).

Toda investigación y aplicación debe implicar la utilización de procedimientos operativos rigurosos, bien definidos, adaptados al fenómeno a discutir. En el caso de nuestra investigación era necesario que se realizara una prueba piloto para la validación de la misma y para ello como resultado se elaboró un instrumento de observación que va destinado a ordenar aspectos de percepción de los resultados en el desarrollo de la prueba práctica de la propuesta realizada en las instalaciones del Parque Jardín Botánico la Laguna en Antigua Guatemala. (Ver anexo 3 instrumentos de observación de resultado durante la prueba práctica de la investigación)

Para establecer si la prueba tuvo aceptación por parte del público se utilizó una serie de aspectos entre las que podrían mencionarse la unidad de observación en este caso los niños que participaron en el recorrido, destacando las características fundamentales de la técnica de recolección de información. Permittiéndonos clasificar la información en distintas etapas como se puede observar el instrumento de observación (ver anexo 3 instrumentos de observación de

resultado durante la prueba práctica de la investigación) clasificados en seis partes por actividad e inicio y final del recorrido guiado, enfocado en la motivación, interés, apreciación, identificación y aceptación del público.

Apoyados con técnicas que usualmente son una de las más desarrolladas en Ciencias Sociales como lo son la Observación, Entrevista, Cuestionario, Recopilación documental

Cabe aclarar que hubieron limitantes como el mal clima que no permitió que el grupo de niños fuese un poco mayor

Con lo recopilado, podemos destacar que se cumple el objetivo de capturar la atención de los niños y mantener el interés de llegar hasta el final del recorrido la interacción del público con las zonas a través del material gráfico y la motivación de conservar el material y la visera.

Concluyendo que la propuesta es viable ya que los juegos que se encuentra dentro del material cumplen la función de capturar el interés de los infantes en observar el ambiente y poner atención, con ganas de leer el material para realizar el ejercicio, y la curiosidad en seguir a la siguiente zona lo cual los lleva al culminar el sendero trazado, dejando en ellos motivación para realizar la actividad en fechas posteriores. Ya que hubo comprensión sobre el recorrido en general. Estos rasgos fueron registrados mediante el método de observación reuniendo así la mayoría de datos posibles acerca de la personalidad del niño y la reacción que tubo frente a cada actividad

Podríamos decir que el registro de actividades es un reflejo del resultado que se obtuvo de la prueba piloto proporcionando un panorama detallado de la actividad de donde se parte para planear las correcciones respectivas para un mejor funcionamiento. Aspectos claves registrados en él, así como una entrevista con el público que participo fueron de vital importancia para corroborar los objetivos y metas planteadas desde un principio. Es muy importante tener en cuenta que, por medio de este registro, se trata de saber solamente si el material es funcional y si el recorrido captura la suficiente atención como para influir en las visitas.

CAPÍTULO IV: COROLARIO

4.1 Conclusiones.

- Desde el inicio de la investigación y durante el proceso de la aplicación de la propuesta se ha tenido en cuenta los lineamientos necesarios para alcanzar los resultados deseados, por eso que concluimos que es necesario destacar que la prueba final práctica de la propuesta del recorrido junto al material gráfico infantil tubo aceptación de parte de los niños que participaron, ya que la validación de la estrategia fue satisfactoria esto se refleja a través de la documentación fotográfica que se realizó dentro del recorrido y las entrevistas que se realizaron a los participantes tal como lo refleja la validación de la prueba apoyado con el instrumento de observación. Se deben arreglar aspectos técnicos menores, que no influyen en el resultado, esperado que sea la motivación para una propuesta mucho más extensa.
- El diseñador cumple la función de crear estrategias para estos centros que van de la mano con técnicas profesionales en términos e ideas que las personas en general entienden fácilmente, aportando una mejoría en la visión del visitante con la creación de un vínculo entre el material y el lector, potencializando así futuras visitas. Por eso es de importancia el manejo de aspectos técnicos para poner en práctica este tipo de estrategias, el buen seguimiento y la buena planificación de estas, puede dar buenos resultados.
- Debido a lo anterior es fundamental entonces decir al jardín botánico la laguna que haga uso de propuestas y estrategias viables que sirvan para motivar al público, utilizando las herramientas graficas e interactivas necesarias para este fin. Por ello se debe tener en cuenta el diseño del material didáctico acompañado de cierta señalización que busque interactuar con los niños.

4.2 Recomendaciones.

- **Dirigida a la Universidad de El Salvador**

Este tipo de propuestas debe de realizarse con muy buena organización, para eso se debe tratar la manera de buscar el mayor apoyo por parte de las autoridades y no perder el contacto ni el dialogo. Debe de existir una mutua colaboración y estar atentos a escuchar de los que asesoran los cuales puedan ser determinantes para el buen desarrollo de propuestas como esta.

- **Dirigida a los diseñadores gráficos**

Este campo de los parques recreativos puede ser muy bien aprovechado por el diseñador si se tiene un enfoque en la publicidad educacional sobre todo cuando se trata a un público infantil. A pesar de ser una propuesta de tipo publicitaria pero orientada a la educación pueden buscarse maneras para darse a conocer como diseñador y realizar valores agregados dentro de la propuesta que podrían tener su impacto en el público escogido.

- **Dirigida al Jardín Botánico la Laguna**

La propuesta está orientada nada más a niños de edades de primaria específicamente el tercer, cuarto, y quinto grado de educación básica, la propuesta no está orientada a niños de menor edad por las características de contenido de la propuesta. Los grupos en los que la propuesta debe de desarrollarse el recorrido en el Parque Jardín Botánico no deben de ser muy extensa porque, como ya se mencionó estos determinan el nivel de atención para aprender, cabe mencionar que en este punto se pudo evidenciar que en un grupo pequeño de niños es más fácil llevar la práctica

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Capítulo II. Marco Teórico Conceptual Sobre: Diseño, Guía, Mercado, Promoción Turística

Clara Isabel Mz-Recamán Santos, Raúl Niño Bernal. Nuestros Museos de Bogotá, Secretaría de Educación del Distrito.<http://www.encolombia.com/museos-indice.htm>

EDUTEKA, (2003, Abril 26), Visitas Escolares a Museos; EDUTEKA, Edición 17, Descargado: de <http://www.eduteka.org/CiberespacioEscritura.php>

Gancino, F., Mardela, H. (2012). *Estrategias lúdicas y su influencia en la formación integral en los niños del Liceo Cristiano John Nevis Andrews, en la Parroquia Pishilata Cantón Ambato, durante el periodo Noviembre 2009-Marzo 2010*. repositorio.utp.edu.co

Ir al Museo, Notas para docentes, M. Dujovne, S. Calvo, V. Staffora. Universidad de Buenos Aires, Argentina, 2001.

Londoño Cruz, D.A (2010). *Diseño de ambiente educativo empelando estrategias Edo comunicativas que permiten el desarrollo de temas ambientales dirigidos a los niños de grado Jardín del hogar Infantil Consota*. repositorio.utp.edu.co

Manual de Identidad Visual, Parques Nacionales y Naturales de Colombia, Adoptado mediante resolución No. 0246, 2010.

Moreno C.R. (2009) *El Diseño Gráfico en Materiales Didácticos, Una Investigación Sobre el Fortalecimiento del Aprendizaje Educativo*. Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL) Bruselas - Bélgica.

Romero Franco, H.D. (2010). *La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira*, repositorio.utp.edu.co

ANEXO 1: ENTREVISTAS A AUTORIDADES EN PARQUES RECREATIVOS. ENTREVISTA N°1

Entrevista realizada a la señora Azalia Herrera de Granados, Apoyo técnico de la dirección del parque infantil de diversiones de san salvador y al señor Jorge Ulises Aguilar guía de los recorridos del Parque infantil.

1. ¿Se ha creado algún tipo de material impreso?

Se realizó un desplegable con la renovación del parque ya con la temática de la obra era un apoyo informativo pero no se repartió e implemento, contenía información del parque con poca ilustración de forma básica, no se implementó por falta de recursos

2. ¿Existen recorridos guiados dentro del parque?

Si, se hacen los días viernes los que solicitan el guía con anticipación y los Fines de semana se hacen los recorridos para el público general, El tema que trata es sobre la obra el principito y sus mundos que está ligado a la temática recreada en el parque. En un futuro se piensa implementar una especie de Sendero interpretativo ludo pedagógico en una interrelación naturaleza y cultura siempre con visitas guiadas.

3. ¿Desde cuándo se han implementado los recorridos en el parque?

Cuando era el campo Marte se hacían recorridos y se hablaban sobre las plantas pero era en menor cantidad, con la implementación de la temática el principito se hizo los recorridos de la obra con mucha más afluencia empezó por la dirección de espacio cultural, a finales 2010 pero se concretizo 2011

4. ¿Cómo se hace para captar la atención de los niños durante el recorrido?

Se hacen preguntas , En los Recorridos entre más pequeños sean los grupos es mejor, siete niños como mínimo o máximo 20 niños, luego del recorrido se les da gratis ruedas si hay atención de parte de los niños

5. ¿Imparte alguna tipo de material de apoyo al recorrido?

No, pero se solicita que los niños conozcan un poco de la obra.

6. ¿Para participar en uno de los recorridos que se debe hacer?

Los recorridos son programados, Se envía una solicitud las escuelas que requieren el guía, es una nota que se manda por vía electrónica o se habla con anticipación. Para dar una buena información y que puedan poner atención los estudiantes,

7. ¿Cuántos guías tiene a la disposición de los visitantes? Hay guías que son voluntarios actualmente solo existe un guía

8. ¿Cuál era el objetivo del cambio de imagen? Crear un parque recreo ludo pedagógico y temático Para dar a conocer los valores y derechos de los niños por medio de la obra el principito representando los valores de niños y derechos, ligados a la historia salvadoreña; ya que el parque tiene mucha historia y muchos acontecimientos.

9. ¿Cuál fue la estrategia que utilizaron para lanzar la nueva imagen del parque?

Se le dio publicidad por medio de los medios de comunicación el canal 10 específicamente, además por medio de la página web de la secretaria de la cultura y a toda la población que se acercaba a través de las visitas más los fines de semana, ahora llega más gente después del cambio de imagen

10. ¿Cuál fue el motivo principal el porqué de la renovación?

Necesidades de cambio, Innovación Interactiva- aprendizaje y enseñanza está a la Vanguardia, Mejorar atención al público visitante, mejorar la didáctica para que los niños jueguen y aprendan que no les cueste. Para eso Ayuda mucho lo visual influyendo mucho en el aprendizaje

11. ¿Existen cambios en el aumento de los visitantes después del cambio de imagen en el parque? Si, tiene mayor aceptación y tracción al público en general

12. ¿Cómo se manejan la atención de los niños?

Se realizan preguntas para interactuar, y luego se les premia con ruedas gratis.

ENTREVISTA N°2

Entrevista realizada a encargada del comité social del parque Zoológico, la educadora ambiental Patricia Mata.

1. ¿Queríamos saber si, proporcionaban material a los niños?

Tenemos tres personas para el área de educación, una de ellas es la encargada del área y los otros dos, son colaboradores, entre ellos, uno es el encargado del arte de todo el parque, entonces como le repito tres personas; nosotros también servimos de guía, lo que pasa es que nosotros tenemos bastantes niños que vienen a hacer horas sociales y a ellos se les da una charla, se les capacita para que ellos nos colaboren todo el año escolar, entonces ellos pueden dar el recorrido y ya les van contando más o menos lo de los animales y todo; si los niños vienen y nos piden que se vaya al colegio, también se va, a la escuela también; para el mes de medio ambiente que ha sido hoy en junio, vamos y montamos ahí un Stand y estamos dando la charla ahí todo el día, también en la universidad nacional se va a montar un están y se da la charla, o si vienen aquí también se les imparte una charla al grado, cuando vienen las personas se les da una charla de bienvenida donde se les dice las reglas y las normas que hay que seguir dentro del parque, también se les explica como ciertos aspectos de las cosas que no deben de hacer y porque no se deben de hacer y por qué no se deben de hacer como el hecho de porque no entrar alimentos, porque no se les da de comer a los animales, que no es parte de la dieta de ellos, que eso nos causaba problemas y que por eso habían tantas muertes, también se les explica por qué no querer llamara la atención con un pañuelo, con la cámara, con el celular; que ya nos ha pasado accidentes también, con el avestruz, con los monos . Es una charla de recomendaciones, un concentrado de recomendaciones mientras están en el bus, ya que si bajan, es más difícil que pongan atención.

2. ¿Esas charlas van dirigidas a grupos determinados?:

El fin de semana cuento con varios niños de horas sociales, lo que hacemos es que se ponen en la puerta, en el túmulo y a todas las personas que viene, se les va diciendo.

3. ¿El recorrido tiene un orden? :

Si, empezamos por los mamíferos, bajamos por los herbívoros, después por los reptiles termina uno en el aviario y regresa aquí. (Parqueo)

4. ¿A la hora del recorrido, usted, nota el interés en los niños?

Si, lo que pasa es dependiendo de qué edad, porque también tienes que ubicar que tanto tiempo de atención puede tener un niño, porque si es un niño de cuatro o cinco años el tiempo de atención va ser mínimo, en cambio ya un niño de octavo grado... además que traen guías, ellos necesitan saber cierta información; ayer vinieron unos que tenían que poner cuantas clases de monos habían, tenían que fijarse, observar y tomar nota. Ponen más atención, pero ya son más grandes; los pequeñitos ya es bien difícil, para que los vean, para que más o menos vayan viendo los que son carnívoros, las diferencias, porque es que se les llama así .

5. ¿Cuánto tiempo es que dura el recorrido?

Depende, porque los niños chiquitos y con los de la tercera edad, no lo hacemos igual, porque no logran hacerlo totalmente el recorrido; con los niños chiquitos vamos a los herbívoros, vamos a los reptiles, subimos al aviario y se quedan en la plaza de las guaras; ya no van a los otros lados porque a esa horas, ya tiene hambre, ya es hora de recreo, ósea que tiene q ser algo que logran ver pero tampoco tan tedioso.

6. ¿Tiene algún costo el recorrido?

No, son gratis.

7. ¿Cuáles son los pasos para participar en el recorrido?

Si son muchas personas es mejor hablar por teléfono, y dicen que fecha van a venir, no es que se haga reservación, sino que es para tener un dato de cuantos van a venir. El problema es cuando se llena mucho, porque los miércoles y los viernes ya es más difícil se llena de muchas excursiones, entonces estamos todos ubicando a la gente, tratando de atender, ayudando, apoyando. Pero también pueden venir sin avisar, nunca se le niega a nadie.

8. ¿Considera que un documento infantil que respalde información sobre los animales por medio de actividades lúdicas para el recorrido sea de beneficio?

Si, un brochure donde estuviera un mapa del parque, en donde en una parte hable de la historia del parque, ¿Quién lo fundo?, ¿cuáles fueron los primeros animales?, una síntesis, porque eso es lo que nos preguntan; en otra las diferentes áreas que hay, mamíferos, reptiles, aviario, cosas así.

Creo que si funcionaria, todos quieren algo impreso, a veces de las escuelas aunque tengamos nosotros en la web puede ser que ellos no tengan internet o no tengan acceso a computadoras.

9. ¿Qué tipo de información tienen la web?

Toda la información, hay desde, se está renovando, que talleres van a ver, de cursos de veranos, las fichas de cada animal, las clases, el nombre científico, la alimentación, la distribución, el mapa etc.

10. ¿Cree que la renovación de la imagen del parque zoológico ha tenido beneficios?

Por ejemplo el nacimiento de la cebra, hubieron muchas vallas publicitarias, en los buces, creería yo que ayudo bastante.

11. ¿El parque zoológico posee mascota?

Sí, el animal símbolo del parque es el oso hormiguero, no tenemos, por la alimentación de ellos, no los podemos mantener en cautiverio.

12. ¿Cuentan con museo, o algo parecido?

No, lo que hay es un centro de interpretación donde hay juegos y hay cosas más interactivas, para los niños, está abierto al público.

ENTREVISTA N°3

Entrevista a Lic. Pablo Galán Técnico del Herbario y encargado de la Biblioteca en el Parque Jardín Botánico La Laguna.

1. ¿Se ha utilizado algún tipo de material didáctico impreso en los recorridos guiados en el Parque?

Lo que se hace es que cuando la persona por parte del colegio o institución reserva, se le da una guía impresa o se les manda por correo electrónico, y ya ellos la traen cada estudiante, y en base a eso se hace el recorrido.

2. ¿Esta guía impresa se ha elaborado de acuerdo a los contenidos académicos de los niños o solo es una recopilación de la muestra en el jardín?

Pues fíjese que esas guías no tengo el conocimiento de en base a que están elaboradas ya tienen sus años de estar circulando y están elaboradas en base a niveles escolares y tienen por lo menos unos diez años de estarse implementando.

3. ¿Desde cuándo se han implementado los recorridos en el parque?

Desde más o menos 20 años ese dato no lo tengo con exactitud.

4. ¿Qué diferencias cree usted que existan en los recorridos elaborados en años anteriores a los actuales?

Pues yo creo que si hay diferencias porque se toma en cuenta la zona la vegetación de acá del jardín y eso se ha modificado un poco y también con la información, que hoy está más actualizada y está más a la disposición y se hace más completo que hace 20 años.

5. ¿Cómo se hace para captar la atención de los niños durante el recorrido?

Es bastante difícil, primero se solicita a los centros educativos, que traigan grupos pequeños lo ideal serian grupos como de 10 niños porque en grupos muy grandes se hace más difícil y uno lo que hace es cambiar un poco la metodología sobre todo con niños pequeños, se buscan lugares más llamativos para ellos, por ejemplo la cascada, ir a un ranchito, hablarles no tan técnicamente, incluso alguna pequeña dinámica a veces, como juegos como el de los zapatos por ejemplo, de ir respondiendo unas preguntas pero ir siguiendo las huellas y buscar un zapato, se esconde y al final los

niños tienen que ir buscando, digamos por decirles donde están las plantas alimenticias, y los niños tienen que ir siguiendo las huellas

6. ¿Cuánto tiempo tiene de estar guiando los recorridos y como ha sido la experiencia de hacerlo?

Bueno tengo aproximadamente 2 años de estar dando los recorridos, y pues a veces con la experiencia es un poco difícil, pero muchas veces es muy gratificante porque a veces el grupo es bastante atento, preguntan y están interesados pero muchas veces desmotiva un poco también cuando no ponen mucha atención, lo que se les solicita a los docentes también es que en los recorridos un docente apoye también en la disciplina pero a veces no es así.

7. ¿Cuáles son los problemas más frecuentes en los recorridos?

Pues a veces es los estudiantes hacen mucho ruido hacen muchas bromas a veces se van y regresan distraen a otros y los grupos grandes de 30 y al final solo terminan 10 y sobre todo porque solo somos 2 guías es muy difícil.

8. ¿En cuánto a las guías didácticas dentro del jardín como se han elaborado?

Hay guías según niveles hay de cuarto a sexto grado séptimo a noveno y los de bachillerato traen otro tipo de guías y también los centros traen sus guías en el caso también de los universitarios.

9. ¿Ve usted algún tipo de motivación en las personas que les gusto y pusieron atención en el recorrido?

No en todos pero si veo algún tipo de motivación incluso vuelven posteriormente, ya sea a la biblioteca o al mismo parque pero la mayoría no.

10. ¿Cuánto tiempo se tarda en hacer un recorrido?

Depende mucho de los grupos y de la demanda que haya, pero normalmente es una o dos horas máximo, y hay gente que necesita entrar a la biblioteca y como somos

nosotros mismos los encargados y hay que tratar un poco de hacerlo más participativos más interactivos y para eso se necesita más capacitación.

11. ¿Para ejercer en los recorridos ha tenido algún tipo de capacitación pedagógica?

Lo que se hizo en mi caso fue que cuando comencé me toco acompañar al otro compañero para ver la forma en cómo se dirigía y aprender, pero también ahí cada quien tiene su manera de decir y de impartir las cosas, la información se complementa y con el tiempo de memoria uno se prende la forma más idónea de impartir según cada guía.

12. ¿Cree usted que se necesita algún tipo de formación pedagógica en los recorridos?

Yo pienso que si definitivamente por ejemplo nosotros como estudiamos licenciatura en biología no tenemos esa parte pedagógica y habría que sacarlo aparte y se nota la diferencia que algunos si lo tienen por ejemplo cuando nos enseñaban en la universidad se notaba los que tenían la formación pedagógica.

13. ¿Se tiene algún tipo de recorrido o prácticamente es el mismo según las exigencias de los que lo solicitan?

Pues se trata de abarcar lo más que se pueda por ejemplo los llevamos a las cascadas, a la zona de palmeras y en el camino se resuelven las preguntas y casi siempre nos sentamos y resuelven las preguntas, para tratar de que no se aburran y son zonas que no pueden faltar porque si hay zonas que son obligadas en el recorrido como las medicinales las zona industrial y el pozo de los deseos por turismo son lugares obligados.

14. ¿Cree que idear un recorrido específico para niños de primer ciclo funcionaria?

Si creo que sería muy interesante habría que tener una formación pedagógica más adecuada y modificar las guías a favor de esas edades también.

ENTREVISTA N°4

Entrevista al Director del Parque Jardín Botánico La Laguna el señor Roberto Escobar.

1. ¿Quiénes realizaron el diseño gráfico especialmente en la señalización, cartelería de información, y otros, dentro del Jardín Botánico?

Bueno principalmente es hecho por el departamento técnico de acá, cuando son rótulos científicos los hacen los biólogos de acá también cuando son rótulos generales como en el estanque se hace con el departamento de diseño de la Universidad Matías Delgado ellos hacen sus horas sociales y se le dan los créditos.

2. ¿Los guías han tenido algún tipo de formación?

Si cada cierto tiempo los biólogos los capacitan les dan toda la temática a emplear

3. ¿Qué tipo de imagen le gustaría que tuviera el Jardín con el público? ¿Cree usted que la imagen que se maneja actualmente es la esperada?

Desde el punto de vista educativo si, al menos la mayor parte de plantas están ubicadas por familias y los rótulos son informativos que es la principal razón y que cumplen con lo establecido para el fin de informar.

4. ¿Qué tipo de problemas cree usted que tiene el jardín en cuanto al trabajo gráfico y señalización?

Bueno que la gente no tiene cultura, algunas personas les gustan manchar los rótulos, más se tardan en poner los rótulos nuevos que ya están manchados, entonces es una cuestión cultural.

5. ¿Qué tipo de publicidad se emplea dentro del Jardín para atraer al público?

Pues más que todo en el área del vivero que es para todo público, ya dentro del parque ya no es puramente una publicidad comercial sino una publicidad educativa.

6. ¿Esta publicidad educativa cumple con los objetivos del jardín?

Si cumple con esos objetivos y funciona porque aquí tenemos muchas muestras y no todo y ayuda mucho al público estudiantil porque ellos traen contenidos específicos y

se dirigen específicamente al lugar de interés, si están viendo las plantas medicinales en sus contenidos se van directamente a las plantas medicinales, si están en distintas áreas se van a esas áreas específicas y la carcería cumple muy bien esa función.

7. ¿Cuenta el Jardín con una estrategia específica para un público o en general?

Bueno, nosotros estamos abiertos a propuestas de la gente porque a veces, por ejemplo ellos nos dicen que les mandemos las guías escritas, entonces hay un recorrido donde se hace todo general, pero hay alguien que dice mire yo quiero recibir charla cerca de las plantas alimenticias, de los mantos acuíferos, pero la gente del jardín está capacitada para resolver todos los problemas.

8. ¿Cuenta el Jardín con una estrategia específica para niños?

No actualmente no.

ENTREVISTA N°5

Entrevista al Licenciado en Biología Pablo Galán y encargado de los recorridos, sobre los contenidos de las áreas para el nuevo recorrido según la propuesta práctica. Las Áreas seleccionadas son: zonas de Aráceas y Orquídeas, Estanque, Plantas medicinales y Pozo de los deseos.

1. ¿De que consta la zona de las aráceas?

La zona de las aráceas es la zona número 30 en el jardín y aquí se ubican las plantas de esa familia, y principalmente son plantas de uso ornamental, la mayoría de ellas son introducidas al país, y se venden muy bien en los viveros, la gente las ocupa para adornar los jardines, ahí hay también una gran cantidad de plantas que son nativas de Centroamérica también pero la mayoría son de otras regiones.

2. ¿Cuáles son de las Aráceas más comunes dentro de esa zona?

Algunos de los nombres más comunes en el jardín están: la hoja de piedra, hoja valiada, el corazón chino, hoja de la suerte, hay por lo menos 15 especies. Y la más común aquí de hoja roja es originaria de Sudamérica.

3. ¿Que nos puede decir de la zona de las Orquídeas?

En esa zona podemos ver orquídeas por lo general la gente piensa que son plantas parasitas por estar adheridas a otros organismos en este caso arboles pero en realidad ellas son plantas epifitas epífitas viene del griego epi=sobre y fito=planta, pero no absorbe nutrientes no son parasitas son terrestres y rupícolas que viven sobre piedras la mayoría es utilizadas ornamentalmente y actualmente hay un tráfico ilegal de ellas, se venden mucho por ser raras hay mucho comercio ilegal y saqueo de bosques y hay una especie de listado de especies protegidas bajo un tratado internacional, algunas son de suelo aquí en el país hay muchas de esas y las mayoría son epifitas. Algunas de las especies aquí son: San Sebastián, Bailarina de la Suaca Chorizo con huevo, Búcaro, etc. esas son las más conocidas. Siendo esta familia la más numerosa.

4. ¿Qué nos puede decir de la zona de las plantas acuáticas o estanque?

Bueno la zona de plantas acuáticas es la zona 24 y es la zona que comprende el estanque frente a la cafetería, y alrededor, hay plantas que son netamente acuáticas, en el estanque, y están en el agua y hay dos tipos, las que están sumergidas y viven dentro, hay otras que son flotantes y otras que son emergentes, las que sobresalen del agua, como los tules o papiros, tenemos de varias familias, como los helechos, ninfas, poligonáceas, etc. Y algunos árboles o plantas que necesitan y crecen a orillas de ecosistemas acuáticos, o de suelos pantanosos para vivir como el amate el pepeto de río o almendro de río. Muchas de estas plantas también son introducidas y de uso ornamentales, y con historias antiguas como el papiro que los egipcios lo utilizaban para hacer papel, y aquí el tule que se ocupa para elaborar petate o el tule de agua que se ocupa para elaborar canastos.

5. Vemos que en esta área de las plantas acuáticas hay muchos animales, ¿que nos puede decir de ellos?

Entre los animales más comunes en la zona de plantas acuáticas o estanque tenemos varias especies de peces como las Tilapias, los peces tigres, el pez lagarto, también tenemos tres especies de tortugas como: la tortuga elegante, tortuga de orejas rojas y la tortuga de cajita o bisagras que se cierra totalmente, también especies de aves como

garzas, martín pescador, clarineros y otros, también hay caracoles de agua dulce esos son los animales más comunes.

6. ¿Cómo se distribuyen las plantas medicinales dentro del parque jardín botánico?

Las plantas medicinales la mayoría está situada en la zona 19, pero aún hay otras zonas en donde están dispersas en otras zonas pero la mayoría están agrupadas en esta zona. Hay muchas introducidas pero muchas que son latinas como el Chichipince el Cinco negritos el Cichuapate, Calahuala, y hay otras introducidas muy reconocidas como la Sábila, el jengibre, la menta, la hierba buena y otras que aparte de ser medicinales son industriales o comerciales, como la misma Sábila la menta el Noni son plantas que se utilizan en la industria y se aprovechan para el comercio. Y algunas medicinales son también alimenticias como el jengibre o la yerba del susto que tienen propiedades sicotrópicas.

7. ¿Qué nos puede decir de la zona del pozo de los deseos?

Es una zona que esta entre la zona 14 y 16 en si no tiene una zona establecida pero tenemos algunas especies de plantas acuáticas como ninfas, algunos peces dorados, carpas, y también está el pez lagarto o machorra, que es un pez que está en peligro de extinción, y en realidad el lugar es de tipo turístico, o como un sitio de descanso, y se le llama así porque la tradición porque las personas lanzan monedas y piden un deseo se quiso utilizar ese concepto para un tema turístico.

ENTREVISTA N°6

Entrevista a al público infantil que participo en la prueba práctica, finalizado el recorrido.

1. ¿Les gusto el recorrido?

Sí, nos gustó mucho el recorrido.

2. ¿Qué parte les gusto del recorrido?

Las plantas medicinales, la parte del estanque por los animales que están ahí tienen muchos hábitat y porque conocimos sus hábitat.

3. ¿Les gustaría hacer esto más seguido?

Sí, pero un recorrido más largo y donde podemos ver más cosas.

4. ¿Que aprendieron?

Aprendimos muchas cosas de las plantas, y sobre el ecosistema de animales como los peces tortugas iguanas y pájaros.

5. ¿Al ver este material en cualquier otra parte ustedes podrían identificar de qué lugar es? Si, del Jardín Botánico La Laguna.

ANEXO 2: SONDEO DE OPINIÓN (DIAGNOSTICO)

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES.
ESCUELA DE ARTES.**



La siguiente encuesta va destinada a un sondeo de opinión y establecer un diagnóstico para el trabajo de investigación y proceso de grado de estudiantes en la carrera de la Licenciatura de Artes Opción Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador, y que lleva como tema: “DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA GRAFICA INFANTIL PARA RECORRIDO EN PARQUES RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DE PROYECCIÓN DE ESTOS, Y CAMPO LABORAL PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO. PROPUESTA: JARDÍN BOTÁNICO LA LAGUNA EN ANTIGUO CUSCATLÁN EN EL AÑO 2013”.

Marque con una “X” su respuesta.

1. ¿Cree usted que la realización de una rotulación, cartelera y señalización más adecuada al público infantil, dentro del Parque Jardín Botánico podría contribuir al mejor uso de los recursos de este sitio?
A) Si B) No

2. ¿Cuál cree que es la causa principal por la que los niños no se sienten atraídos por la muestra del jardín?
A) Distracción B) Falta de interés
C) Aburrimiento D) Grupos llenos en los recorridos

3. ¿Cree usted que al hacer contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una mera información de los hechos la actividad educativa se comprende más?
A) Si B) No

4. ¿Considera que la implementación de un material didáctico que guíe de forma ordenada el recorrido educativo del Parque Jardín Botánico facilitaría el aprendizaje de los niños?
A) Si B) No

5. ¿Le gustaría que en el Parque Jardín Botánico existiese un recorrido interactivo destinado exclusivamente para el público infantil?
A) Si B) No

6. ¿Si fuese la creación de un material o folleto interactivo estaría dispuesto/a, a que los niños lo ejecutaran a un costo extra dentro del jardín?
A) Si B) No C) No sabe

7. ¿Cree que la creación de este material impreso ayudaría e influiría en las visitas al Jardín por parte del público?
A) Si B) No C) No sabe

8. La creación de materiales dirigidos a la población infantil en sitios como el Parque Jardín Botánico ¿Podría ayudar al turismo en nuestro país?

A) Si B) No C) No sabe

9. Que recomendaciones puede añadir para el mejor funcionamiento del Parque Jardín Botánico en el área educativa de la población infantil que visita este sitio:_____

10. ¿Cuál cree que será el impacto en el público que visita el sitio al implementarse un material didáctico interactivo para los niños?_____

GRACIAS POR SU COLABORACION

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN DE RESULTADOS DURANTE LA PRUEBA PRÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES.
ESCUELA DE ARTES.



El siguiente instrumento de observación va destinado a ordenar aspectos de observación de resultados en el desarrollo de la prueba práctica de la propuesta: “DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA GRAFICA INFANTIL PARA RECORRIDO EN PARQUES RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DE PROYECCIÓN DE ESTOS, Y CAMPO LABORAL PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO. PROPUESTA: JARDÍN BOTÁNICO LA LAGUNA EN ANTIGUO CUSCATLÁN EN EL AÑO 2013”.

Prueba realizada por:	Prueba realizada a:	Fecha:	0	1	2	3
			D			
Iliana Sofía Aguilar	5 niños de Primer	Martes 29 de Octubre de 2013	E	A		
Rebeca Melady Guevara	Ciclo de educación		F	C		E
Oscar Galileo Ramos	Básica.		I	E		X
Instrumento de Observación de resultados de prueba Práctica. Realizada en las instalaciones del Parque Jardín Botánico la Laguna en Antigua Guatemala.			C	P		E
			I	T	B	L
			E	A	U	E
			N	B	E	N
			T	L	N	T
			E	E	O	E

Inicio de la Actividad

1	Ponen atención a la charla previa al inicio del recorrido.			2	
2	Interés necesario para comenzar el recorrido.			2	
3	Hacen preguntas para el comienzo de la actividad.		1		
4	Seguir las instrucciones y observar la señalización.				3
5	Motivación por el factor de las viseras antes del recorrido.				3
6	Observar los símbolos para identificar la primera zona.				3

Observaciones durante la Primer Actividad.

7	Encontrar el primer símbolo de la zona.				3
8	Asociar el símbolo con el material.			2	
9	Interés en observar el ambiente y poner atención.				3
10	Ganas de leer el material para realizar el ejercicio.				3
11	Desarrollo del ejercicio.				3
12	Interés en seguir a la siguiente zona.				3

Observaciones durante la segunda Actividad.

13	Encontrar el segundo símbolo de la zona.				3
14	Asociar el símbolo con el material.			2	
15	Interés en observar el ambiente y poner atención.				3
16	Ganas de leer el material para realizar el ejercicio.			2	
17	Desarrollo del ejercicio.			2	
18	Interés en seguir a la siguiente zona.				3
19	Seguir la señalización		1		

Observaciones durante la tercera Actividad.

20	Encontrar el tercer símbolo de la zona.				3
21	Asociar el símbolo con el material.				3
22	Interés en observar el ambiente y poner atención.				3
23	Ganas de leer el material para realizar el ejercicio.				3
24	Desarrollo del ejercicio.			2	
25	Interés en seguir a la siguiente zona.				3
26	Seguir la señalización			2	

Observaciones durante la cuarta Actividad.

27	Encontrar el cuarto símbolo de la zona.				3
28	Asociar el símbolo con el material.				3
29	Interés en observar el ambiente y poner atención.				3
30	Ganas de leer el material para realizar el ejercicio.				3
31	Desarrollo del ejercicio.				3
32	Interés en seguir a la siguiente zona.				3

Observaciones durante la quinta Actividad.

33	Encontrar el quinto símbolo de la zona.				3
34	Asociar el símbolo con el material.				3
35	Interés en observar el ambiente y poner atención.				3
36	Ganas de leer el material para realizar el ejercicio.				3
37	Desarrollo del ejercicio.			2	

Observaciones finales del recorrido.

38	Aprensión de contenidos en cada zona.				3
39	Apreciación de los personajes.				3
40	Motivación para realizar la actividad en fechas posteriores.				3
41	Apreciación y comprensión sobre el recorrido en general.				3
42	Identificación del material y propuesta general con el lugar.				3
43	Aceptación de los padres de familia para con la actividad.				3
44	Identificación de los niños con un área en particular.				3
45	Diferencia en la actitud de los niños antes y después del recorrido.				3

ANEXO 4: PRESUPUESTOS DE LA PROPUESTA.

En este apartado se definen los elementos básicos del presupuesto que presenta el proyecto, detalles que defienden los costos que transcurrieron a lo largo de la investigación.

Presupuesto de gastos realizados en planeación de la propuesta.

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	TOTAL
-	Impresiones	-	\$20
4	Anillados	1.50	\$6.00
-	Viaticos	-	\$120

Presupuesto de gastos realizados para la prueba práctica.

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	TOTAL
4	Pliego de durapax	1.50	\$6.00
1	Alambre de amarre galvanizado	1.50	\$1.50
1	Cuchilla	3	\$3.00
14	Impresión de señalética	1.5	\$22.00
1	Impresión de manual	-	\$12.00
1	Cinta 3m	3	\$3.00
-	viáticos	-	\$23.20
8	Impresión de brochures	1.50	\$12.00

Presupuesto para señalización de guía de recorridos en el parque Jardín Botánico.

Para la realización de esta clase de proyectos es indispensable poseer diferentes tipos de cotización de materiales, por tanto para la tentativa de la realización del mismo, se investigó un estimado de los gastos q transcurren para la materialización de la propuesta, detalles a continuación:

Presupuesto para impresión de brochures:

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	TOTAL
200	Brochure impreso en papel folkcote barnizado	0.84	\$168
200	Brochure impreso en papel couche sin barniz	0.65	\$130
200	Brochure impreso en papel folkcote sin barniz	0.65	\$130

Presupuesto para impresión de Biseras:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
200	Viseras impresas en papel folkcote sin barniz	0.65	\$130

Presupuesto para rotulación en lámina.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1 pliego	Lámina Galvanizada	12	\$12.00
1	Tubo ½	29	\$29.00
1	Varilla 3/8	3.50	\$3.50
250	remaches	\$0.018	\$4.50

2	Tubos de 6 metros	\$3.50	\$7.00
5	vinil high Plus	8.5	\$42.50
14	mano de obra en construcción	4	\$46.00
1	¼ de pintura Sherwin Williams	4.75	\$4.75
	total		\$159.50

Presupuesto para rotulación en madera.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1 pliego	pvc rigido extendido	13.50	\$13.50
1	Tubo ½	29	\$29
1	Varilla 3/8	3.50	\$3.50
250	remaches	\$0.018	\$4.50
2	Tubos de 6 metros	\$3.50	\$7
5	vinil high Plus	8.5	\$42.50
14	mano de obra en construcción	4	\$46
1	¼ de pintura Sherwin Williams	4.75	\$4.75
	total		\$161

ANEXO 5: ÍNDICE DE IMÁGENES.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO.

Págs.

1.1 El Diseño Gráfico y las Guías.

1.1: 1 Imagen de línea gráfica e iconos de señalización.....	11
1.1: 2 Plegable de promoción e información del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán.....	12
1.1: 3 Folleto cuentos ecológicos publicación del Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán.....	14

1.2 Los recorridos o visitas guiadas.

1.2: 1 Visita Guiada “El Principito” en el Parque Infantil de Diversiones de San Salvador.....	16
1.2: 2 Parque Jardín Botánico La Laguna Antigua Cuscatlán.....	17
1.2: 3 Grupo de niños dentro de un recorrido en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antigua Cuscatlán.....	18
1.2: 4 Señalización en el Parque Zoológico Nacional de El Salvador.....	19

1.3 Interpretación Ambiental: la forma de cómo aprovechar los recursos gráficos para enseñar.

1.3: 1 Mariposario del Parque de las Ciencias de Granada.....	22
1.3: 2 Departamento de comunicación Charles Darwin, Galápagos.....	23

1.4 Didáctica aplicada a juegos infantiles.

1.4: 1 Niños jugando.....	24
----------------------------------	----

1.4: 2 Actividad infantil recreativa.....	25
---	----

1.5 Referencias de parques recreativos en San Salvador y Antiguo Cuscatlán

1.5.1 Parque Infantil de Diversiones de San Salvador

1.5: 1 Campo marte, actualmente parque Infantil de Diversiones de San Salvador.....	27
---	----

1.5: 2 Campo Marte, Tarjeta Postal.....	28
---	----

1.5: 3 El planeta del rey.....	29
--------------------------------	----

1.5: 4 Descripción del contenido general del Parque Infantil de Diversiones.....	30
--	----

1.4.2 Parque Zoológico Nacional de El Salvador.

1.5.2: 1 Señalización en el Parque Zoológico Nacional.....	31
--	----

1.5.2: 2 Fachada del Parque Zoológico Nacional.....	32
---	----

1.5.2: 3 Imágenes de señalética dentro del Parque Zoológico Nacional.....	33
---	----

1.5.2: 4 Imágenes de niños guiados en el recorrido del Parque Zoológico.....	34
--	----

1.5.2: 5 Imágenes de la fachada del Centro de Interpretación del Parque Zoológico...	35
--	----

1.5.2: 6 Imagen de un rompecabezas, juego interactivo perteneciente al Centro de Interpretación del Parque Zoológico.....	35
---	----

1.5.2: 7 Imagen de personas interactuando con elementos perteneciente al Centro de Interpretación del Parque Zoológico.....	35
---	----

1.5.3 Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán.

1.5.3: 1 Áreas del Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán.....	36
---	----

1.5.3: 2 Área de esparcimiento infantil, Parque Jardín Botánico la Laguna.....	37
--	----

1.5.3: 3 Imagen que muestra la señalización y carteles de información en el Parque Jardín Botánico La Laguna.....	38
---	----

1.5.3: 4 Imagen de guía con lo que el Jardín Botánico La Laguna facilita a los estudiantes durante los recorridos guiados.....	39
--	----

CAPITULO II: ANÁLISIS DE DATOS PREVIOS PARA ELABORACION DE PROPUESTA.

2.1 Situación actual en Parque Infantil de Diversiones de San Salvador, Parque Zoológico Nacional de El Salvador y Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo Cuscatlán: Entrevistas a Autoridades.

2.2 Diagnóstico y situación actual en el área infantil en el Parque Jardín Botánico La Laguna en Antiguo en Cuscatlán.

2.2.1: Gráfico 1.....	43
2.2.1: Gráfico 2.....	44
2.2.1: Gráfico 3.....	45
2.2.1: Gráfico 4.....	45
2.2.1: Gráfico 5.....	46
2.2.1: Gráfico 6.....	47
2.2.1: Gráfico 7.....	48
2.2.1: Gráfico 8.....	48

2.2.1 Análisis de Encuestas

2.2.2 Análisis de entrevista sobre los recorridos en el Parque Jardín Botánico La Laguna.

2.2.3 Planificación de contenidos y recorrido infantil para la elaboración de la propuesta.

2.2.3: 1 Mapa del recorrido con zonas descritas en color.....	51
---	----

CAPITULO III: PROPUESTA DE GUÍA INTERACTIVA GRAFICA INFANTIL PARA RECORRIDO EN PARQUE RECREATIVOS.

3.1 Creación y aplicación de línea gráfica en el diseño de guía interactiva infantil.

3.1: 1 Imagen de uno de los fondos del material ilustrativo.....	53
3.1: 2 Imagen de Fondo de colores difuminados.....	54
3.1: 2 Imagen de Portada y contra portada.....	54

3.2 Creación de personajes y Juegos infantiles

3.2: 1 Chiribita.....	55
3.2: 2 Iguanín.....	56
3.2: 3 Juego N°1.....	57
3.2: 4 Juego N°2.....	58
3.2: 5 Juego N°3.....	59
3.2: 6 Juego N°4.....	60
3.2: 7 Juego N°5.....	60
3.2: 8 Juego N°6.....	61
3.2: 9 Viseras.....	62

3.3 Diseño de señalética como apoyo de guía interactiva gráfica infantil

3.3: 1 Imagen gráfica de la señal de inicio de recorrido.....	64
3.3: 2 Fotografías de la señal de inicio de recorrido.....	64
3.3: 3 Imagen gráfica de señal de dirección.....	65

3.3: 4 Fotografías de la señales de dirección del recorrido.....	65
3.3: 5 Fotografía de símbolos.....	66
3.3: 6 Imágenes símbolos.....	66
3.3: 7 Fotografía de señal que dirige al punto culminante del recorrido.....	67
3.3: 8 Imagen gráfica de la señal final hacia la última actividad del recorrido.....	67
3.3: 9 Fotografías de ambientación de personajes en el recorrido.....	67

3.4 Manejo y aplicación práctica

3.4.1 Prueba práctica.

3.4.1: 1 Fotografía de charla previa al recorrido.....	68
3.4.1: 2 Fotografía del inicio del recorrido.....	69
3.4.1: 3 Fotografía, búsqueda de símbolos.....	69
3.4.1: 4 Fotografía niños dirigiéndose al punto de la actividad dos.....	70
3.4.1: 5 Fotografía actividad 3.....	70
3.4.1: 6 Fotografía, actividad 4.....	71
3.4.1: 7 Fotografía, actividad 5.....	72
3.4.1: 8 Fotografía de los niños, después de haber finalizado el recorrido.....	73

3.4.2 Validación de la propuesta análisis de resultados de prueba práctica

3.4.2: 1 Fotografía entrevista final del recorrido.....	74
---	----

ANEXO 6: MATERIAL GUÍA INTERACTIVA GRÁFICA INFANTIL PARA RECORRIDOS.

Aráceas

Ayuda a Iguanin a clasificar las partes de una arácea coloca el numero a los círculos en blanco.

1. Tallo
2. Hoja
3. Espádice oloroso que atrae a insectos de color rojo
4. Espata (pétalo)

Orquideas

Las orquídeas son de la familia de las epifitas ósea crecen sobre otros organismos para aprovechar la luz ayuda a encontrar el hábitat en el que estas plantas pueden crecer.

Ecosistema Acuático

Los ecosistemas acuáticos están formados por todas las zonas de la tierra cubiertas por el agua, océanos, mares, ríos, lagos, etc. Se dividen en dos:

- Ecosistemas de agua salada: mares y océanos.
- Ecosistemas de agua dulce: ríos, lagos, lagunas, charcas, etcétera.

Ecosistema Terrestre

Los ecosistemas terrestres son aquellos en los que los animales y plantas viven en el suelo y en el aire. Allí encuentran todo lo que necesitan para vivir. Ayuda a el Hada a mostrarle a Iguanin cuales animales ves que habitan en Ecosistema acuático y cuales en el Ecosistema terrestre, marca con una "A" los del ecosistema acuático y con "T" los del ecosistema terrestre.

Plantas Medicinales

Recuerda con Iguanin los nombres de las plantas medicinales

Uniendo atravez de una linea, el nombre de las plantas medicinales con la imagen que corresponde

llante	nopal	hierba buena	sabila	señorita

Pozo de los deseos

Usa tus habilidades y descubre las plantas ocultas que están en la escena del pozo de los deseos

Pon aprueba tu sentidos mientras recorres el pozo de los deseos



El Camino de la Flor

Casilla 6: plantas carnívoras si caliste aquí retrocede hasta el inicio.
 Casilla 8: esta es la casilla del árbol Bonsai sube al árbol y avanza a la casilla 9.
 Casilla 10: si pensaste que estaban bien lo siento caiste hasta la casilla 5.
 Casilla 11: sube la rama hasta la casilla 16.
 Casilla 12: la casilla de las flores Homohelodes avanza hasta la casilla 14.
 Casilla 13: este es la casilla de los frutos morados, te das energía y avanza hasta la casilla 17.
 Casilla 15: estas en la primera casilla de los nopales te pinchaste y retrocedes a la casilla 7.
 Casilla 19: este es el Menúfari roto, pierdes un turno de dado porque te estas hundiendo en el pozo de los deseos.
 Casilla 22: felicitades esas en la casilla de las Orquídeas avanza hasta la casilla 23.
 Casilla 26: caliste en la segunda casilla de nopales, te has pinchado los pies retrocedes hasta la casilla 23.
 Casilla 29: has caído en la casilla de la contaminación estas eliminado del juego mejor suerte a la próxima.
 Casilla 31: la casilla de las Iguanin no te pares sobre ellas corralas serie a la casilla 22.
 Casilla 32: la última de las casillas de las plantas carnívoras te están devorando retrocede a la casilla 29.
 Casilla 38: casilla de las tortugas cuida no te pares sobre ellas da un paso a la casilla 37.

Ayuda a Iguanin a buscar las 5 hojas de colores buscando entre las zonas del Jardín Botánico la Laguna, y para ello tienes que resolver los acertijos que se te presentan, por lo tanto necesitas este mapa que Iguanin te presenta, el camino rojo es el que debes seguir y las zonas donde te divertirás aprendiendo.

Mapa de Iguanin te presenta, el camino rojo es el que debes seguir y las zonas donde te divertirás aprendiendo.

Jardín Botánico y Laguna, para ello tienes que resolver los acertijos que se te presentan, por lo tanto necesitas este mapa que Iguanin te presenta, el camino rojo es el que debes seguir y las zonas donde te divertirás aprendiendo.

Mapa de Iguanin te presenta, el camino rojo es el que debes seguir y las zonas donde te divertirás aprendiendo.

Mapa de Iguanin te presenta, el camino rojo es el que debes seguir y las zonas donde te divertirás aprendiendo.