

MANUAL

DE APLICACIÓN



DISEÑO DE GUÍA INTERACTIVA GRÁFICA INFANTIL,
PARA RECORRIDOS EN PARQUES RECREATIVOS.

PROPUESTA: JARDÍN BOTÁNICO LA LAGUNA, ANTIGUO CUSCATLÁN



ÍNDICE

	Págs.
Introducción	1
Personaje 1: Iguanín.....	2
Personaje 2: Chiribita.....	3
Material para guía.....	4
Valor adicional.....	6
Señalización.....	7
Aplicación de recorrido.....	8
Recomendaciones.....	12
Créditos.....	13

INTRODUCCIÓN

En este manual se detallan las características generales para el manejo del material impreso que lleva por nombre “Las Aventuras de Iguanín” aplicado al Parque Jardín Botánico La Laguna y su desarrollo en el recorrido interpretativo con el fin de unificar al público con el sendero y hacer un correcto uso de los detalles convencionales, normas y estándares para dicho documento impreso para eso se debe tener en cuenta la siguiente guía.

Con el fin de mantener una identidad unificada, por lo cual las características y modo de uso de la propuesta gráfica van descritas en los apartados siguientes. Su principal objetivo es normalizar el manejo de la señalización de las mismas, dar una información clara y concisa a los visitantes, y presentar unas pautas de manejo del material sus dimensiones y sus aplicaciones gráficas.

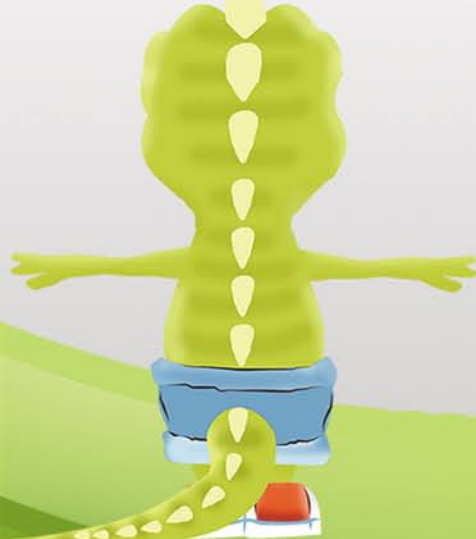
Para cada una de las diferentes señalizaciones de las Áreas, se presentan formatos gráficos y de construcción detallados, siendo formatos de aplicación.

En cuanto al recorrido, este se centra en una ruta guiada a lo largo del Jardín, haciendo especial hincapié en los colores que se observan como representación de las zonas, las diferencias entre plantas y animales, y las partes más representativas de las plantas. Todo esto destacado en los juegos del material gráfico.

Tras un recorrido de no más de 20 minutos se realizará una parada para descansar, en el pozo de los deseos donde culmina la actividad.

PERSONAJE: 1

PERSONAJE: 2



CREACIÓN DE PERSONAJE.

Para la creación de personajes infantiles se idealizó que estén acorde al contexto y características del lugar; tomando en cuenta que es un parque botánico con diversidad de plantas y fauna para ello se escogieron las Iguanas y las flores como personajes. Siempre haciendo partícipe características que representen la naturaleza y a la vez que atención a los niños por medio de ilustraciones de carácter gracioso.

IGUANÍN

Personaje masculino infantil dentro de la propuesta de material didáctico y señalización. 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.



CHIRIBITA

Personaje infantil femenino para la propuesta de material didáctico y señalización. Para el segundo personaje infantil se busca ejemplificar la flora, es un personaje infantil femenino se ha elaborado 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.



MATERIAL PARA GUIA

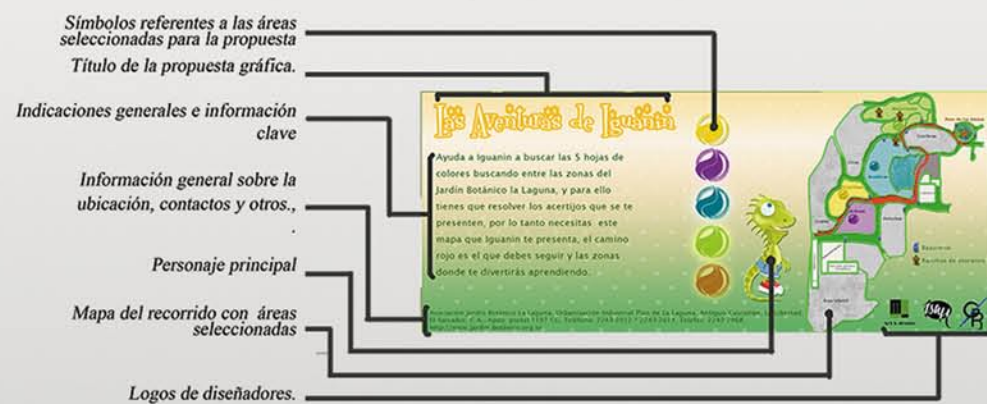
PORTADA

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 fonddiner sparkly aportándole un carácter infantil y mágico.



CONTRAPORTADA.

Lleva la misma línea gráfica, así como la tipografía del título de la propuesta, es de vital importancia ya que contiene las indicaciones generales del recorrido, estas indicaciones deben leerse y el público infantil tiene que estar de primera mano enterado sobre estas antes del comienzo de la actividad, es por eso que tiene como dato fundamental el mapa del recorrido y las zonas a explorar.



JUEGO DE DADOS

Se ha elaborado un juego, y su función es estaría ligada al factor publicitario en los niños, y con el propósito de agregar un valor extra 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 de una forma distinta con trampas y reglas descritas específicamente.

Para la elaboración gráfica de este juego se tomó muy en cuenta aspectos 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 personajes creados para el recorrido que también aparecen en este juego.

Título del juego.

Personaje secundario.

Número de casilla.

Logo del Parque.

Personaje principal.

Indicaciones claves.



MATERIAL PARA GUIA

PRIMER JUEGO: ZONA 30, ARÁCEAS.

Se trató de aprovechar las características físicas de este tipo de plantas, tratándose del primer juego se busca la metodología participativa en los niños por medio de la lectura de las indicaciones. **Características del juego:** observación y clasificación de elementos en las plantas.

Descripción del juego: trata de que el público infantil sea más minucioso y que tenga la capacidad necesaria para memorizar conceptos nuevos. **Procedimiento:** se busca la participación de la lectura y de la clasificación de las partes de estas plantas descritas en el material, trasladando el número al círculo en blanco según las partes.



Aráceas

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

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

Labels: Símbolo que identifica a la zona de juego, Información clave e indicaciones, Nombres de las partes de las plantas, Espacio para respuestas.

Orquídeas

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.

Labels: Símbolo que identifica a la zona de juego, Imágenes de posibles respuestas al juego, Laberinto que guía a la respuesta correcta, Indicaciones e información clave.

SEGUNDO JUEGO: ZONA 23, ORQUÍDEAS.

Se buscó dar a conocer características esenciales sobre el hábitat de estas plantas en el reino vegetal, el ejercicio busca según lo mostrado en el ambiente que el niño le busque el hábitat adecuado a las orquídeas. **Características del juego:** observación y clasificación de elementos en el ambiente.

Descripción del juego: trata de que el público infantil analice según el ambiente, y de una respuesta acertada.

Procedimiento: se busca la participación de la lectura y de que se clasifique el hábitat más adecuado en donde las orquídeas pueden vivir.

TERCER JUEGO: ZONA 24, ACUÁTICAS.

Se aprovechan 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 plantas y animales. **Características del juego:** reconocimiento, observación, análisis. **Descripción del juego:** este juego ayuda a que el público infantil observe el panorama frente a ellos, para identificar la diversidad de animales clasificando su categoría según el ejercicio y así tener mejor interacción con el ambiente.

Procedimiento: según la información de los ecosistemas que se encuentra en el material, y teniendo en cuenta que se observa en la zona, marcar con una "A" si la silueta del animal pertenece a un ecosistema acuático y con una "T" si el animal seleccionado pertenece al ecosistema terrestre.

Ecosistemas Acuáticos

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.

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 el Ecosistema acuático y cuáles en el Ecosistema terrestre, marca con una "A" los del ecosistema acuático y con "T" los del ecosistema terrestre.

Labels: Información clave, Área de respuestas.

Plantas Medicinales

Recuerda con Iguanin los nombres de las plantas medicinales.

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

Labels: Nombre de plantas, Fotografía de plantas.

CUARTO JUEGO: ZONA 19, PLANTAS MEDICINALES.

En este juego el guía hace uso de las plantas medicinales, que están señalizadas con el color verde dentro de la línea grafica utilizada. **Características del juego:** Habilidad de memoria y reconocimiento. **Descripción del juego:** en esta parte se muestran en círculos imágenes de 5 plantas y cinco círculos en la parte superior donde se encuentran los nombres de cada planta. **Procedimiento:** unir los nombres con una línea a las imágenes a las que correspondan, se 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.

El Pozo de los Deseos

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

Pon agudeza tu sentidos mientras recorres el pozo de los deseos.

Labels: Figuras para buscar, Escenas para buscar figuras.

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. **Características del juego:** Habilidad de memoria y reconocimiento, aventura de objetos ocultos. **Descripción del juego:** es un juego donde se hace uso de la memoria y se identifican las plantas que no se encuentran en el lugar. **Procedimiento:** el objetivo es encontrar las figuras señaladas en el material dentro del dibujo, Para ello está la ilustración del área del pozo de los deseos en donde se buscara las plantas indicadas.

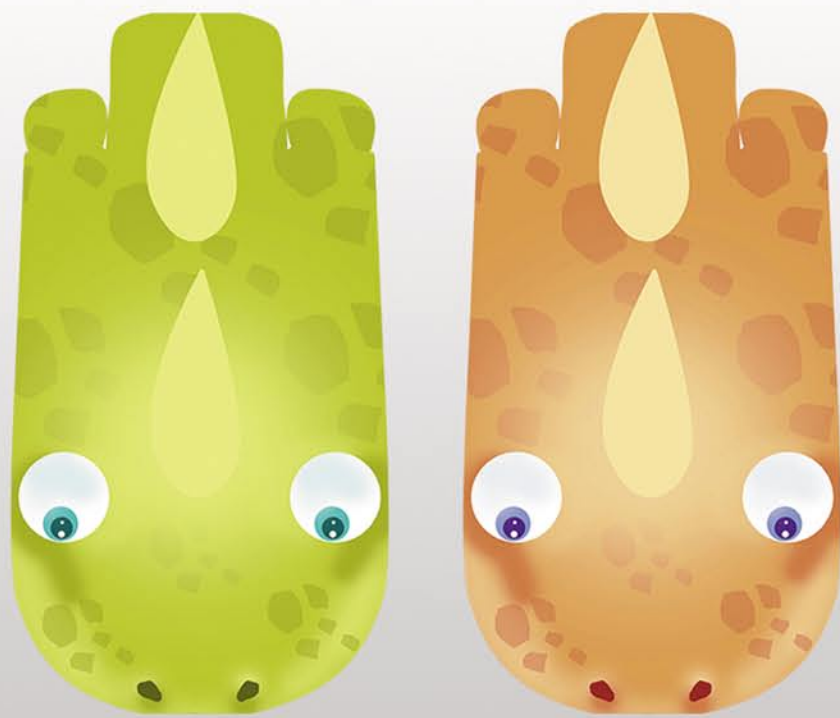
VALOR ADICIONAL

SEÑALIZACIÓN



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 Iguanín”, su función primordial es la 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 que lo visita.

La creación de viseras para el recorrido es un valor publicitario para motivar al público infantil en la actividad práctica.

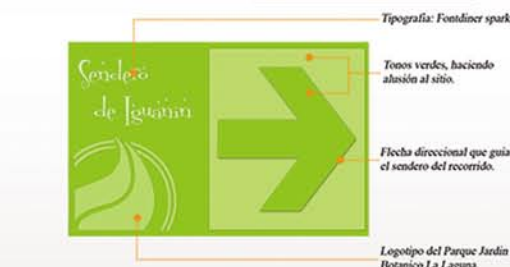


La propuesta fue realizada en 5 zonas del parque; se utilizaron señales y símbolos para identificarlas, colocándolas en lugares estratégicos haciendo que se repitan o tengan una secuencia y guiar el recorrido con el documento impreso, logrando así una mayor integración entre ambos. Creado con la intención 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: 1. Entrada: Sitio donde inicia el recorrido, que se encuentra ubicado cerca de donde ingresa la el público al parque. 2. Entre las zonas: Senderos a lo largo del camino, donde los visitantes recorren el sitio. 3. En cada zona: Sitio donde se realiza una actividad que es un punto de interés para el documento. 4. zona final: colocada previa a la zona de culminación del recorrido.



SEÑAL DE ENTRADA

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

Definición y uso: tienen la función de marcar el sendero; contiene elementos visuales que caracterizan al proyecto, poseen el logo del sitio, con fines publicitarios. **Localización:** en las inmediaciones contiguas a los cruces, para tener continuidad al plan del recorrido. **Formato:** 11x17



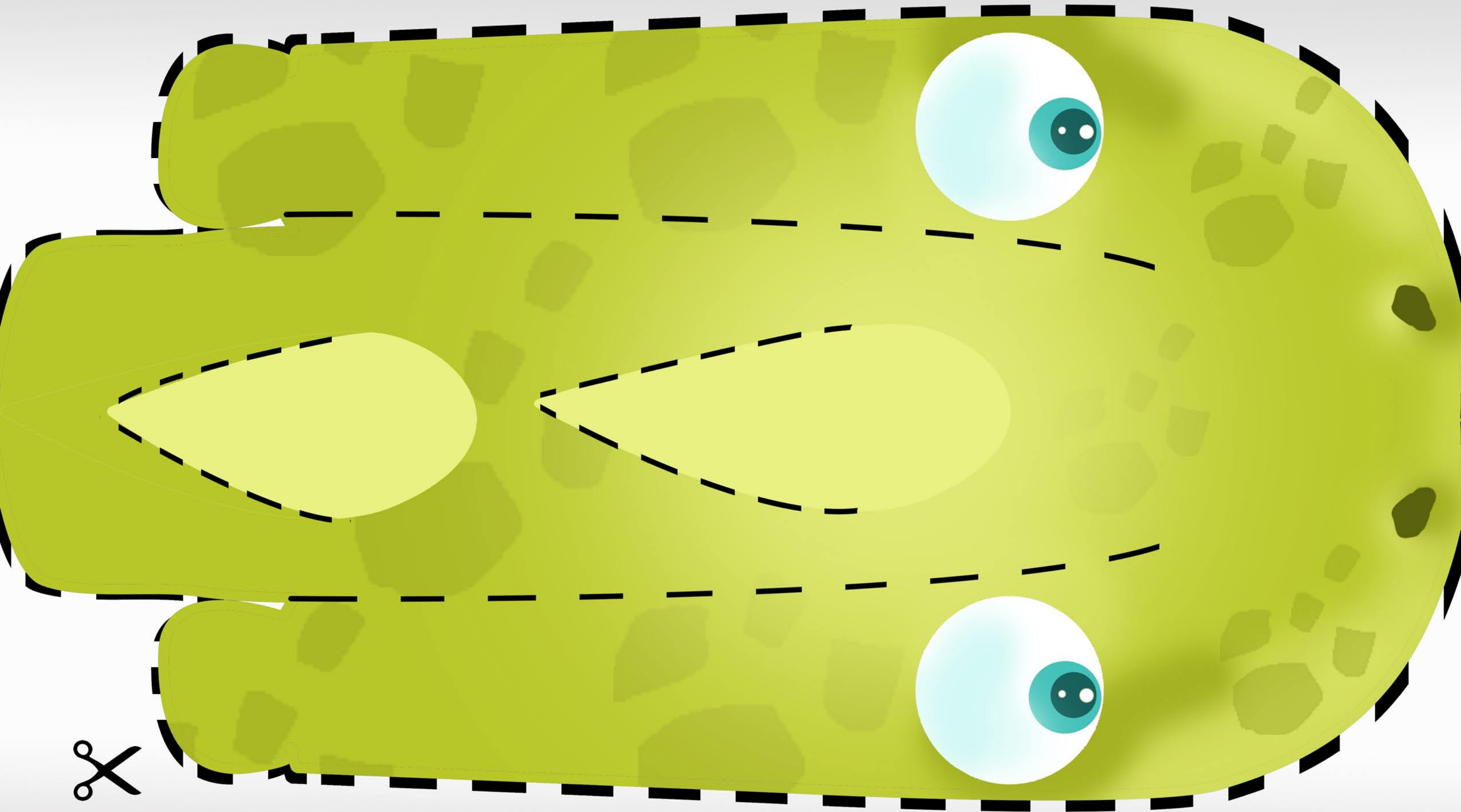
SEÑAL FINAL E IMÁGENES DECORATIVAS

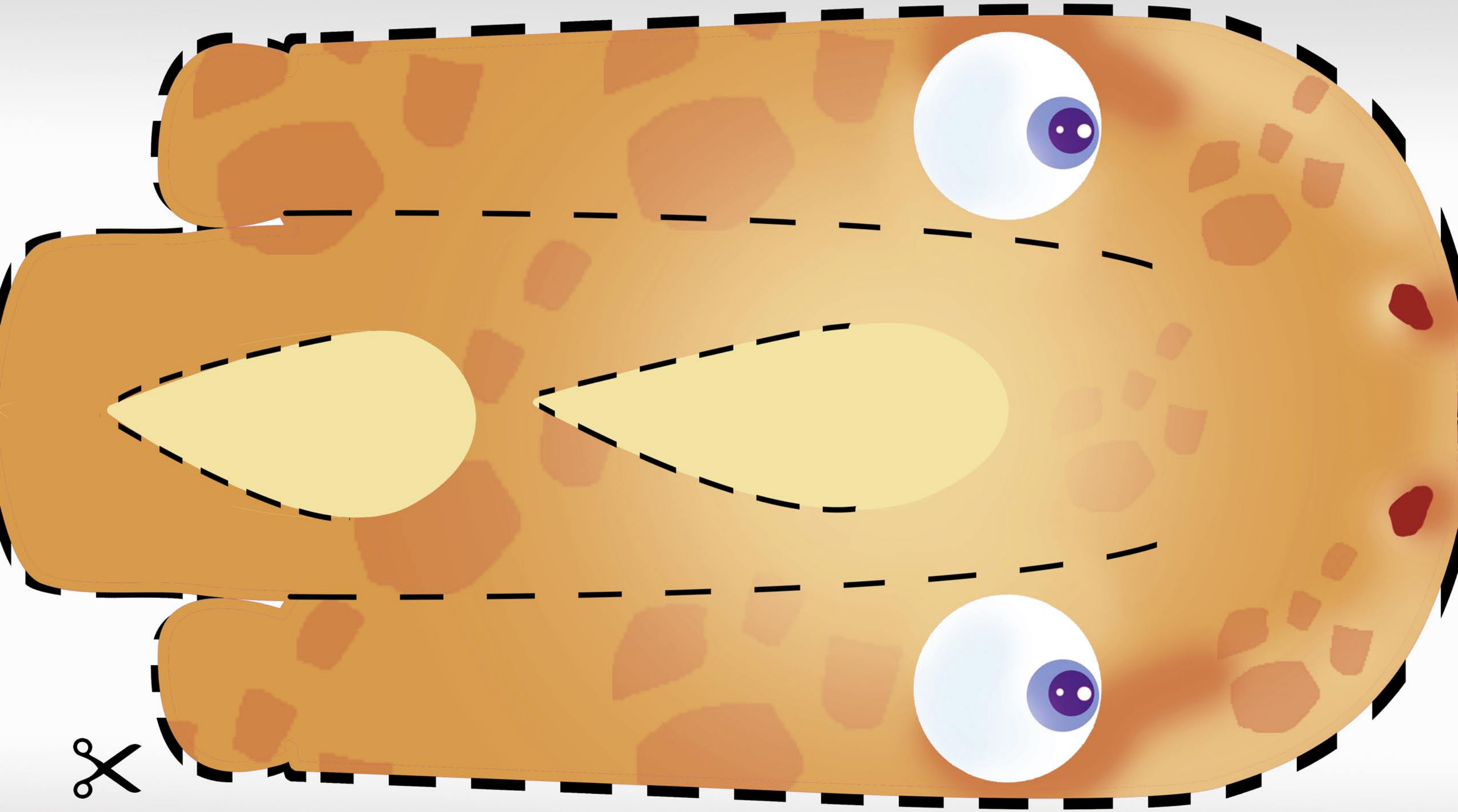
El propósito de esta señal es identificar la zona donde termina el recorrido, ya que la señal contiene la imagen de Chiribita, que es el personaje que guía a Iguanin a lo largo del recorrido. Siempre posee los mismos gráficos, la misma tipografía y la identificación del parque

SIMBOLOS GUIAS

Definición y uso: identificar los puntos claves de las actividades y así orientar a los visitantes. 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, **Localización:** una señal en cada zona del recorrido de la propuesta. **Formato:** 30cm x 30cm.







APLICACION DE RECORRIDO

Con la finalidad de poner a prueba el material realizado para la propuesta se realizó el recorrido en donde por medio de la observación, señalética y el material gráfico, didáctico, un grupo de niños fueron participantes de dicha actividad.

3. 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.

2. La primera zona involucrada para la propuesta, es la zona número 30 la zona 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 mostraron entusiasmados con la actividad.

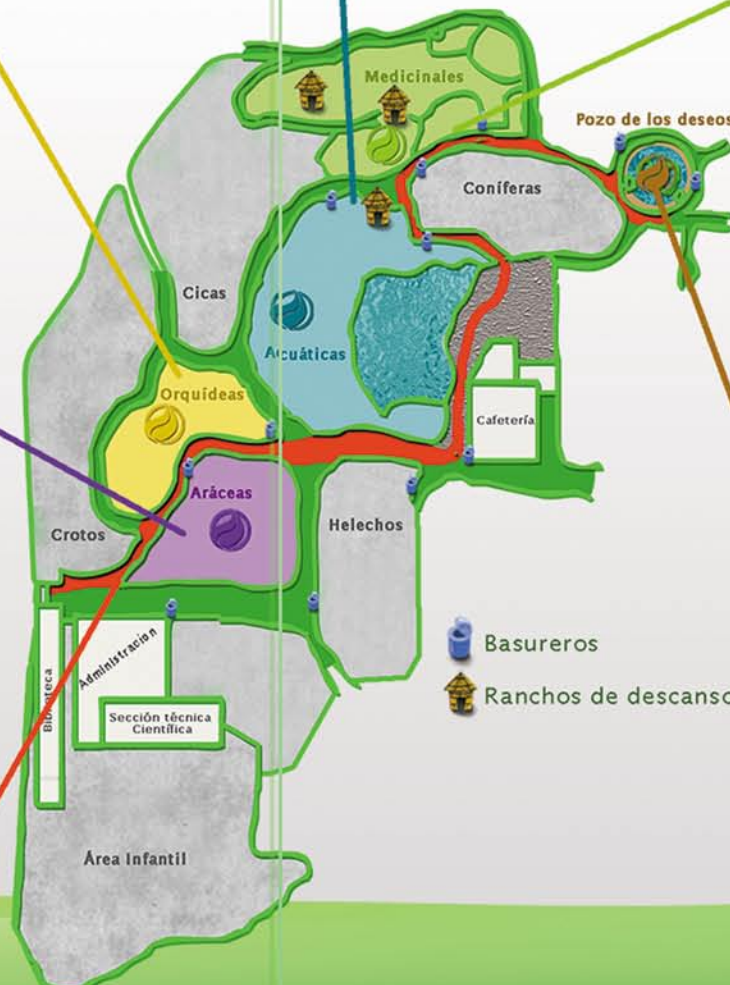
1. El recorrido se inició dando a los niños una breve explicación sobre los lineamientos a utilizar para la actividad y también una breve explicación sobre la identidad de los personajes (Iguanín y Chiribita), con el fin de buscar una identidad que sirva como referencia al público infantil.

4. 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.

5. 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,

6. El quinto ejercicio 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.

Al final del recorrido se hicieron apreciaciones directas con los participantes acerca del recorrido en general, en el cual en una breve entrevista muchas de los participantes exponían su interés por este tipo de actividades.



RECOMENDACIONES

- antes de iniciar el recorrido, dar una breve introducción especificando el mecanismo a utilizar para la actividad.
- Mostrar dinamismo por parte del guía, para que incentivar a los niños en el recorrido.
- Hacer énfasis en los niños en la observación para tener un mejor aprovechamiento de los recursos.
- Recalcar el buen comportamiento, para que las actividades se lleven a cabo con éxito.
- Antes de comenzar el recorrido hacer una breve presentación de los personajes de, material.
- El formato de la señalización está sujeto a cambios, para que se ajusten según las necesidades del parque.
- Se recomienda la implementación del material didáctico para que faciliten el recorrido y que así mismo sirvan como fuente de información invaluable para la población que visite el parque abarcando instituciones públicas, privadas y público particular.
- Dentro del proyecto que realizamos en las instalaciones del Parque Jardín Botánico, deseamos e mantenga en constante observación y mejoramiento por parte de los responsables de dicho parque, esto con el fin de optimizar la información y los servicios que el mismo parque ofrece en base a las necesidades que el público mismo tenga según avanza el tiempo.
- Se recomienda tomar en consideración la implementación de este material, puesto que basándonos en los resultados de la prueba realizada; al ser utilizado, generaría mayor publicidad al parque.
- Dar orientaciones necesarias acerca del material, para el buen desarrollo de este nuevo recorrido en actividades posteriores.

CREDITOS

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes



Coordinación editorial: Rebeca Melady Guevara
Oscar Galileo Ramos

Redacción: Iliana sofia Aguilar
Rebeca Melady Guevara
Oscar Galileo Ramos

Diseño original: Iliana sofia Aguilar

Diseño y diagramación: Iliana sofia Aguilar
Rebeca Melady Guevara
Oscar Galileo Ramos

Fotografía: Iliana sofia Aguilar
Rebeca Melady Guevara
Oscar Galileo Ramos



