

Guía de señalización, información y comunicación para Áreas Protegidas

Consejo de la Tierra

**Proyecto de Accesibilidad de Personas con
Discapacidad a Parques Nacionales y Áreas
Protegidas**

PRESENTACIÓN

El Consejo de la Tierra y el Estado de Costa Rica, por medio del Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial, el Ministerio de Ambiente y Energía, la Defensoría de los Habitantes y el Instituto Tecnológico de Costa Rica, han unido esfuerzos para diseñar el primer protocolo en el mundo para la accesibilidad de las personas con discapacidad a las áreas protegidas. El resultado es el “Proyecto de accesibilidad a las Áreas Protegidas para personas con discapacidad”.

Su objetivo es brindar una serie de instrumentos dirigidos a guiar, recomendar y facilitar el acceso de las personas con discapacidad a las áreas protegidas.

El protocolo se divide en diez fascículos que pueden utilizarse en conjunto o en forma individual, según sea el interés del lector. Los temas desarrollados son los siguientes:

- 1-GUÍA DE CÓMO HACER UN DIAGNÓSTICO DE ACCESIBILIDAD
- 2-GUÍA PARA LA REALIZACIÓN DE UN PLAN DE ACCESIBILIDAD
- 3-GUÍA PARA LA INTERPRETACIÓN DE ÁREAS PROTEGIDAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD
- 4-GUÍA PARA EL ACCESO AL ESPACIO FÍSICO (diseño y materiales)
- 5-GUÍA DE SEÑALIZACIÓN, INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
- 6- GUÍA DE PREVENCIÓN Y SEGURIDAD
- 7- GUÍA PARA NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES: UNA VISIÓN MULTISENSORIAL DE NUESTRO ENTORNO NATURAL
- 8- ABRIENDO LAS PUERTAS DE LAS ÁREAS PROTEGIDAS
- 9- ACCESORIOS DE AYUDAS TÉCNICAS
- 10- EL DESARROLLO SOSTENIBLE Y LOS DERECHOS HUMANOS DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD.

Esta *Guía de señalización, información y comunicación para Áreas Protegidas*, es una parte del protocolo de accesibilidad; presenta los siguientes objetivos:

Objetivo general

Realizar las adaptaciones necesarias para crear una propuesta de accesibilidad a las Áreas Protegidas, en los campos de señalización, comunicación e

información, dirigida a la población en general y específicamente a los usuarios con discapacidad, respetando la filosofía del paradigma de vida independiente.

Objetivos específicos por áreas:

- **Señalización**

Elaborar señalización accesible para el disfrute de los recursos que brindan las Áreas Protegidas, mediante rotulación que satisfaga la mayor cantidad de necesidades de los visitantes con discapacidad.

- **Comunicación**

Brindar diferentes opciones comunicativas con el propósito de fomentar la participación de las personas con discapacidad en las Áreas Protegidas.

- **Información**

Ofrecer al público visitante de las Áreas Protegidas un acceso eficiente a la información sobre las características generales y específicas del lugar.

El trabajo de diagnóstico que se ha venido desarrollando en dichas áreas, ha logrado detectar cuáles necesidades de las personas con discapacidad habría que satisfacer para garantizarles el disfrute pleno de su estadía.

Tal hallazgo cobra cada vez mayor validez, debido a la creciente incursión de las personas con discapacidad en actividades que van más allá de su entorno familiar y educativo, es decir, que trascienden el ámbito personal; si nos ubicamos en el paradigma de vida independiente, el individuo se vincula con su yo interno en busca de la autorrealización.

Así pues, el contar con Áreas Protegidas accesibles –diseñadas con base en el diagnóstico realizado- garantiza la satisfacción óptima de las necesidades del público visitante. Las mejoras en accesibilidad afectan positivamente no sólo a la población meta, sino también a las demás personas que hacen uso de las Áreas Protegidas. De esta manera, son más atractivas para todos.

Esperamos que este esfuerzo contribuya a abrir las puertas de las áreas protegidas.

Eugenia García Artavia y Maribel Morales Rodríguez
Consultoras

Rodrigo Jiménez Sandoval
Coordinador del Proyecto

I. TERMINOLOGÍA

Señalización

Método por medio del cual se divulga la organización general de un lugar, además de la ubicación de objetos y personas, con el fin de facilitar a los usuarios el acceso al entorno, y el tránsito ágil por él.

Información

Conocimientos que permiten ampliar o precisar las características de un lugar, una actividad, un objeto o una persona, y las relaciones que, a partir de estos conocimientos, puedan darse para ofrecer una interacción participativa con el entorno.

Comunicación

Vínculo que se forma con el individuo. Principalmente consiste en emitir un mensaje por medio de palabras, gestos, señales (ya sean visuales o táctiles), objetos, expresiones faciales, entonación y postura corporal. Todas las personas se comunican utilizando signos, ademanes, la tensión de un músculo, el movimiento de una mano, un cambio en la dirección de la mirada e incluso una sonrisa.

Multisensorial

Modalidad sensorial especialmente adaptada para la interpretación del entorno mediante los diferentes sentidos que posee el ser humano, tomando en cuenta la importancia individual de cada uno de los sentidos y su complementariedad. Hay que considerar también la naturaleza integral del ser humano, la cual le permite relacionarse con su ambiente a través de sus percepciones.

Táctil

Concerniente al tacto, uno de los sentidos más extensos, por medio del cual se puede percibir la forma de los objetos, su tamaño y consistencia, diferentes texturas y temperaturas, entre otras características. Es un elemento indispensable en la autopercepción (percepción del cuerpo en el espacio) de todos los seres vivos.

Altorrelieve

Expresión bidimensional de un objeto, un gráfico o una palabra, la cual está elevada un centímetro sobre la superficie. Es importante porque permite la simetría bilateral, usualmente obtenida por medio de la vista.

Comunicación Visual Gestual (CVG)

Método alternativo de comunicación, base de todos los lenguajes de signos a nivel mundial. No posee una gramática específica, y utiliza el contexto como complemento para la interacción. Se utilizan los gestos y la expresión corporal, incluso dentro del campo visual sin que la persona que se expresa se mueva de su lugar.

Lenguaje de Señas Costarricense (LESCO)

Método alternativo de comunicación utilizado por personas no oyentes. Generalmente, el lenguaje de señas varía según el país. Todos cuentan con estructuras gramaticales propias y una sintaxis diferente a la del lenguaje hablado. Se complementa con el idioma corporal y la expresión facial.

Braille

Método alternativo de comunicación usado específicamente en el proceso de lecto-escritura, dirigido a personas ciegas y con deficiencia visual. Está compuesto por una codificación de seis puntos en altorrelieve. Tiene una letra específica para cada letra del alfabeto y números del cero al nueve. Además contiene códigos de abreviatura conocidos como dactilografía.

II. PROPUESTAS POR ÁREAS

1. SEÑALIZACIÓN

1.1 Descripción de flora y fauna

La descripción de la flora y la fauna se debe hacer por separado, debido a que las técnicas que se utilizan para describirlas son distintas.

1.1.1 FLORA

- a. Debe existir un museo que presente las especies de flora más representativas de la zona, en el cual esté permitido, en los casos requeridos, que los visitantes las manipulen, o que puedan ser observadas a través de una vitrina con un control de luz adecuado, para las personas con deficiencia visual.
- b. Videos con una interpretación en lenguaje de señas (si fuera posible, por lo menos en dos idiomas: el oficial de la región y el inglés), en los cuales también se muestre la flora más representativa, con un lenguaje sencillo y amigable, para que sea comprendido por diferentes grupos de visitantes: niños, adultos y adultos mayores, sin importar su nivel de escolaridad. Además, debe haber material alternativo en casete de audio, y escrito en Braille para los grupos que así lo soliciten, con información más detallada y lenguaje especializado, en dos idiomas: el oficial y el inglés.
- c. Presentación de la flora en forma vivencial, mediante la colaboración de un guía preparado para trabajar con personas con discapacidad, que además posea conocimientos en comunicación alternativa y aumentativa. El recorrido por el sendero debe llevarse a cabo explotándolo de una manera multisensorial, tomando en cuenta olores, colores, texturas, sabores y sonidos que el medio ambiente brinde para poder interactuar con él.

1.1.2 FAUNA

Debe montarse un museo donde se encuentren descritas las especies más representativas de la región. Dicha representación puede hacerse por medio de:

1. Las huellas de los animales, las cuales deben ser elaboradas en su tamaño natural y en altorrelieve.
2. El sonido característico de cada uno de los animales que emitan alguno, en audio.
3. Simulaciones del pelaje y la piel de los animales

4. Letreros con el nombre común y científico, escrito en Braille y en letras negras ampliadas. Además, se debe colocar información sencilla sobre los lugares donde puedan encontrarse las especies, así como sobre sus costumbres, su hábitat, sus formas de alimentación y cualquier otra característica que las distinga. Esta información debe proporcionarse de diferentes formas: audio, Braille, letras negras ampliadas, e intérprete de lenguaje de señas, en los casos que así lo requieran.
5. Cuando sea posible, será de gran apoyo contar con las figuras en escala de los animales más representativos.

Todo lo anterior debe hacerse para asegurar que las personas capten el medio ambiente utilizando todos sus sentidos. Además, es importante recordar que muchos de los animales de las Áreas Protegidas no pueden observarse en las visitas y, cuando se cuenta con la suerte de lograrlo, esto sucede por pocos minutos, lo cual limita la interacción con ellos. Con el museo será posible comprender cabalmente la fauna de los parques. Esto no servirá de apoyo únicamente a las personas con discapacidad, sino también a todos los visitantes, con lo cual mejorará el disfrute del Parque Nacional.

1.2 LETREROS DE SENDEROS Y ÁREAS DE VISITANTES

Los letreros de señalización deben contar con un contraste de colores apto para que la persona con deficiencia visual pueda percibirlos. Deben ser colocados en lugares accesibles, de manera que cualquier visitante pueda manipularlos y observarlos. Debe considerarse que la vegetación de la zona no debe competir en visibilidad con el letrero, el cual tiene que montarse sobre una base móvil para brindar mayor acceso visual a la información.

Se recomienda usar contrastes entre colores oscuros y claros, como por ejemplo: amarillo para las letras y azul para el fondo, amarillo para las letras y negro para el fondo, o blanco para las letras y negro para el fondo. Las letras deben ser sin brillo y en altorrelieve.

La simbología utilizada en los letreros debe ser la misma que se utilizará en los mapas y las maquetas (ver apartado de Información).

1.3 SENDEROS

Para que los senderos sean accesibles a la población con discapacidad, se colocará a lo largo de ellos un pasamanos, el cual se construirá con el material más adecuado al clima de la zona y de acuerdo con las disposiciones administrativas de cada parque. Se recomienda hacerlos con madera, o con un material semejante pero más resistente a la intemperie.

El pasamanos sirve de apoyo a aquellas personas con movilidad restringida, y como una guía de rastreo para las personas ciegas o con deficiencia visual. A su vez, llevará en su parte superior una placa metálica (preferiblemente en platino, por ser un material resistente y maleable), para poder escribir en Braille la ubicación de los diferentes rótulos pictóricos y señalización general, como áreas de comida y baños.

Paralelamente, se colocará un muro con una altura no mayor de diez centímetros, para que las personas que utilizan bastón tengan una referencia espacial de la dirección del sendero. Los materiales recomendados para su construcción son cemento, madera o cualquier otro que se adecue a las características de la zona.

Al igual que en el pasamanos, el muro tendrá una platina con una longitud equivalente a un paso estándar en cada lugar donde hayan señales o rótulos. Así, la persona ciega tendrá una guía para el bastón y, a la vez, un estímulo auditivo que le permita darse cuenta de que, en ese lugar, hay más información.

El diseño de estas dos estructuras (pasamanos y muro) está detallado en la *Guía para el acceso al entorno físico en Áreas Protegidas*.

1.4 MAPAS

Cada mapa debe tener las dimensiones necesarias para representar el Área Protegida en su totalidad, según la hoja cartográfica de la zona; al mismo tiempo, debe permitir la percepción táctil de los puntos estratégicos del lugar tanto cartográfica como geográficamente.

El mapa tiene como objetivo ubicar al visitante en el contexto general de la zona, y enseñarle dónde se encuentran los lugares geográficos y el relieve de mayor importancia.

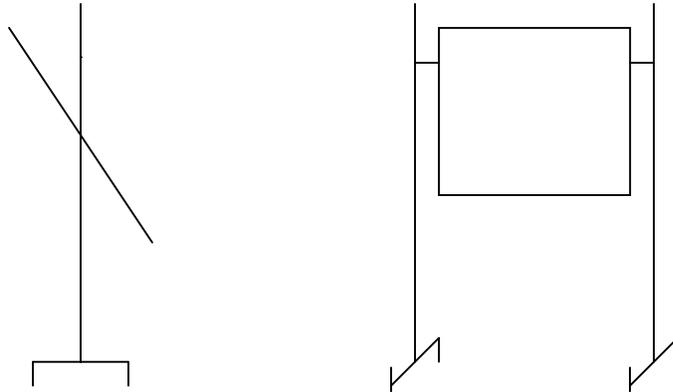
Sólo deben incluirse puntos de referencia como: la entrada al parque, el centro de visitantes, el parqueo y los puntos de atracción más llamativos (cráter, mar, lago, ríos de mayor importancia).

Los materiales pueden variar dependiendo de la sensibilidad al tacto, al clima y demás condiciones en las cuales se vaya a ubicar el mapa. Por lo tanto, se deben tener en consideración las características propias de cada lugar y, con base en ellas, establecer cuáles son los materiales más apropiados.

Para la ubicación del mapa se propone utilizar una estructura en forma de hache (H) con un eje central. El mapa se colocará en la parte superior y tendrá un movimiento de adelante hacia atrás, con un ángulo no mayor a 15 grados. (Para

mayores especificaciones consultar la *Guía para el acceso al entorno físico en Áreas Protegidas.*)

Figura #1



La simbología utilizada en el mapa debe ser la misma que se utiliza en los letreros y en la maqueta (ver apartado de Información).

2. INFORMACIÓN

2.1 INFORMACIÓN MULTISENSORIAL

Como se mencionó más arriba, la presentación adecuada de la información sobre los recursos con los que cuenta cada zona -senderos, flora, y fauna entre otros- debe presentarse con anticipación a los visitantes, para que estén advertidos sobre los estímulos que encontrarán en el lugar.

La información multisensorial debe realizarse con materiales que fomenten el aprendizaje, junto con el aprovechamiento del parque, mediante la estimulación de todas las áreas sensoriales.

2.2 INFORMACIÓN SOBRE EL TEMA DE SEGURIDAD

Toda la información sobre seguridad proporcionada a los visitantes debe acatar las recomendaciones respecto del tamaño de la señalización, del lugar donde se debe colocar y de los contrastes que se utilicen. Se sugiere emplear siempre los mismos contrastes para todos los tipos de señalización, incluyendo un cierre visual (contorno de un centímetro de ancho).

Para profundizar en este tema, se recomienda referirse a la *Guía de prevención y seguridad en Áreas Protegidas para personas con discapacidad.*

2.3 EJES TEMÁTICOS

Como parte de los ejes temáticos del currículo de enseñanza regular y de educación especial, se aconseja incluir temas relacionados con: recursos naturales, áreas protegidas, recreación, desarrollo sostenible y accesibilidad al entorno. El propósito es brindarles a los alumnos la posibilidad de conocer el medio ambiente, promoviendo el contacto con la naturaleza, su disfrute y el continuo aprendizaje en estas materias.

Se trata de hacer posible el acceso a las más diversas actividades, respetando de esta manera la filosofía del paradigma de vida independiente con una alta participación de las personas con discapacidad en los espacios recreativos y de esparcimiento.

Para ampliar el tema anterior se recomienda ver la *Guía para niños, niñas y adolescentes: Acceso y disfrute de las Áreas Protegidas, una visión multisensorial de nuestro entorno natural*.

2.4 GUARDAPARQUES

Todos los funcionarios de las Áreas Protegidas deben contribuir, pues esto beneficiará la implementación de cualquier propuesta de acceso, dado que son ellos quienes mejor conocen la flora y la fauna, y otros datos específicos de cada una de las Áreas Protegidas.

Estos trabajadores deben ser capacitados y asesorados con la información básica en el campo de la discapacidad y en la utilización de métodos alternativos y aumentativos de comunicación, para que posteriormente sean facilitadores de la información para los visitantes. Para esto se proponen los siguientes procedimientos.

2.4.1 Conocimientos Básicos

1. Tipos de discapacidad
2. Procesos de sensibilización ante la discapacidad
3. Paradigma de vida independiente, actividad y participación

(ver el manual *Abriendo las Áreas Protegidas*.)

2.4.2 Métodos alternativos y aumentativos de comunicación

1. Utilización de Comunicación Visual Gestual (CVG)
2. Lenguaje de señas de la región y en inglés
3. Tablas de comunicación
4. Conocimiento de los principales sellos Mayer Johnson

2.5 LUGARES DE EXHIBICIÓN

Actualmente, existen salas con la información de flora, fauna y geografía del lugar, aunque no necesariamente satisfacen las necesidades de todo el público visitante. Por eso, se recomiendan las siguientes medidas, las cuales permitirán acondicionar un sitio que facilite esa información de la manera más apta, y para mejor provecho de todos.

2.5.1 Museo o centro de información al visitante

Esta no es una idea novedosa ni poco viable, ya que es una parte vital de todo centro de conservación natural.

Estos puestos deben siempre considerar la necesidad de la gente de conocer con anticipación los datos y las características de mayor relevancia: la flora, la fauna y los servicios con que cuenta la región.

El acceso a un museo es primordial. Esto se ha comprobado luego del diagnóstico realizado para la población con discapacidad: al igual que el resto de los usuarios, requiere información previa sobre el recorrido de los senderos u otras zonas.

En el caso particular de las personas con discapacidad, el contar con referencias multisensoriales (información que ingrese por diferentes vías sensitivas) facilita el acceso y la comprensión del lugar en el que se encuentra; favoreciendo así sus derechos.

El museo que proponemos, exige una planificación consciente en función de los requerimientos de la población meta, lo que vuelve el reto más interesante aún. A continuación, se detallan los rasgos fundamentales para su diseño.

2.5.2 Distribución del lugar

- El museo debe contar con una puerta de entrada accesible a toda la población; debe tener una rampa que permita el ingreso de dos sillas de ruedas en sentidos contrarios, o una silla de ruedas y una persona de pie al lado.
- Debe poseer barandas en la entrada para dar soporte y descanso al visitante.
- Los pasillos deben ser lo suficientemente amplios como para que circulen dos sillas de ruedas.
- Debe haber rotulación en altorrelieve y apoyo en Braille y tinta, con una base móvil que permita diferentes ubicaciones para la lectura.

Los rótulos informativos estarán escritos en Braille y tinta. Además, las personas que, por diversas razones, no puedan disponer de la información por estos medios podrán recurrir a los videos y los casetes.

2.5.3 Exposiciones (sala multisensorial)

- Las zonas de exposición deben contar con bancas o pupitres que le permitan al usuario adoptar una posición cómoda y segura para interactuar con el material de información que se le facilita.
- El material de información debe respetar los diversos métodos de comunicación de los visitantes (LESCO, Braille, símbolos, comunicación verbal, CVG).
- La persona visitante podrá acercarse y manipular el material representativo de la zona.

2.5.4 Video

Debe tener una duración de aproximadamente diez minutos, con la información más relevante de cada uno de las Áreas Protegidas, y debe contar con las siguientes especificaciones:

- Audio claro y vocabulario sencillo para todos los niveles de escolaridad
- Interpretación del texto en Comunicación Visual Gestual (CVG)
- Letras en la parte inferior del video, de color blanco sobre un fondo negro.

El equipo audiovisual debe ubicarse de manera tal que evite el reflejo de la luz sobre la pantalla.

2.6 Maqueta

Debe contar con ciertas especificaciones que procuren el aprovechamiento y la facilidad de acceso a los datos. La textura es vital por la información sensorial que brinda. El material debe ser resistente a la constante manipulación y a las variaciones del clima. Debe ser lavable, y no puede ser brillante, pues el brillo produce distorsiones visuales.

Las áreas que se representarán en la maqueta (flora, fauna, relieve, servicios y áreas de atracción) deben mostrarse con la misma simbología de los diseños pictóricos de los mapas y los rótulos.

Simbología general para la maqueta, los mapas y los rótulos

La simbología se debe especificar en el margen inferior derecho, tanto en Braille como en tinta y con sus respectivos contrastes.

Descripción de la simbología

Tomando en cuenta tanto la población general como las personas con discapacidad, nos hemos dado a la tarea de buscar la forma más sencilla de expresar la información pictórica y de modificar la señalización estándar de las áreas protegidas, en busca de una comunicación accesible para todos.

Estos cambios consisten en la utilización de altorrelieve y de figuras simples, y en el uso de la menor cantidad posible de elementos para facilitar la comprensión, tomando en cuenta los diferentes niveles de escolaridad de los visitantes y la experiencia multisensorial de la información.

En el caso específico de la señalización escrita, la adaptación que se sugiere es colocar en Braille la misma información que se encuentra en tinta, y considerar los contrastes que se utilicen en cuanto al fondo y la letra.

Excepto en los casos específicamente detallados para la señalización estandarizada a nivel internacional, se recomiendan los siguientes contrastes para la elaboración de las maquetas, los mapas y la rotulación en general. Estas especificaciones deberán ser las mismas para los senderos.

- Fondo blanco (únicamente para maquetas y mapas)
- Fondo negro (para rotulaciones)
- Amarillo en altorrelieve (para figuras de las rotulaciones)
- Azul oscuro (para ríos)

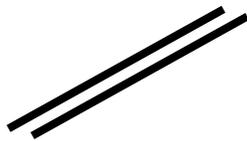
- Celeste oscuro (para océanos y lagos)
- Café (para arena)
- Verde oscuro (para senderos)

Siempre debe indicarse la dirección en la cual se ubica lo señalado con una flecha, la cual también debe ir en altorrelieve, con el fondo de color negro y el símbolo, amarillo (salvo el caso de las salidas de emergencia).

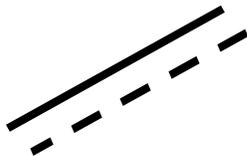
1 Senderos

Se recomienda realizarlos en altorrelieve, con un cordón de tres a cinco milímetros de diámetro y de una textura lisa.

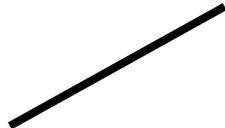
1.2 Senderos principales: línea doble continua



1.3 Senderos secundarios: una línea continua y otra discontinua

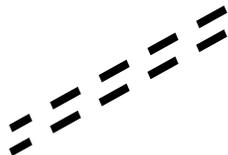


1.4 Senderos terciarios: una línea continua



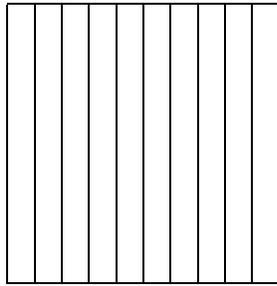
2. Ríos

Se recomienda hacerlos en altorrelieve, con un cordón de tres a cinco milímetros de diámetro y con una textura áspera. Deben representarse mediante una línea doble discontinua.

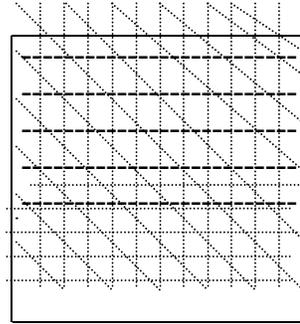


3. Océanos

Debe elaborarse un rallado persiana (seguido); la arena, con puntos seguidos en desorden, todo en altorrelieve.



Agua



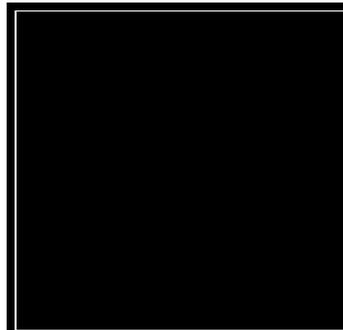
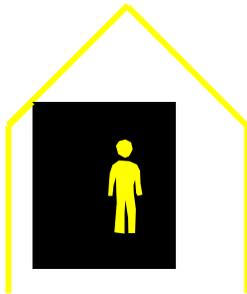
Arena

4. Edificaciones, áreas de recreo y servicios

Una flecha de color amarillo sobre un fondo negro, en altorrelieve, debajo de la rotulación.

4.1 Edificaciones

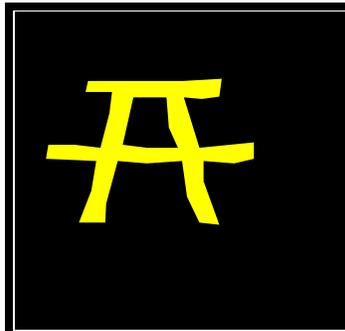
4.1.1 Áreas administrativas: un cuadrado con el contorno de una casa con dos aguas, o techo en A, y una figura humana adentro.



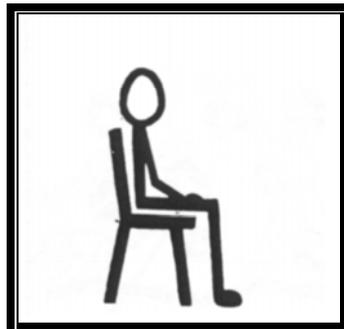
4.1.2 Parqueo: un cuadro con la letra *P* en mayúscula y un diagrama lateral de una silla de ruedas, en contraste azul con fondo blanco.



4.1.3 Áreas de almuerzo: un cuadrado con un diagrama lateral de una banca de picnic.



4.1.4 Zonas de descanso: un cuadrado con un diagrama lateral de una persona sentada en una silla.

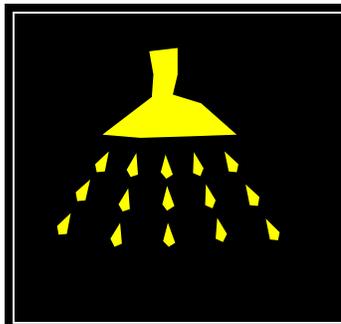


4.2 Servicios:

4.2.1 Baños (servicios sanitarios): un cuadrado con el diagrama estándar de femenino y masculino.



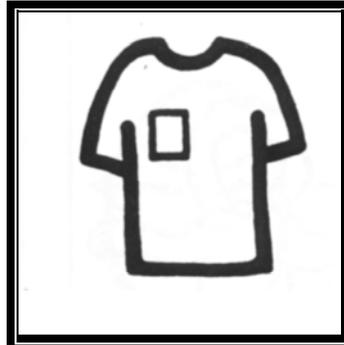
4.2.2 Duchas: un cuadrado con el diagrama lateral de una ducha con gotas.



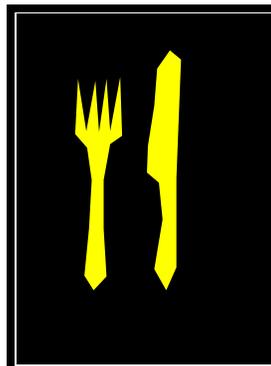
4.2.3 Tomaderos de agua: un cuadrado con el diagrama lateral de un tubo de palomilla.



4.2.4 Vestidores: un cuadro con un diagrama frontal de una camiseta o *t-shirt*.



4.2.5 Venta de alimentos: un cuadrado con un diagrama frontal de un cuchillo, una cuchara y un tenedor.



4.2.6 Basureros: un cuadrado con un diagrama frontal de una persona tirando un papel en un cesto de basura.



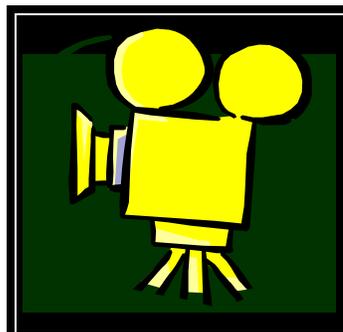
4.2.7 Puestos de información: un cuadrado con el signo internacional de información en contraste azul con fondo blanco.



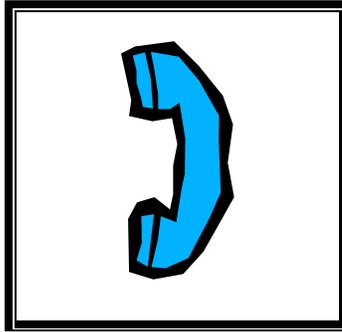
4.2.7.1 Alquiler de información sobre el parque, en audio: un cuadrado con un diagrama frontal de audífonos.



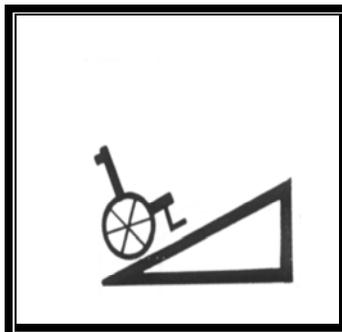
4.2.7.2 Información sobre el parque en video: un cuadrado con un diagrama lateral de una cámara de video.



4.2.8 Teléfonos: símbolo estándar, en contraste azul con fondo blanco y cierre visual en negro.

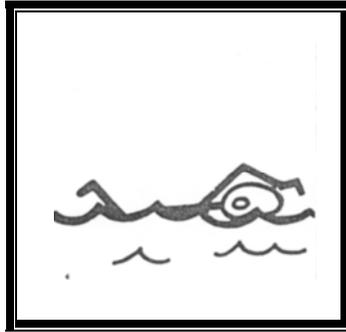


4.2.9 Rampas: un cuadrado con un diagrama lateral de una rampa y una silla de ruedas.



4.3 Lugares de recreación:

4.3.1 Áreas para nadar: un cuadrado con un diagrama lateral de una persona nadando. La prohibición de esta actividad sería el mismo símbolo con una línea diagonal.



4.3.2 Áreas de pesca: un cuadrado con un diagrama lateral de una persona con una caña de pescar entre las manos. La prohibición de esta actividad sería el mismo símbolo con una línea diagonal.



4.3.3 Áreas para escalar: un cuadrado con un diagrama lateral de una montaña y una persona subiéndola. La prohibición de esta actividad sería el mismo símbolo con una línea diagonal.



4.3.4 Áreas para acampar: un cuadrado con un diagrama lateral de una tienda de campaña junto a un árbol. La prohibición de esta actividad sería el mismo símbolo con una línea diagonal.

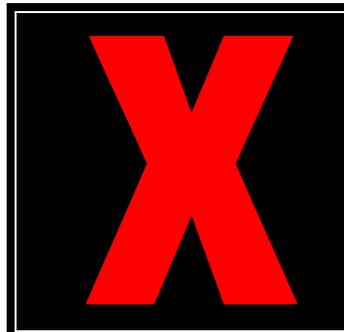


5 Rotulación de Seguridad:

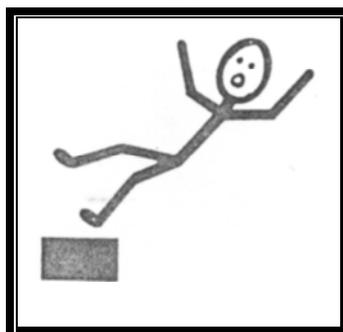
5.1 Precaución: un recuadro con una letra X en color amarillo. Es importante colocar este símbolo con suficiente anterioridad, para que las personas puedan reconocerlo.



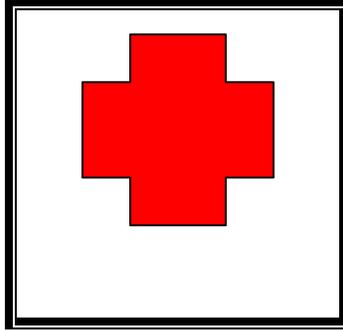
5.2. Prohibición: un recuadro con una letra X en color rojo. Es importante colocar este símbolo con suficiente anterioridad, para que las personas puedan reconocerlo.



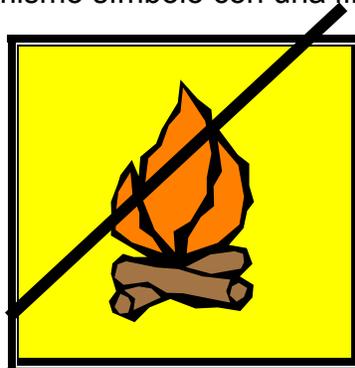
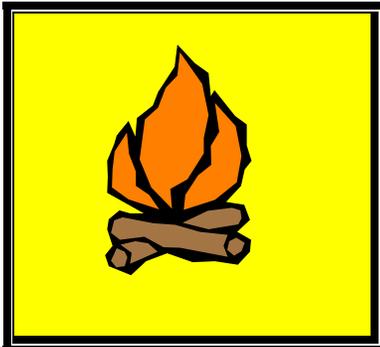
5.3 Peligro de caídas: un cuadrado con un diagrama frontal de una persona cayendo por un borde.



5.4 Primeros auxilios: un cuadrado con un diagrama frontal con el símbolo de la Cruz Roja.



5.5 Fuego: un cuadrado con un diagrama frontal de una fogata. La prohibición de la realización de fogatas sería el mismo símbolo con una línea diagonal.



5.6 Fumado: un cuadrado con un diagrama frontal del símbolo estándar. Este símbolo puede tener los contrastes que se ejemplifican, o puede mostrarse en color azul con fondo blanco.



5.7 Salidas de emergencia: un cuadrado con un diagrama lateral del símbolo estándar. Esta señalización está diseñada en color blanco sobre un fondo verde.



5.8 Extintores: un cuadrado con un diagrama frontal del símbolo estándar. En este símbolo se recomienda usar únicamente la silueta del extintor con un fondo negro y el dibujo amarillo o rojo.

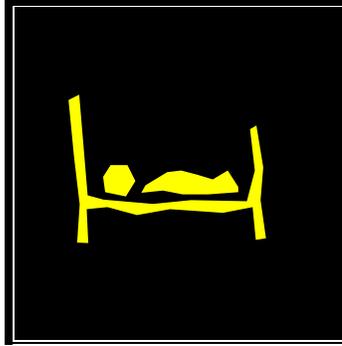


5.9 Vegetación venenosa: un cuadrado con un diagrama frontal de una calavera.

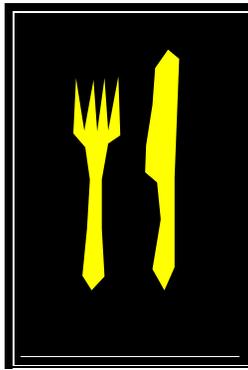


6. Servicios turísticos:

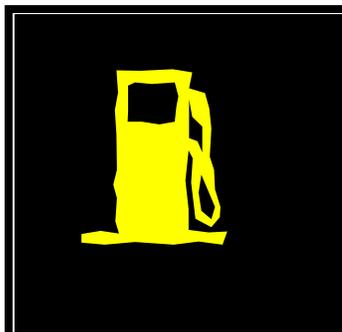
6.1 Hoteles: un cuadrado con un diagrama frontal del símbolo estándar.



6.2 Restaurantes: un cuadrado con un diagrama frontal de un cuchillo, una cuchara y un tenedor.



6.3 Gasolineras: un cuadrado con un diagrama frontal del símbolo estándar.



2.7 Información impresa y en casete

Por otra parte, se debe elaborar una guía para el reconocimiento del sendero, la cual debe contar con una interpretación del lugar. Luego, la información debe transformarse en los puntos que se enumeran a continuación.

- Una guía escrita totalmente en Braille. Los recursos más económicos para confeccionarla son:
 - Papel
 - Alquiler de máquina Perkins
 - Encuadernado adecuado
- Una descripción detallada de las características y los servicios, así como del recorrido por el sendero, grabada en un casete.

El parque debe contar con un equipo para poder reproducir esta información, el cual puede ser alquilado a los visitantes tanto en el idioma de la región como en inglés.

3. COMUNICACIÓN

3.1 MÉTODOS DE COMUNICACIÓN

La información debe brindarse en diversos métodos de comunicación: Braille, lenguaje de señas y comunicación visual gestual (CVG), esta última con el fin de cubrir a aquellos visitantes que no conozcan los lenguajes de señas mencionados.

En el caso del Lenguaje de Señas Costarricense (LESCO), se propone la creación de señas específicas para designar la flora y fauna de cada región, así como para los conceptos claves en materia de biodiversidad, conservación natural y desarrollo sostenible. De este modo, se ofrece una opción adicional para que todas las personas que usen el LESCO, tengan un acceso ágil a la información. Debe fomentarse la participación de la Asociación de Sordos, para componer las señas según sus propios reglamentos.

La elaboración de un lenguaje sobre la biodiversidad en Costa Rica puede abrir puertas para que otras comunidades sordas del mundo se interesen por componer un lenguaje propio sobre el tema, según las características de las áreas protegidas de sus respectivos países.

Además, se debe ofrecer información pictórica, con los signos en altorrelieve y la simbología recomendada en la configuración de los mapas y las maquetas, con el propósito de hacerla uniforme en todas las áreas protegidas del mundo. Los demás métodos alternativos y aumentativos también debieran estandarizarse para cumplir con las necesidades de los visitantes.

Entre dichos métodos hay que incluir las tablas o libros de comunicación, los objetos en miniatura y los símbolos pictográficos. Éstos deben poder entenderse, independientemente del grado de escolaridad de los visitantes y sus

características de discapacidad. La simbología debe ser estándar en todo tipo de señalización y documento de información.

Cabe recordar que el área de comunicación se encuentra representada transversalmente dentro de los elementos que componen las áreas de señalización e información. Por lo tanto, su especificidad es distinta de la que se puede encontrar en las otras áreas.

Cuadro N°1
**Materiales recomendados en la elaboración
 de artículos para la comunicación**

Artículo	Material que sugerimos
Letreros externos e internos, con pivote, que soporten inclemencias del tiempo	Madera con letras o figuras en altorrelieve. Deben tomarse en cuenta las características climatológicas de cada zona. Otros materiales pueden ser plástico o resina, igualmente en altorrelieve. Se debe tener presente el contraste y el brillo de los acabados de los letreros.
Controles de luz internos	Luz blanca indirecta, fluorescente. Se debe tomar en consideración el clima de cada zona, debido a que este tipo de iluminación produce calor y puede deteriorar los objetos del museo, mapas o maquetas, así como causar inconvenientes para los visitantes.
Huellas de los animales de la zona	Yeso, resina o plástico, o algún material perecedero.
Representación de los animales de la zona	Yeso o plástico duro, cubiertos por texturas que asemejen pelo. También se pueden utilizar muestras. Se debe evitar el brillo.
Mapas	Termofón, o cualquier otro material liviano, fácil de limpiar y resistente al tacto.
Maqueta	Resina, cordón, pintura contra agua, madera.