

El centro de Información Ambiental de Salto Grande funciona como una herramienta educativa, la cual invita a los distintos usuarios a convertirse en protagonistas a través de una exposición interactiva, que facilita la interpretación de los diferentes temas a desarrollarse, de forma amena y divertida.

Los principales objetivos son poner en valor el ambiente natural que convive con una zona productiva de gran magnitud, sensibilizar y transmitir al visitante y al personal de la empresa, la necesidad de promover el cuidado y permanencia de los sistemas ecológicos que aquí se desarrollan. Dar a conocer las especies de fauna y flora con los que cuenta la zona y los hábitats a los que se asocian. Promover parte del trabajo que se realiza en torno a los eventos naturales que allí ocurren, algas, peces, mejillones, entre otros, y las medidas que se implementan en los diferentes casos. Brindar a los visitantes un recorrido autoguiado que colabora con la comprensión de las visitas guiadas que se realizan en el área.



Horarios de atención al público

Lunes a Domingos

Horario de invierno de 7hs a 15hs

Horario de verano 8hs a 16hs

Contactos

rrppmi@saltogrande.org

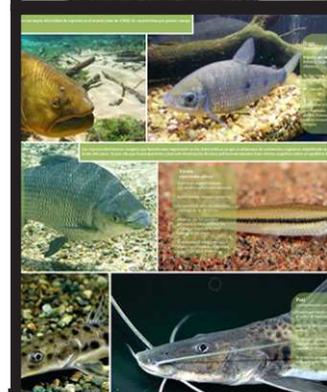
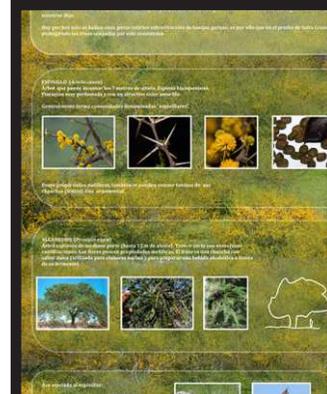
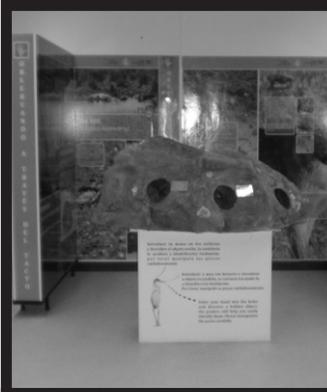
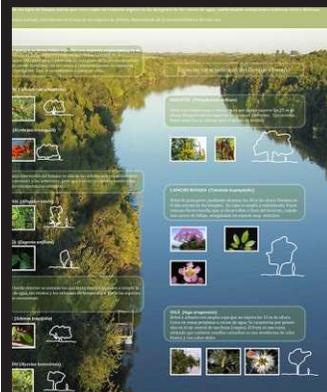
tel:4732777 INT 3333/3332

Página web

www.saltogrande.org



CENTRO DE INFORMACIÓN AMBIENTAL





Función

Poner en conocimiento del público usuario parte de la fauna íctica del río Uruguay e investigaciones que se han realizado en torno a ella, la cual conjuntamente con la de los demás ríos de la Cuenca del Plata, representa una invaluable reserva que constituye uno de los patrimonios naturales más relevantes de América.

Partes que componen el juego

- 1 Panel informativo
- 2 Panel con lupas, e imágenes en su interior

Como jugar

- 1 Elegir una especie del panel informativo y leer.
- 2 Observar a través de la lupa de esa especie, la imagen oculta.

1

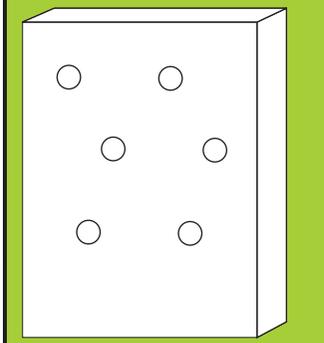
RIQUEZA ÍCTICA DEL RÍO URUGUAY

El río Uruguay forma parte de la Región Cuaternaria...
 El río Uruguay es gran afluente de la Cuenca del Plata...
 La fauna íctica del río Uruguay...
 En el río Uruguay habitan más de 100 especies...

Atención

Las imágenes ocultas están iluminadas. No presionar las lupas al momento de la observación.

2 Panel con lupas





Función

Dentro del Centro de Información Ambiental podrás encontrar el panel de reptiles, el cual te presentará algunas de las especies que se encuentran dentro del predio de Salto Grande. El reptilario es una herramienta educativa que te permitirá conocer datos específicos de cada una de estas especies, así como las medidas preventivas y cuidados en caso de mordeduras.

Partes que componen el juego

- 1 Panel informativo
- 2 Tabique y frascos con muestras de especies

Te invito a recorrer y disfrutar juntos, el Centro de Información Ambiental de Salto Grande



1 REPTILARIO

Son varias las especies de reptiles que habitan esta región. Algunos resultan peligrosos para los humanos, pero si se cuenta con la información necesaria es posible evitar accidentes.

Las víboras no muerden al azar a las personas a menos que se sientan amenazadas. Es conveniente conocer sus características y hábitos de manera de aprender a estar alerta mientras se visitan ambientes en los que puedan hallarse.

Crocoia
Crotalus

Es el más común de los reptiles que habitan en Salto Grande. Se encuentra en zonas de campo abierto, pastizales y zonas de cultivo. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Furcata
Liasis fuscus

Es una especie de serpiente que habita en zonas de campo abierto y pastizales. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Culebra de la arena
Bombus

Es una especie de serpiente que habita en zonas de campo abierto y pastizales. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Micrurolophus
Micrurolophus

Es una especie de serpiente que habita en zonas de campo abierto y pastizales. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Culebra de agua
Bombus

Es una especie de serpiente que habita en zonas de campo abierto y pastizales. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Coral
Coral

Es una especie de serpiente que habita en zonas de campo abierto y pastizales. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Vaca
Vaca

Es una especie de serpiente que habita en zonas de campo abierto y pastizales. Su cuerpo es grueso y su cabeza es triangular. Su veneno es muy potente y puede causar la muerte si no se trata a tiempo.

Medidas preventivas de accidentes ofídicos:

- Evitar acercarse al terreno donde se venen, especialmente en horas de calor.
- Utilizar calzado cerrado al caminar por senderos en los que pueda haber serpientes, especialmente en zonas de cultivo, pastizales, bosques, etc.
- Si se encuentra una serpiente, no acercarse ni tocarla.
- Ante cualquier accidente consultar al Centro de Información Ambiental y al Servicio de Salud (CISA) 24 horas al día (línea gratuita de emergencia).

Primeras medidas en el lugar en caso de mordedura:

- Limpiar la herida con agua abundante y jabón.
- Aplicar un vendaje elástico en la zona de la mordedura para evitar la expansión del veneno.
- Evitar cortar o hacer incisiones en la zona de la mordedura.
- Evitar aplicar calor o frío.
- Evitar aplicar alcohol o cualquier otro líquido.
- Evitar aplicar medicamentos.
- Evitar aplicar vendas.
- Evitar aplicar hielo.
- Evitar aplicar cualquier otro remedio casero.
- Evitar aplicar cualquier otro remedio casero.
- Evitar aplicar cualquier otro remedio casero.

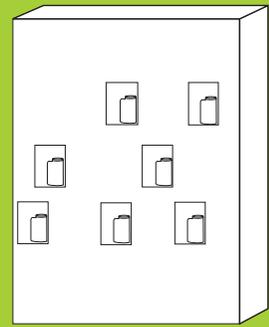
Lo que NO se debe hacer:

- Aplicar calor o frío.
- Aplicar alcohol o cualquier otro líquido.
- Aplicar medicamentos.
- Aplicar vendas.
- Aplicar hielo.
- Aplicar cualquier otro remedio casero.
- Aplicar cualquier otro remedio casero.
- Aplicar cualquier otro remedio casero.

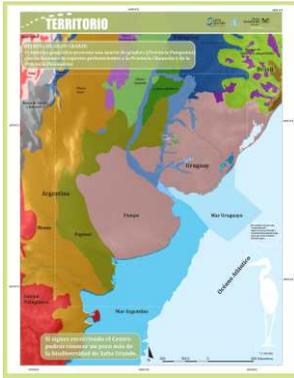
Atención

El panel informativo cuenta con muestras de estas especies, las cuales son conservadas en formol dentro de frascos de vidrio. Es importante observar sin tocar los mismos, para evitar que se produzca algún daño.

2 Panel con muestras



Rompecabezas territorial



pág.3

Río Uruguay



pág.4

Bosques Nativos Bosque Ribereño



pág.4

Quién ha pasado por aquí...?



pág.5

Aves y sus cantos



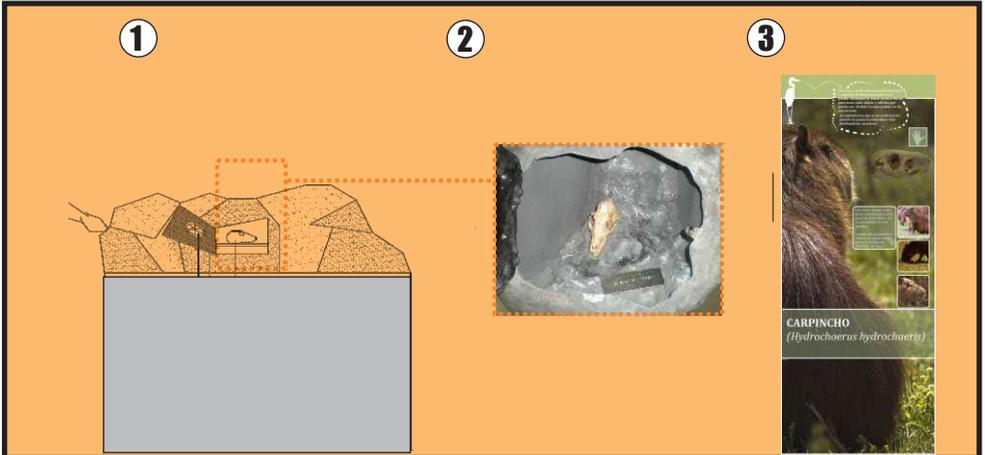
pág.6

Rueda Ecológica



pág.7

Es importante que al tocar las piezas, para reconocerlas, no intentes quitarlas del lugar, ya que podrías romperlas dañando permanentemente la estructura de la misma.





Atención

Asegurate de cerrar bien las puertas una vez que hayas visto la especie. Es importante no quitar las chapas con Braille, ya que son necesarias para que personas no videntes, puedan al igual que tú, jugar y aprender.



Función

El Centro de Información Ambiental cuenta con una colección de cráneos y caparazones como resultado en algunos casos de hallazgos en el predio, y otros como es el caso del cráneo del Guazubirá (*Mazama gouazoubirá*), por donación del Museo Nacional de Historia Natural.

Obsevando con el tacto, te invita a través del juego a decubrir y conocer estas especies por sus características óseas.

Partes que componen el juego

- 1 escultura con forma de roca (7 puertas y 7 perforaciones)
- 7 muestras entre cráneos y caparazones ubicadas en el interior de la roca.
- 3 paneles con información de 7 especies de animales
- 14 chapas con inscripción en Braille, 1 con la consigna del juego en cada puertita y 1 con el nombre de la especie en cada uno de los 7 espacios interiores de la roca .

Como jugar (Juego para 3 personas, máximo)

-  Lee los paneles informativos de las especies.
-  Introduce tu mano en uno de los huecos de las puertitas, e intenta reconocer la especie que percibes a través del tacto.
-  Una vez identificada puedes verificar si es correcta abriendo la puertita y comparando la especie con la del panel.

Bosques Nativos Bosque Parque



pág.4

Biodiversidad en la Laguna



pág.4

Observando con el tacto



pág.8

Reptilario



pág.9

Fauna Íctica



pág.9

ROMPECABEZAS TERRITORIAL

Función

El “Rompecabezas territorial” es una pieza eje dentro del Centro de Información Ambiental de Salto Grande. El mismo cumple la función de presentar al público usuario la ubicación del área, en una zona del continente caracterizada por presentar una gran diversidad de ambientes y paisajes, ya que constituye una transición (ecotono) de varias provincias biogeográficas. Por ello, es posible encontrar un número importante de especies de flora y fauna de interés para la conservación.

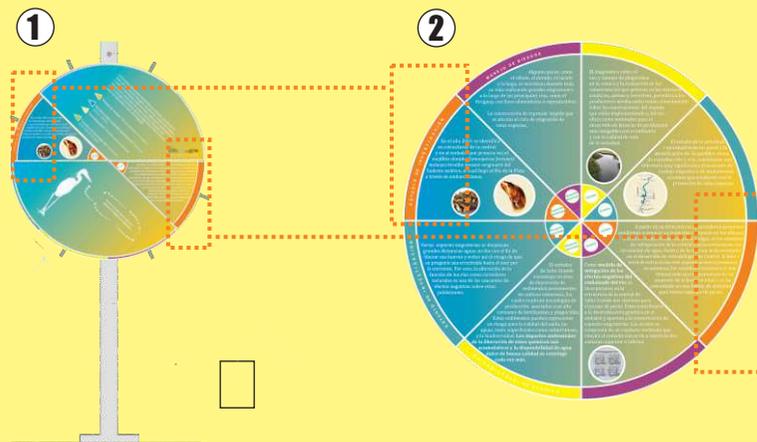
Partes que componen el juego

- 1 Panel con un mapa ubicado en la pared
- 2 Área de rompecabezas señalada dentro del mapa
- 3 Piezas imantadas del rompecabezas, ubicadas dentro de un sobre de madera.

Como jugar (Juego para 2 personas, máximo)

- 1  Identificar en el mapa las provincias biogeográficas que allí se describen y la ubicación de Salto Grande.
- 2  Elegir una pieza imantada al azar, y ubicarla en el lugar correspondiente, hacer lo mismo con cada una hasta completar.
- 3  Una vez resuelto el rompecabezas, observar la imagen armada y leer la información obtenida.

Es importante que el juego sea utilizado por un usuario a la vez en cada una de sus caras, para lograr así un óptimo funcionamiento.



Atención

No quebrar las piezas de acrílico ya que son fundamentales para el correcto funcionamiento del juego.

Si lo usas responsablemente permitirás que otros también puedan jugar y aprender.

Función

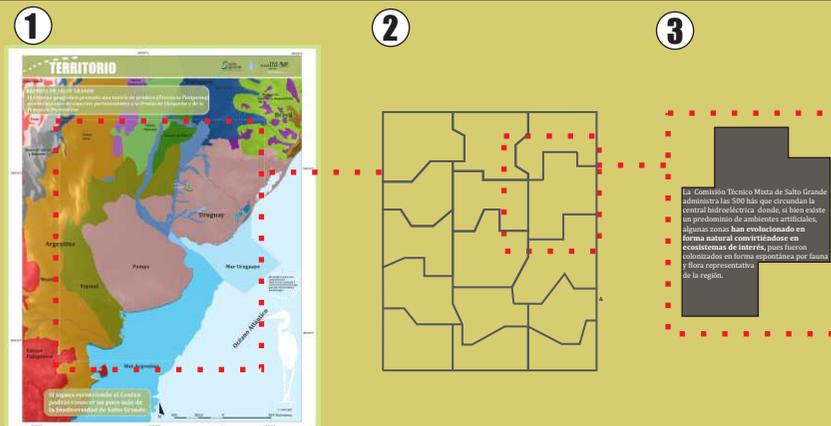
Difundir la Gestión Ambiental que se realiza en el predio, basada en criterios de conservación de la biodiversidad y en el desarrollo y aplicación de programas específicos, convenios de cooperación y vínculos con universidades institutos de investigación y laboratorios tanto de Argentina como de Uruguay.

¿Me ayudas a armar este rompecabezas? Recuerda desarmarlo luego para que otros también puedan jugar...



Partes que componen el juego

- 1 eje vertical con 2 ruedas giratorias, (que introducen al usuario en el juego) con 4 patitas de acrílico cada una para girar la rueda y 8 patitas tubulares de acrílico perpendiculares a las ruedas, que cumplen la función de parar las mismas a medida que rozan una goma dispuesta como freno.
- 2 ruedas fijas (una por lado) que contienen en total 8 situaciones problemáticas detectadas y la gestión correspondiente para cada una de ellas.



Como jugar (Juego para 1 persona por lado, máximo)

- 1 Lee el panel introductorio para conocer la temática del juego.
- 2 Gira suavemente la rueda para conocer algunos trabajos realizados.
- 3 Cuando la rueda se detenga en un color, podrás conocer la situación problemática detectada y las medidas para mitigarla.



Atención

Es importante desarmar el puzzle una vez resuelto para que otras personas puedan jugar. Las piezas deberán guardarse en el sobre de madera de forma delicada para evitar que se rompan.

Función

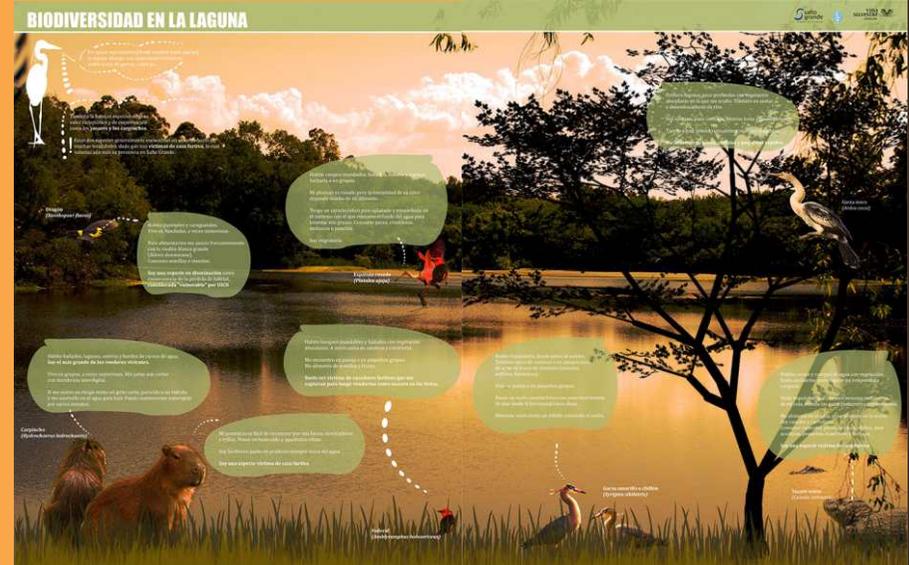
Aves y sus Cantos, te invita a descubrir el canto de las diferentes aves presentes en el predio. Los ambientes aquí, tienen una gran riqueza en cuanto a la diversidad de su avifauna, tantas que se han registrado 114 especies de aves. A través de este juego te presentamos 11 de estas especies con sus respectivos cantos. Si logras asociar el canto con la imagen del ave, quizás tengas suerte y puedas reconocer algunas de ellas cuando realices la visita guiada.

Partes que componen el juego

- 1 1 árbol (fantasía, 2.20m) y un pastizal
- 2 1 atril de audio con 2 botoneras, (22 botones en total) y 22 chapas con escritura Braille con los nombres de cada ave.
- 3 2 auriculares
- 4 11 aves talladas en madera, 9 ubicadas sobre el árbol y 2 ubicadas en el pastizal
- 5 11 placas de acrílico con el nombre de cada ave ubicadas en el árbol

Como jugar (Juego para 2 personas)

- 1  Selecciona un auricular del atril
- 2  Selecciona un nombre de ave del atril y presiona el botón correspondiente.
- 3  Mientras escuchas el canto podrás descubrir  la ubicación del ave en el árbol, ayudándote a identificarla mediante el cartel con su nombre.



Panel Biodiversidad en la Laguna

 Presenta 8 especies que pueden ser vistas en la laguna existente en el predio, ya que esta funciona como hábitat de las mimas.

Objetivo

Concientizar sobre especies víctimas de caza furtiva como es el caso del carpincho y el yacaré y enseñar acerca de la importancia ecosistémica de este espacio para las distintas especies.

Panel Montes Nativos

 Presenta 9 especies arbóreas que habitan en el Monte Ribereño, su ubicación según requerimientos hídricos y breves características de flor, fruto y semilla. En el caso del Monte Parque presenta 2 especies arbóreas y una especie de ave asociada al mismo, prioritaria para su conservación en Uruguay .

Función

Frecuentemente los animales silvestres son tímidos y huidizos. Por este motivo en muchos casos se dificulta su avistamiento, pero es posible percibir su presencia a través de rastros y huellas.

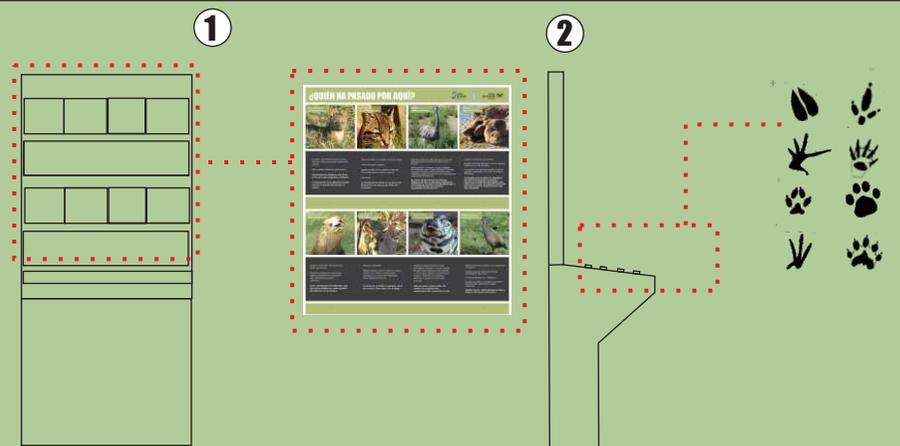
Quién ha pasado por aquí...? es un equipamiento diseñado para que el usuario del centro, tenga la posibilidad de conocer y /o poner a prueba el conocimiento que posee acerca de la correspondencia de las diferentes huellas con el animal que las genera.

Es importante que el juego sea utilizado por un usuario a la vez para evitar algún daño a la estructura del mismo.



Partes que componen el juego

- 1 Panel vertical con 8 imágenes de animales
- 1 Panel horizontal con 1 botonera y 8 huellas de animales



Como jugar (Juego para 1 persona, máximo)

- 1 Observa los animales del panel vertical, selecciona 1 presionando el botón rojo que le corresponde.
- 2 Presiona al mismo tiempo el botón rojo de la huella que consideras pertenece a esa especie.
- 3 Si es correcto, se iluminará una información oculta, si la lees, podrás aprender más datos interesantes sobre esta especie.



Atención

Evita presionar todos los botones a la vez, como forma de mantener el correcto funcionamiento del juego.

Para poder funcionar debe estar conectado a la corriente eléctrica.