



274

⬇
Los cuentos están narrados en primera persona por Juanito Culpeo, un pequeño zorrillo que invita a los niños a recorrer junto a él los monumentos históricos de su región.

NOMBRE ALUMNO /STUDENT FULL NAME:

Josefina López Cabello

MENCIÓN /MAJOR

Diseño Gráfico

Graphic Design

NOMBRE DEL PROYECTO / PROJECT NAME:

Monucuentos

Monucuentos

PROFESORES /TEACHERS:

Úrsula Bravo

Oswaldo Zorzano

PROYECTO DE TÍTULO: ÁMBITO EDUCACIÓN EN PATRIMONIO FINAL PROJECT: HERITAGE EDUCATION SCOPE

Monucuentos

Monucuentos

MATERIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER LA VALORIZACIÓN DE LOS MONUMENTOS HISTÓRICOS EN NIÑOS DE PREESCOLAR

EDUCATIONAL MATERIAL TO PROMOTE THE VALUE OF HISTORICAL MONUMENTS IN PRE-SCHOOL CHILDREN

FOTOGRAFÍAS _PHOTOS: JOSEFINA LÓPEZ CABELLO

MONUCUENTOS ES UN PROYECTO QUE SURGE ANTE LA NECESIDAD ACTUAL DE POTENCIAR LA VALORIZACIÓN DE LOS MONUMENTOS HISTÓRICOS DE NUESTRO PAÍS, PARA ASÍ FORMAR PERSONAS CONSCIENTES Y PREOCUPADAS DE AQUELLO QUE FORMA PARTE DE SU IDENTIDAD, ES DECIR, SU PATRIMONIO CULTURAL.

MONUCUENTOS IS A PROJECT THAT ARISES FROM THE CURRENT NEED TO ENHANCE THE VALUE OF THE HISTORICAL MONUMENTS OF OUR COUNTRY, SO AS TO FORM CITIZENS AWARE AND CONCERNED OF THEIR IDENTITY, I.E. THEIR CULTURAL HERITAGE.

275



Vista interiores del libro álbum *Monucuentos*



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A través del diseño gráfico, entendido como comunicación visual, se proyecta un material didáctico que permite incorporar de manera efectiva la enseñanza de los Monumentos Históricos a la educación preescolar, para así también potenciar un acercamiento a los conceptos de patrimonio cultural e identidad nacional a partir de una edad temprana.

Con el objetivo de enseñar desde aquello que los niños tienen más cerca y fortalecer la identidad regional, la iniciativa se lleva a cabo región por región, tomando como proyecto piloto el desarrollo del material didáctico destinado a la Región del Libertador Bernardo O'Higgins.

PROBLEMA/ PÚBLICO OBJETIVO/ PROPUESTA

El terremoto del 27F no solo cobró vidas, sino que además arrebató gran parte del legado cultural del país: el correspondiente a los bienes inmuebles como lo son los Monumentos Históricos.

PROJECT DESCRIPTION

An educational material is designed, using graphic design as a tool for visual communication. This material facilitates the effective incorporation of teaching about historical monuments in pre-school education, to encourage an approach to the concepts of cultural heritage and national identity from an early age.

With the goal of teaching what is closer to the children, and strengthening regional identity, the initiative is carried out region by region, starting as a pilot project with the development of teaching materials for the Region of Libertador Bernardo O'Higgins.

PROBLEM/ INTENDED AUDIENCE/ PROPOSAL

The 27F earthquake did not only claim lives, but also snatched a large part of the cultural heritage of the country: historical monuments corresponding to the immovable property of Chile.

Due to this, authorities noted the lack of policies aimed specifically at the protection of these assets, so they decided to begin working on its recovery. However, caring for our country's property starts by the citizenship, since disasters are not the only

A partir de esto es que las autoridades notaron la carencia de políticas dirigidas especialmente a la protección de estos bienes, por lo que decidieron comenzar a trabajar en su recuperación. Sin embargo, el cuidado de los bienes del país parte por la ciudadanía, ya que las catástrofes no son lo único que causa daños en estos vestigios, sino que día a día estos se encuentran expuestos a los actos vandálicos. Claramente, estos son de menor envergadura, pero representan la falta de valorización que existe de parte de los ciudadanos hacia su patrimonio cultural. Como son recursos no renovables, su cuidado depende de las actuales y futuras generaciones, por lo que es necesario potenciar el conocimiento patrimonial en cada uno de los chilenos, ya que aquello que no se conoce, no se quiere y, por lo tanto, no se cuida.

Uno de los factores que influyen en lo anterior, es la débil enseñanza de estos temas en la educación, especialmente a partir de una edad temprana. Si bien en los programas educativos se enseña sobre patrimonio con elementos históricos,

thing that causes damage in these vestiges. Every day, they are exposed to the acts of vandalism by Chileans.

Clearly, these are smaller in number, but represent the lack of valorization that exists on the part of the citizens toward their cultural heritage. As these are non-renewable resources, their care depends on the current and future generations. It is necessary to increase the knowledge about heritage in every Chilean, since what is not known, is not loved and therefore not cared about.

One of the influential factors of the lack of knowledge about cultural heritage is the weak teaching of this topic in education, especially starting at an early age. Even when educational programs teach about heritage with historical, geographical and natural elements about the country, there seems to be a gap in the curriculum in terms of teaching about heritage as a mandatory content.

However, looking at the educational tools available—both in schools and outside of them—it is possible to observe that the majority of existing materials aim at the teaching of patrimonial issues related to intangible heritage as National festivities, typical

geográficos y naturales del país, pareciera haber un vacío en el currículum en cuanto a su enseñanza obligatoria.

Sin embargo, al observar las herramientas educativas disponibles –tanto en los colegios como fuera de ellos– es posible constatar que la mayoría de los materiales existentes apuntan a la enseñanza de temas patrimoniales relacionados al patrimonio intangible como las fiestas patrias, la comida típica, los bailes chilenos y temas generales a nivel país, dejando de lado la enseñanza a partir de lo local, es decir, de aquello que los niños tienen más cerca. Es necesario generar procesos de aprendizaje que partan de la valorización de lo propio y local, reforzando así una formación basada en el autoestima de los estudiantes. Es necesario crear personas que amplíen su comprensión a partir del contexto y tradición cultural donde están insertas.

Los docentes de nuestro país son quienes tienen esta misión en cada uno de los establecimientos educacionales. Sin embargo, la falta de materiales didácticos que permitan enseñar de manera atractiva el patrimonio cultural tangible inmueble, específicamente acerca de los monumentos históricos, les prohíbe continuar con este objetivo.

¿CÓMO PUEDE EL PROYECTO MONUCUENTOS APORTAR A LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA?

El presente proyecto busca a través del diseño gráfico, desarrollar una interfaz entre el párvulo y su proceso de educación, por medio de la creación de un material didáctico que complemente el rol de la educadora y que cumpla a la vez con los requerimientos educativos del contexto educativo

food, Chilean dances and general issues at a country level, leaving aside the teaching from the local, i.e. of what is closer to the children. It is necessary to generate learning processes that start with the recovery of what's own and local, thereby reinforcing a formation based on the self-esteem of students. It is necessary to educate people who extend their understanding from the context and cultural tradition where they are inserted. Our nation's teachers are those who have this mission in each one of the educational establishments where they work. However, the absence of materials that facilitate teaching in an attractive manner about the tangible built cultural heritage, specifically about historical monuments, prohibits them from continuing with this objective.

HOW CAN THE MONUCUENTOS PROJECT CONTRIBUTE TO THE SOLUTION OF THE PROBLEM?

The present project seeks to develop an interface between the toddler and its process of education through the design of a graphic educational material that complements the role of the educator and that meets at the same time the requirements of the current educational context. In this way, the discipline of design participates actively in the socio-cultural and educational development of the country.

actual. De esta manera, la disciplina del diseño participa activamente en el desarrollo sociocultural y educativo del país.

El sistema contempla como material educativo las siguientes piezas:

1. Conjunto de cuentos

El objeto principal corresponde a un libro álbum con cuatro cuentos cortos en su interior, en donde por medio de las vivencias de un personaje se enseña la historia de cuatro monumentos históricos. De esta manera, a través del diseño editorial y de la ilustración, estos lugares demuestran que las razones que entregan valor patrimonial no son abstractas y se crean vínculos afectivos entre el niño, el monumento y su región.

Por otra parte, al enseñar por medio de materiales didácticos como lo son los cuentos infantiles, los cuales contienen un lenguaje adecuado e ilustraciones atractivas, se crean instancias de diversión y aprendizaje para los niños, más aun si estos son contados de una manera tal que llame su atención.

2. Libro de actividades

Para que el proceso de enseñanza sea completo y la usabilidad del material sea mayor, los cuentos son acompañados de un cuaderno de actividades, con ejercicios pertinentes para poner en práctica lo aprendido durante la lectura del cuento. De esta manera, se estará facilitando la labor del profesor, ya que se le entregará lo necesario para realizar el proceso de enseñanza completo sin quitarle tiempo de elaboración del material.

The system includes as educational material the following elements:

1. Set of stories

The main object is an album-book with four short stories in its interior, where the story of four historical monuments is narrated through the experiences of a character. In this way, using editorial design and illustration, these locations demonstrate that they have patrimonial value and the child develops affective links with the monument and its region.

On the other hand, teaching by means of didactic materials such as stories, which contain a suitable language and attractive illustrations, create instances of fun and learning for children. Especially, when they are narrated in ways that call their attention.

2. Activity booklet

As a way of completing the teaching process, and increasing the usability of the material, the stories are accompanied by an activity booklet, with relevant assignments to put into practice what the children learned during the reading of the story. In this way, the teachers receive the necessary material to carry out a comprehensive educational process. And, they do not have to take time to prepare the material themselves.

Súbete a la Bici Seguro

Climb to the Bike Safelly

FOTOGRAFÍAS_PHOTOS: ORNELLA BELMAR LUNA

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, HEMOS SIDO TESTIGOS DE CÓMO EL USO DE LA BICICLETA HA IDO TOMANDO FUERZA COMO MEDIO DE TRANSPORTE. ESTO HA SIDO INCENTIVADO POR ORGANIZACIONES Y MUNICIPIOS A TRAVÉS DE CICLETADAS, QUE HAN TENIDO COMO PROPÓSITO AUMENTAR SU USO PARA DISMINUIR LOS NIVELES DE CONTAMINACIÓN QUE EXISTEN EN LAS PRINCIPALES URBES Y TAMBIÉN LA CONGESTIÓN VEHICULAR.

IN RECENT YEARS, WE HAVE WITNESSED HOW THE USE OF THE BICYCLE HAS BEEN GAINING STRENGTH AS A MEANS OF TRANSPORT. THIS HAS BEEN FUELLED BY ORGANIZATIONS AND MUNICIPALITIES THROUGH "CICLETADAS" (BIKE RIDING COLLECTIVE EVENTS), WITH THE AIM OF INCREASING ITS USE TO REDUCE THE LEVELS OF POLLUTION THAT EXIST IN THE MAIN CITIES AND THE TRAFFIC CONGESTION.

NOMBRE ALUMNO /STUDENT FULL NAME:

Ornella Belmar Luna

MENCIÓN /MAJOR

Diseño Gráfico

Graphic Design

NOMBRE DEL PROYECTO / PROJECT NAME:

Súbete a la Bici Seguro

Climb to the Bike Safelly

PROFESORES /TEACHERS:

Lorena Sanhueza

César Sagredo

Página interior manual que indica señalizaciones necesarias que deben saber y página índice e introducción como bienvenida al material





➤
Pack con todo su contenido

RESUMEN

Las preguntas que guían el proyecto son: ¿Están preparados los usuarios para asumir esta responsabilidad? ¿Hay una instrucción antes de incentivar el uso de la bicicleta? Al realizar una investigación inicial, se observó que estas interrogantes están al debe. Si bien hay un gran uso de la bicicleta como medio de transporte, sus usuarios no se preparan para su uso.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto Súbete a la Bici Seguro tiene como objetivo enseñar de manera lúdica desde el diseño a los futuros usuarios de la bicicleta, fomentando la seguridad por medio de un manual que invita a conocer señaléticas viales y aprender códigos de seguridad y qué implementos deben usar para ser ciclistas responsables. También entrega elementos de

comunicación con otros actores de la vía pública. El proyecto contiene todo lo necesario para el juego: tablero, dados, tarjetas de preguntas asociadas al manual y fichas. El desafío es poner a prueba los conocimientos ofrecidos en el manual a los futuros ciclistas a través de preguntas.

¿Por qué niños? Porque están más permeables a aprender y si es de manera entretenida, mejor aún. La experiencia de aprender jugando tiene mucho valor entre ellos.

Crear soluciones que apuntan a mejorar la calidad de vida de las personas y educar mediante el diseño es un desafío que pone en manifiesto la gran responsabilidad que tenemos como profesionales y la posibilidad de aportar desde esta disciplina a crear soluciones para una comunidad.

ABSTRACT

The questions that guide the project are: Are users prepared to assume this responsibility? Is there an instruction before incentivating people to use the bike? Through an initial investigation, these questions could not be answered. Although there is a great use of the bicycle as a means of transport, its users are not well prepared for its use.

PROJECT DESCRIPTION

The purpose of the project Climb to the Bike Safelly, is to teach in a playful way—using design—prospective bicycle users. Promote security by means of a manual that invites the user to learn about road signs, security codes and implements that a responsible cyclist should use. It also delivers information about

elements of communication with other actors in the public road. The project contains everything necessary for the game: board, dice, question cards associated with the manual and tokens. The challenge is to test the knowledge acquired with the manual in the future cyclists by asking them questions.

Why children? The project focuses in kids because they are more permeable to learn—and if it is experienced in an entertaining way—even better. Learning by play has great value for them.

Creating solutions that aim to improve the quality of life of citizens and to educate through design, is a challenge that reveals the great responsibility that we have as professionals and the possibility to contribute from this discipline to create solutions for the community.



➤
Grupo de niños en interacción con el material y poniéndolo a prueba



➤
Cara exterior tablero de juego

NOMBRE ALUMNO /STUDENT FULL NAME:
Vannia Katrina Villalba Fuica

MENCIÓN /MAJOR
Diseño Gráfico
Graphic Design

NOMBRE DEL PROYECTO / PROJECT NAME:
Sector Azul, la aventura del
lenguaje figurado
*Blue Sector, the adventure
of figurative language*

PROFESORES /TEACHERS:
Sofía Martínez Larraín
Sebastián Skoknic Galdames

Sector Azul, la aventura del lenguaje figurado

Blue Sector, the adventure of figurative language

FOTOGRAFÍAS _PHOTOS: VANNIA KATRINA VILLALBA FUICA

EL DESCONOCIMIENTO DE UN SÍNDROME Y LA DEFICIENCIA DE MATERIAL DIDÁCTICO EN TRASTORNOS DEL ESPECTRO AUTISTA, ENCIENDEN LA CURIOSIDAD Y LA AMBICIÓN DE DISEÑAR PARA UN MUNDO DONDE LAS OPORTUNIDADES SON MUCHAS.

IGNORANCE ABOUT THE SYNDROME AND THE DEFICIENCY OF TEACHING MATERIAL FOR AUTISM SPECTRUM DISORDERS, INSPIRED THE CURIOSITY AND THE AMBITION TO DESIGN FOR A WORLD WHERE THERE ARE ENDLESS OPPORTUNITIES.



RESUMEN

Un lugar actualmente desconocido para muchos, donde reinan niños que se consideran seres de otro planeta, entes viajeros que buscan encajar en esta sociedad versátil y compleja, en la que cada grupo de personas crea su propia cultura, su lenguaje, formas de comunicarse y tradiciones. Estos niños poseen un extraño trastorno llamado Síndrome de Asperger.

Es así cómo nace Sector Azul, La Aventura del Lenguaje Figurado, un juego pensado para que los niños aprendan a distinguir y comprender las frases en sentido figurado. Estas son metáforas que enfrentamos todos los días, tales como: "Ponte las pilas" o "Vamos a tirar la casa por la ventana".

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El Síndrome de Asperger es un trastorno que se inicia en la infancia, lo que implica que hay diversas áreas del desarrollo que están afectadas interfiriendo en su calidad de vida. "Son niños que tienen un conjunto de anomalías en el comportamiento social y emocional, que muestran un grado significativo de persistencia en la adultez, por lo que hay una gran necesidad de desarrollar métodos efectivos en reducir tales déficit y ayudar a los niños a la adaptación de sus dificultades" (Rutter, 1985).

Estos niños presentan una discapacidad social, lo que significa que poseen varias características que los limitan en su vida diaria, como dificultades en las habilidades sociales, conversacionales, entendimiento de emociones, poca tolerancia a la frustración, inflexibilidad mental, dificultad para interpretar bromas, ironías, dobles sentidos, sarcasmos y metáforas en el lenguaje coloquial, poniendo el foco en este último punto.

En Chile, la información sobre el Síndrome de Asperger es escasa y muchas son las familias que han tenido que luchar contra la discriminación y la falta de conocimiento sobre el tema. En la actualidad, se dispone de criterios, escalas, y numerosa literatura que permiten realizar el diagnóstico y establecer los lineamientos generales que requiere el tratamiento. Sin embargo, las técnicas psicoterapéuticas

especializadas en este tipo de niños son insuficientes, siendo nulo el material publicado en Chile disponible para psicólogos infantiles, educadores, fonoaudiólogos o padres que enfrentan el desafío de tratar a un niño con las características antes mencionadas.

Por esta razón, se buscó entregar una herramienta que facilitara la enseñanza y el aprendizaje en estos niños, con el objetivo de que puedan mejorar sus habilidades sociales.

Sector Azul es un juego pedagógico con el que padres y especialistas pueden trabajar la comprensión del lenguaje figurado, contenido presente en la vida cotidiana que tiende a confundir a estos niños. De esta manera, las frases a enseñar son graficadas para que el niño las asocie con una imagen y así la capacidad para recordar la información será mayor. La herramienta es un material didáctico capaz de enseñar al niño mediante el juego, en donde no solo irá conociendo y entendiendo las metáforas que usamos diariamente, sino que también completará etapas y se enfrentará a nuevos desafíos que lo motivarán a seguir aprendiendo.

Las dificultades que tienen los niños con trastornos del habla para comprender frases y oraciones expresadas metafóricamente son motivo para descontextualizar y suelen ser producto de burlas entre los pares. Sector Azul también fomentará el manejo correcto de la frustración ante ciertos desafíos que el juego propone y la estimulación cognitiva como uso de la memoria, concentración y atención. El niño logra adaptarse mejor socialmente y es capaz de disminuir su rigidez mental. Este juego propone impactar en la vida tanto de los niños al tener herramientas que enseñen un contenido útil que pueden aplicar en su vida diaria y de los especialistas que podrán adquirir materiales que faciliten la enseñanza en sus terapias, haciéndolas un tanto más dinámicas y versátiles. Al jugar con Sector Azul, el usuario se relaciona y entiende el contenido, que posteriormente podrá expresar en su día a día, y genera instancias que fomentan la interacción y el vínculo entre el niño y sus padres, familiares o terapeutas.

Es una herramienta enfocada para niños entre los cinco y 17 años, destacando que el impacto generado es mucho más



Detalle de las piezas del tablero

ABSTRACT

Ignorance about the syndrome and the deficiency of teaching material for autism spectrum disorders, inspired the curiosity and the ambition to design for a world where there are endless opportunities. An unknown place for many of us, inhabited by children who consider themselves as beings from another planet, travelers searching to fit into this versatile and complex society, in which each group of people creates its own culture, language, ways to communicate and traditions. These children have a rare disorder called Asperger Syndrome.

This is how Blue Sector; The Adventure of Figurative Language is born. A game designed for children to learn how to distinguish and understand phrases in figurative sense. These are metaphors that we face every day, such as: "Charge your batteries" or "We are going to throw the house out of the window".

PROJECT DESCRIPTION

Asperger syndrome is a disorder that begins in childhood, which implies that there are various areas of child development

that are affected interfering with quality of life. "These are children who have a set of abnormalities in social and emotional behavior, which show a significant degree of persistence in adulthood, so that there is a great need to develop effective methods to reduce such deficits and help children to adapt considering their difficulties" (Rutter, 1985).

These children present social disability, meaning they have several features that restrict their daily lives, such as difficulties with social and conversational skills, understanding emotions, low tolerance to frustration, mental inflexibility, difficulty to interpret jokes, ironies, double meanings, sarcasm and metaphors in colloquial language. The project focuses on this last issue.

In Chile, the information on Asperger syndrome is scarce and there are many families who have had to fight against discrimination and the lack of knowledge on the subject. Today, there are criteria, scales, and numerous literature that allow to make the diagnosis and to establish the general guidelines of the required treatment. However, psychotherapeutic techniques specializing in this type of children are insufficient. Available material,

published in Chile, for the use of child psychologists, educators, speech language pathologists or parents who face the challenge of treating a child with the above characteristics is inexistent.

For this reason, the project sought to deliver a tool to facilitate teaching and learning in these children, with the objective of improving their social skills.

Blue Sector is an educational game with which parents and specialists can work the understanding of figurative language, which is a content present in everyday life, which tends to confuse these children. In this way, the phrases are graphed associated with an image to increase the ability of the child to remember the information. The tool is a didactic material capable of teaching the child through playing a game, where they will not only learn and understand the metaphors that we use in every day, but will also be able to complete stages and will face new challenges that will motivate them to continue learning.

Children with speech disorders have difficulties to understand phrases and sentences expressed metaphorically and this is often the reason of jokes among their pairs. Blue Sector will also

encourage proper handling of frustration through specific challenges that the game proposes and cognitive stimulation as memory usage, concentration and attention. The children achieve to adapt better socially and are able to decrease their mental rigidity.

This game is intended to impact the life of both the children—with tools to teach a useful content that can be applied to their daily lives—and of the specialists, who may acquire materials that facilitates teaching in their therapies, making it a much more dynamic and versatile experience. When playing with Blue Sector, the user relates and understands the content, which subsequently he/she will express in their day to day. In addition it generates instances that encourage interaction and connection between the child and its parents, relatives or therapists.

It is a tool focused for children between 5 and 17 years old, stressing that the impact generated is much faster and efficient if the stimulation begins at an early stage. In this way, the learning of the contents will be internalized in a natural way, which develops a greater autonomy in the future of the child.

rápido y eficaz si la estimulación parte en una etapa temprana. De esta manera, el aprendizaje y los contenidos serán interiorizados de forma natural, lo que desarrolla una mayor autovalencia en el futuro del niño.

Lo interesante del juego es el contenido novedoso que aborda y la forma en la que lo hace. Este juego enseña algo que no ha sido abordado previamente. Además, es un material didáctico e interactivo que tiene la posibilidad de crecer y transformarse en nuevas versiones y nuevos recursos.

Debido a la cantidad de horas que los niños pasan en terapia, el objetivo fue crear un material análogo que a la vez sea dinámico y atractivo. Aprender jugando es un método muy efectivo para que un niño retenga los contenidos enseñados. Esta metodología ayuda al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de habilidades prácticas psicológicas.

El síndrome de Asperger afecta a uno de cada 68 individuos en Estados Unidos (US CDC Study 2010) y en Chile hay más de 58 mil personas menores de 20 años que sufren este trastorno. Se estima que alrededor de 16 mil niños chilenos menores de 14 años requieren de apoyo de diversos profesionales para aplacar las dificultades que este trastorno conlleva (Instituto Nacional de Estadísticas).

En cuanto al Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) es uno de los de la comunicación oral más frecuente en niños

preescolares. En nuestro país la presencia de TEL es en el 4% de los niños entre tres y siete años.

El proyecto fue diseñado en conjunto con expertos en el área, entre ellos psicólogos, psicopedagogos, educadoras y la constante participación de la Fundación Asperger Chile.

Hoy Sector Azul es un juego ideal no solo para niños con Trastornos del Espectro Autista o Trastorno Específico del Lenguaje, sino que también ha sido usado con niños que presentan otras patologías como hiperactividad o Síndrome de Down.

También fue uno de los proyectos seleccionados por CoLab Alto Impacto, aceleradora de emprendimientos sociales financiada por Corfo y co-organizada por el Laboratorio de Innovación Social - CoLab UC, Incuba UC y el Centro de Innovación UC Anacleto Angelini. El premio contempla financiamiento (Fondo Subsidio Semilla de Asignación Flexible para el Apoyo de Emprendimientos de Innovación Social) y coaching para seguir desarrollando y perfeccionando el proyecto durante 2016. El juego saldrá a la venta a fines de julio de este año.

The interesting thing about the game is the novel content addressed and the way in which it is done. This game teaches something that has not been addressed previously, and it is an educational and interactive material that has the potential to grow and develop new versions and new materials.

Due to the amount of hours that children spend in therapy, the aim was to create an analog material that is both dynamic and attractive. Learning by play is a very effective procedure for a child to retain content. This methodology helps mental and physical stimulus, in addition to contributing to the development of practical psychological skills.

Asperger syndrome affects about 1 out of every 68 individuals in the United States (US CDC Study 2010) and Chile has more than 58 thousand people under 20 years old who suffer from this disorder. It is estimated that around 16 thousand Chilean children under the age of 14 require support of various professionals to diminish the difficulties that this disorder entails (National Institute of Statistics).

In regard to Specific Language Impairment (SLI) it one of the most frequent in oral communication in preschool children. In

our country, SLI is present in 4 per cent of the children between 3 and 7 years.

The project was designed in conjunction with experts in the area, including psychologists, counselors, educators and the constant participation of the Chilean Asperger Foundation.

Today Blue Sector is an ideal game not only for children with Autism Spectrum Disorders or Specific Language Impairment, but has also been used with children who have other pathologies such as hyperactivity or Down Syndrome.

It was also one of the projects selected by CoLab High Impact, social undertakings accelerator, financed by Corfo and co-organized by the Social Innovation Laboratory - CoLab UC, UC Incubate and the UC Anacleto Angelini Innovation Center. The prize considers financing (Grant Seed Fund of flexible assignment for the support of Entrepreneur Projects of Social Innovation) and coaching to further develop and refine the project during 2016. The game was released at the end of July this year.



INFORMACIÓN EN REDES SOCIALES
 web: www.sectorazul.cl
 Facebook: www.facebook.com/sectorazulgame
 Twitter: www.twitter.com/sectorazulgame
 Instagram: www.instagram.com/sector_azul
 Contacto: vanniavillalba@sectorazul.cl

Interior y piezas del juego "Sector Azul"



Fuentes / *Rereferences*: Instituto Nacional de Estadísticas (INE) / Rutter; 1985 p556 / Aguilera, M. 2006. Asperger, un pensar diferente: guía para padres y profesionales.