

**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.

Juego Sector Azul, la aventura del lenguaje figurado



## 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

## 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*

*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*

*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,*



Detalle de las piezas del tablero

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](http://www.sectorazul.cl)  
 Facebook: [www.facebook.com/sectorazulgame](https://www.facebook.com/sectorazulgame)  
 Twitter: [www.twitter.com/sectorazulgame](https://www.twitter.com/sectorazulgame)  
 Instagram: [www.instagram.com/sector\\_azul](https://www.instagram.com/sector_azul)  
 Contacto: [vannivillalba@sectorazul.cl](mailto:vannivillalba@sectorazul.cl)



Interior y piezas del juego "Sector Azul"

