

Contenidos

Contenidos	1
Resumen	3
Abstract	5
1. Introducción	7
1.1. Características diagnósticas de los trastornos del espectro autista	8
1.2. Características perceptuales de los trastornos del espectro autista	10
1.3. Prevalencia del trastorno autista	13
1.4. Pregunta planteada	13
2. Resultados	15
2.1. Implementación	15
2.1.1. El juego	15
2.1.1.1. Lenguaje de programación	20
2.1.1.2. Mecánica del juego	21
2.1.1.3. Interfaz gráfica del juego	22
2.1.2. Desarrollo del juego y pruebas preliminares	23
2.1.3. Viajes, organización, recepción	25
2.2. Datos	27
2.2.1. Variabilidad Estratégica	28
2.2.2. Análisis de las distribuciones de error	38
2.2.2.1. El modelo	38
2.2.3. Análisis por trastorno	43
3. Discusión y Conclusiones	47
3.1. Posibles extensiones futuras	48

Referencias	51
Agradecimientos	53