

## **RESUMEN**

El presente trabajo consiste en la elaboración de una guía corporativa que contemple los pasos necesarios para la implementación de aplicaciones Mobile Learning multiplataforma usando la metodología de desarrollo de software: Desarrollo Rápido de Aplicaciones (DRA), para obtener en corto tiempo un prototipo funcional que sirva para el apoyo lúdico de personas diagnosticadas con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Se realiza el análisis y recomendación de un entorno de desarrollo para aplicaciones multiplataforma, recomendando el IDE Unity 3D que permitirá a través de escenas realizar la simulación de la historia social en un ambiente real. Se desarrolla un pequeño prototipo que consta de 2 ambientes: el primero corresponde a la visualización de una historia social predefinida y el segundo la simulación de la historia social en un entorno 3D simulando un ambiente real, en el cual se permite interactuar directamente con objetos de la escena y tomar decisiones logrando de esta forma la evaluación de lo aprendido con la historia social. El estudio realizado pretende demostrar cómo el uso de aplicaciones móviles y herramientas tecnológicas a través de la repetición de sus actividades mejoran la calidad de vida, comportamiento, concentración y el aprendizaje para la toma de decisiones complejas de personas con TEA.

### **PALABRAS CLAVE:**

- **MOBILE LEARNING**
- **AUTISMO**
- **HISTORIAS SOCIALES**
- **TEA**

## **ABSTRACT**

The present work consists in the elaboration of a corporate guide that contemplates the necessary steps for the implementation of applications. Mobile Learning using the software development methodology: Rapid Application Development (DRA), to obtain in a short time a functional prototype that will serve for the playful support of people diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD). It performs the analysis and recommendation of a development environment for multiplatform applications, recommending the IDE 3D Unit that through scenes performs the simulation of social history in a real environment. It develops a small prototype that consists of 2 environments: the first corresponds to the visualization of a predefined social history and the second the simulation of social history in a 3D environment simulating a real environment, in which it is allowed to interact directly with objects of The scene and make decisions thus achieving the evaluation of what has been learned with social history. The study aims to demonstrate how the use of mobile applications and technological tools through the repetition of their activities to improve the quality of life, behavior, concentration and learning for the complex decision making of people with ASD.

### **KeyWords:**

- **MOBILE LEARNING**
- **AUTISM**
- **SOCIAL STORIES**
- **TEA**