

MeMotiva^{junior}



Un programa de LäraMera Program AB, Kognitiva Kompaniet y Leripa AB

Asesor	Anna Karin Backman, psicóloga
Idea	Erik Truedsson, psicologo
Pedagogía y Guión	Ann Truedsson, pedagoga
Diseño Grafico	Kristina Grundström
Desarrollo Informático	Richard Hultgren, programador
Voz	Sandra López Lucea
Representante de España	Rehasoft SL

MeMotiva ha sido desarrollado en colaboración con el instituto de Pedagogía y Educación Especial de Suecia. Este instituto dirige sus esfuerzos a niños, adolescentes y adultos con discapacidad para que tengan un desarrollo y formación que se caracterizaría por la igualdad, la participación, la accesibilidad y la comunicación. La finalidad es promover la disponibilidad de materiales educativos, escuelas especiales y distribuir las ayudas que el gobierno ofrece a los estudiantes con discapacidad y a la educación en general. Su finalidad es promover que todo el mundo tenga la posibilidad de alcanzar los objetivos de sus estudios y formación.

MeMotiva^{junior}

El programa

MeMotiva es un programa diseñado para el entrenamiento de la memoria operativa en niños con dificultades de concentración. El programa incluye nueve ejercicios diferentes, cinco viso-espaciales y cuatro viso-auditivos. El grado de dificultad de los ejercicios se ajusta automáticamente a la capacidad del niño, obteniendo así un nivel óptimo de exigencia. El programa está dirigido a niños de entre 5 y 11 años y no requiere que el niño sepa leer. El programa contiene un sistema de recompensas para motivar y estimular al niño durante el tiempo que dura el ejercicio. El programa está estructurado de manera que la formación se realice durante cinco semanas. MeMotiva está basado en una pedagogía clara y es fácil de usar. El programa está diseñado de modo que tanto profesores como padres pueden gestionar la formación. MeMotiva ofrece tres posibles niveles de inicio 1, 2 y 3 de los cuales el 1 es el más sencillo. Con el fin de facilitar la elección de nivel, le recomendamos que el niño realice una prueba de nivel. Cuando la prueba se completa, se obtiene entonces una valoración sobre el nivel más apropiado para el niño.



Libreta de Evaluación

Con el programa va incluida una libreta que sirve para seguir la evolución del niño durante la formación. El libro está diseñado de manera que se puede seguir la formación en una manera sistemática y regular. Proporciona consejos sobre lo que pensar en conseguir la formación a funcionar de manera óptima.

La página web

Con el programa viene con un código que le da acceso a páginas restringidas. Allí usted puede obtener ayuda con la interpretación y evaluación de los resultados y consejos sobre literatura y artículos sobre la memoria operativa. Además, obtendrá la bonificación de las actualizaciones más recientes para el programa si usted decide enviar los resultados del niño. Más información está disponible en el sitio web:

www.MeMotiva.es

Para instalar

1. Coloque el disco en el reproductor de CD.
2. Ir a "Inicio". Seleccione "Ejecutar" y luego "Examinar".
3. Seleccione el dispositivo que corresponde a la unidad de CD-ROM.
4. Haga clic en el Setup.exe y, a continuación, en Aceptar.
5. Seleccione el idioma.
6. Responda a las preguntas en la configuración.
7. Reinicie el equipo cuando se completa la instalación.
8. Haga clic en el icono MeMotiva en el escritorio, para iniciar el programa.



Requisitos del sistema - requisitos mínimos

PC Pentium II 233 MHz, 64 MB de RAM Windows 2000/XP/Vista (todos con la última actualización) espacio disponible en disco duro 100 MB, Tarjeta de sonido, reproductor de CD, pantalla de resolución 800x600 o superior con color de 16 bits.

Modo de Control

El programa puede ser controlado por el ratón, la pantalla táctil, el teclado, uno o dos botones, y el trackpad.

Nombre de usuario y Contraseña



En el menú para iniciar la sesión, puede elegir entre:

Presentación	Siga las instrucciones habladas por el programa para aprender cómo funciona.
Probar	Aquí puede usar el programa sin que el resultado quede guardado
Aceptar	Haga clic en Aceptar cuando haga su elección
Plus (+)	Para crear nuevos usuarios
Menos (-)	Para eliminar usuarios
Cambio de imagen	Haga clic aquí para cambiar a una imagen personal
Test de nivel	Haga clic aquí para hacer la prueba de nivel. Pulse en "T" dentro de los personajes de apoyo

Cuando haya muchos usuarios en la lista, utilice las flechas para desplazarse.

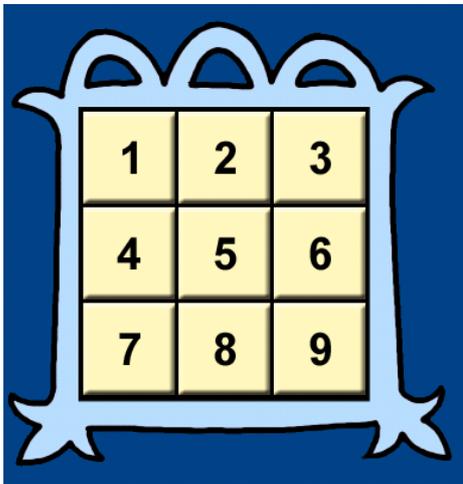
Haga clic en el **pequeño botón rojo** para salir del programa.
Haga clic en el **disquete** para guardar los perfiles de cualquier medio de comunicación.

Perfil

A continuación, haga lo siguiente:

Nombre	Introduzca el nombre
Contraseña	Introduzca la contraseña para iniciar después la sesión con su contraseña. Se puede prescindir de ella.
Cuadrícula de imágenes	A continuación, seleccione si el usuario que practicará con el programa es un niño o una niña.
Seleccionar nivel 1a-3a	Aquí puede seleccionar el nivel de dificultad. Hay tres grados, el 1 es el más fácil y el 3 es el más difícil
Establecer	En este caso, se fijan el número de rondas
Semanas	Aquí se selecciona el número de semanas de entrenamiento
X roja	Haga clic en la cruz para cancelar
Aceptar	Haga clic aquí cuando haya terminado

Test de nivel

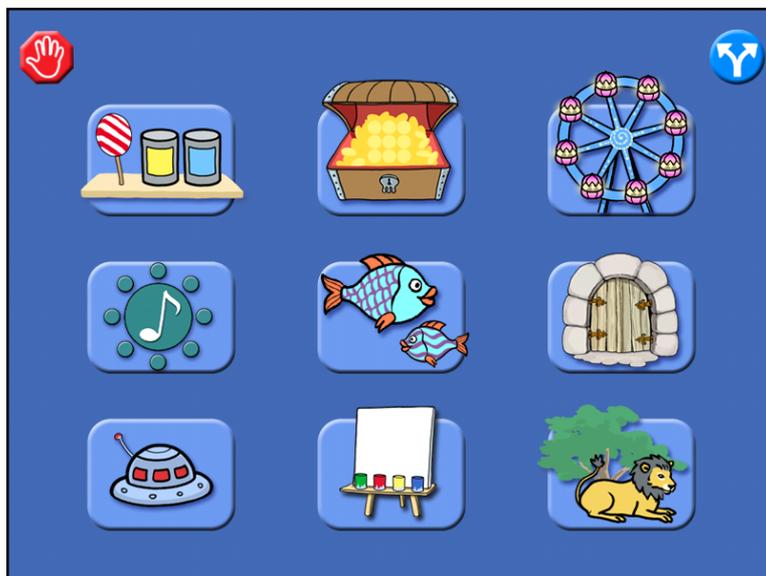


Con el fin de facilitar la elección de nivel, le recomendamos que permita al niño hacer nuestra prueba de nivel. En el test, el programa leerá las cifras en un orden determinado. El niño deberá hacer clic en las cifras en el mismo orden en el que el programa las ha dicho. Posteriormente, el niño hará clic en los números en orden inverso. La dificultad del ejercicio aumenta de forma automática y termina cuando el niño ha alcanzado su límite.

Cuando la prueba se ha completado se obtienen sugerencias sobre cuál sería el nivel apropiado para el niño.

También hay otros factores que pueden afectar la elección de nivel, por ejemplo, si el niño no llega al nivel asignado. Entonces puede ser conveniente elegir un nivel inferior al que recomienda la prueba. Para obtener más información, visite el sitio web.

Menú ejercicio



La imagen de arriba muestra cómo se ve cuando se llega al ejercicio de menú

Existen las siguientes posibilidades:

Botón rojo

Botón azul

Guía de formación

Finalizar MeMotiva y volver al menú de inicio de sesión

Entrar en los ajustes para realizar cambios

Seleccione el ejercicio y haga clic en la imagen deseada

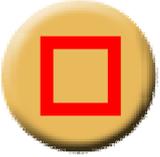
Configuración



La imagen de arriba muestra el menú de ajustes en MeMotiva

Las siguientes opciones estarán disponibles en el menú de configuración:

	<p>Apagar. Salir y volver al menú principal.</p>
	<p>Resultados. Aquí puede ver todos los resultados de la formación. También puede guardar e imprimir los resultados. Usted puede ver la puntuación media del niño cada semana y también el número de objetivos alcanzados por el niño en cada ejercicio.</p>
	<p>Menú de música o desactivar. Es el menú de la música para el menú de ejercicios.</p>
	<p>Introducción con Música. Es la música que se abre en cada ejercicio.</p>

	<p>Dos botones (Conmutadores). Si el control con el ratón no es el adecuado, puede optar por el uso de contactos. Control de todo con la tecla Enter y la barra espaciadora.</p>
	<p>Un botón (Conmutador). Si el control con el ratón no es adecuado, puede seleccionar un contacto, es decir. Control de todo con la tecla Enter, y el explorador.</p>
	<p>Tiempo de escanear. Si decide utilizar un contacto, decida el tiempo de escaneo aquí. Haga clic en el botón para cambiar el tiempo.</p>
	<p>Extra marcado. Usted obtiene un marcado claro dentro del programa con esta opción.</p>
	<p>Restablecer la configuración predeterminada. Para restaurar todas las opciones pulse este botón.</p>
	<p>Sobre MeMotiva. Aquí puede ver quién está detrás de MeMotiva. Igualmente el número de versión se puede ver aquí.</p>
	<p>Sistemas de recompensas o desactivar. Si elige no tener recompensas no aparecerá el dibujo en la esquina inferior derecha. Los dibujos de recompensa, aparecen con más frecuencia durante el tiempo del ejercicio.</p>
	<p>Respuesta correcta. Aquí puedes elegir si quieres ver la que hubiera sido la siguiente respuesta correcta. Activar o desactivar.</p>
	<p>Botón de parada. Seleccione para mostrar el botón de parada en el interior del programa o no. Con el fin de completar un ejercicio sin utilizar el botón de parada, pulse la tecla Esc.</p>

	<p>Lenguaje de signos encendido o apagado. Muestra la caja de caracteres en lugar de un conejo. En los siguientes ejercicios aparecerá la caja de caracteres; Impuesto lápida, Círculo de sonido, la casa del fantasma y pintar. El soporte de caracteres también está disponible en el Test de nivel. A fin de contar de forma visible con la caja de caracteres - pulse la tecla T.</p>
	<p>El Conejo. Seleccione si desea ver el conejo dentro del programa o no. Si opta por dejar el conejo, haga clic en el botón de interrogación para escuchar la instrucción de nuevo.</p>
	<p>Diploma. Mire las imágenes de diploma creadas durante la ejecución del ejercicio.</p>
	<p>Configuración especial. Aquí usted puede optar por eliminar uno o varios ejercicios, que por razones específicas, no puedan ser realizados por el niño. Por ejemplo, eliminamos Pintar, porque el niño es daltónico y no puede reconocer ciertos colores.</p>

Ejercicios



Latas

Las latas se encienden en un orden determinado. Recuerde el orden y, a continuación haga clic sobre las latas en el mismo orden.

Cuando pase a un nivel superior, haga clic sobre las latas en el orden inverso.



Tesoro

Ahora leemos las cifras. Recuerde el orden y a continuación haga clic sobre las cifras en el mismo orden.

Cuando pase a un nivel superior, haga clic sobre las cifras en el orden inverso.



Noria

Las luces de los vagones se encienden en un orden determinado. Trate de recordar el orden. A continuación, haga clic en el orden exigido.



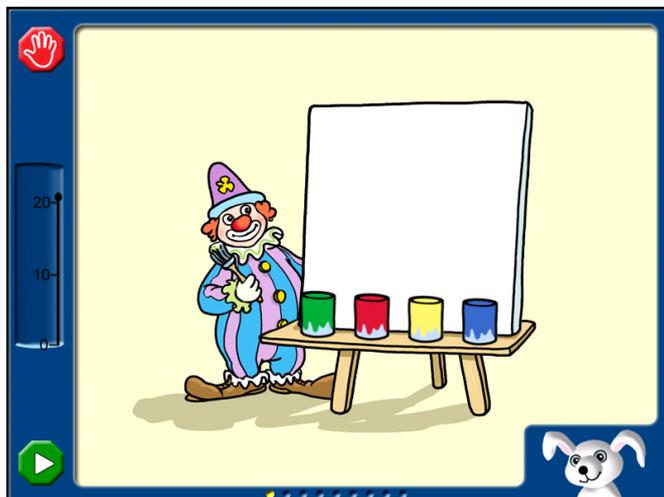
Círculo de sonido

Al mismo tiempo se enciende una lámpara y se escucha un sonido de un animal. Trate de recordar el orden en el que se escuchan los distintos animales. Relacione el animal que aparece con la lámpara de su sonido.



Peces

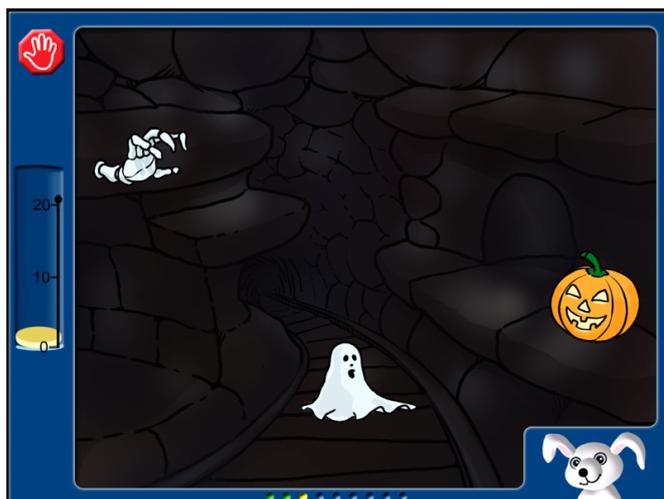
En un orden específico los peces se iluminan y sacan una burbuja. Recuerde el orden en que lo hacen y a continuación, haga clic reproduciendo el mismo orden.



Pintura

Aquí puede escuchar algunos colores en un orden determinado. A continuación, haga clic sobre los colores en el mismo orden.

Cuando pase a un nivel superior, haga clic sobre los colores en el orden inverso.



Casa de Fantasmas

Aquí se escuchan diversas cifras. Debe a continuación, hacer clic sobre los números en orden inverso.



Platillos

Los platillos se iluminan en un orden determinado. Debe a continuación hacer clic sobre ellos en el mismo orden en que se iluminaron.



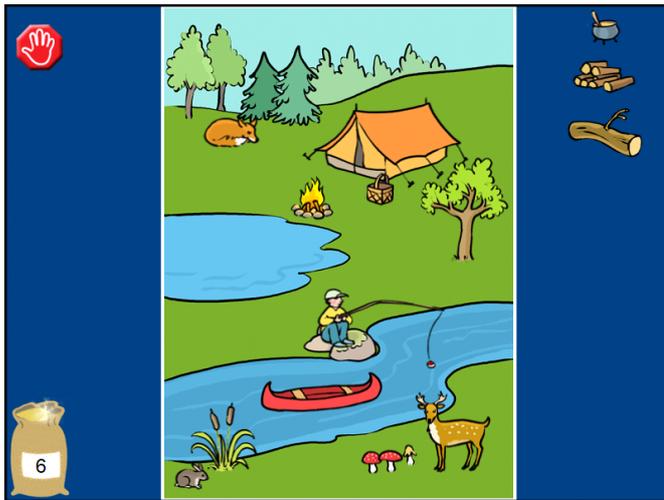
Zoo

Los animales suenan y se mueven a la vez en un cierto orden. Debe a continuación hacer clic sobre los animales en el mismo orden en que se han movido.

Monedas y Diplomas

Por cada respuesta correcta en los ejercicios, se obtiene una moneda de oro. Después de cada ejercicio, todas las monedas recogidas se ponen en un saco. Usted puede acumular oro todos los días. Una vez que haya realizado todos los ejercicios del curso aparecerá la imagen de un saco en la esquina inferior derecha. Haga clic en él y obtendrá una imagen diploma.





Diploma de fotos

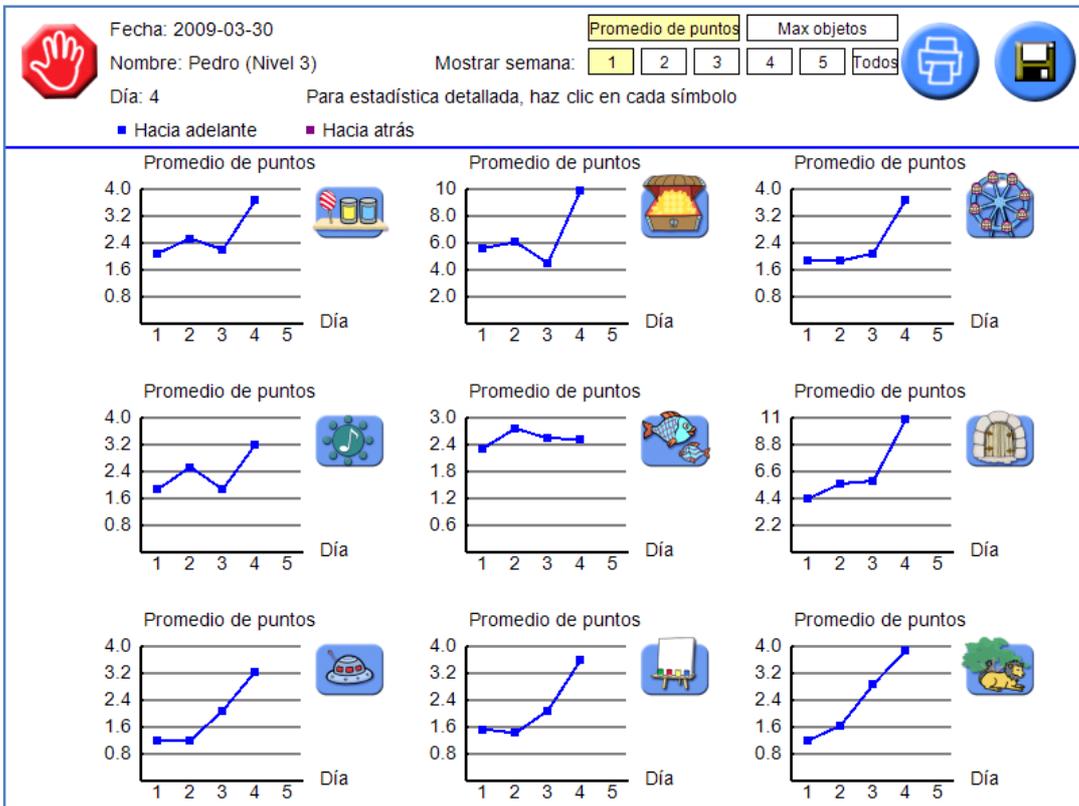
Cada día, se puede obtener una imagen diploma. Puede utilizar las monedas recogidas durante los actuales ejercicios para adquirir más elementos para su imagen. Puede mover los diferentes objetos por la imagen durante toda la semana. Hay una imagen diploma cada semana.

Su diploma de fotos se guarda automáticamente y se puede imprimir.

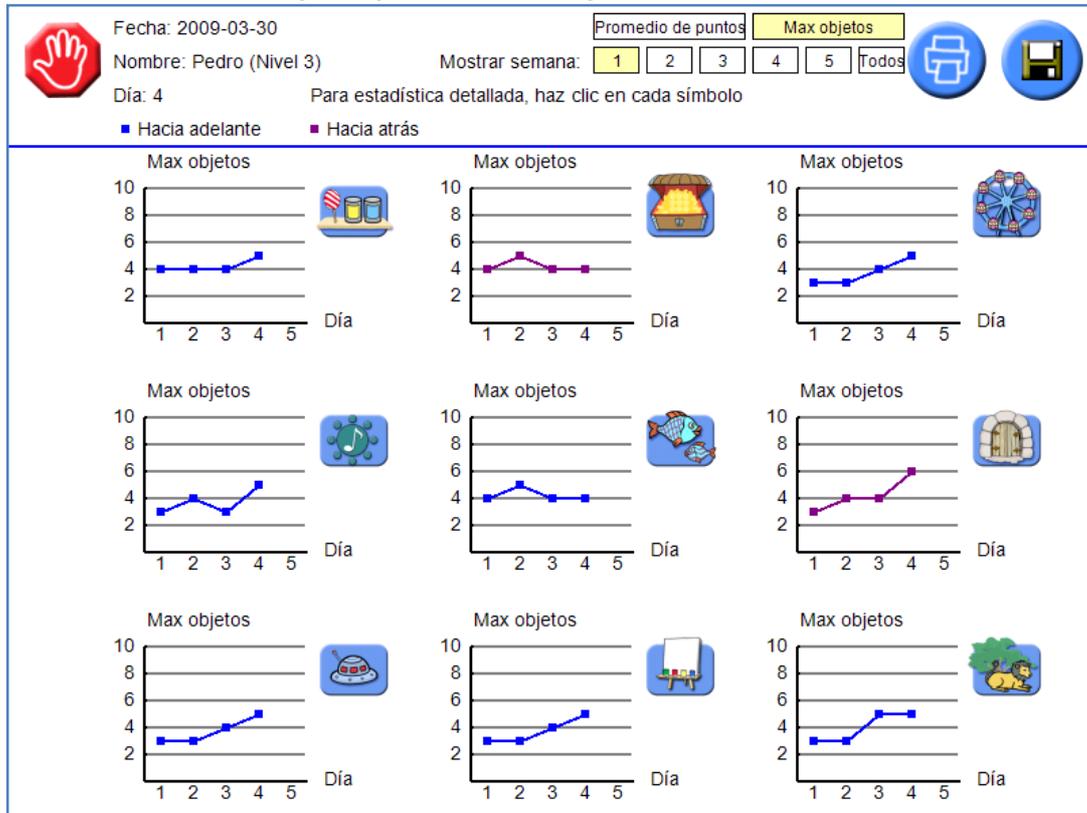
Resultados

Las siguientes tablas muestran los diferentes tipos de resultados de los ejercicios. A la tabla de resultados se pueden llegar a través del menú de configuración. Los resultados se pueden guardar en el disco duro e imprimir. Usted puede ver tanto la puntuación media como el número máximo de objetos administrados. Por ejemplo, ¿De cuántas latas pudo el niño recordar el orden? La línea azul indica cuándo el ejercicio va en el orden normal mientras que púrpura indica cuando es en el orden inverso. Puede optar por ver el rendimiento semana a semana o verlo de forma global de todas las semanas en las que el niño ha trabajado. Haga clic en el icono taladro, verá tanto la puntuación media como el número máximo de objetos administrados para cada ejercicio.

Puntuación media de todos los ejercicios



Número máximo de objetos para todos los ejercicios



Promedio de puntos y el máximo número de objetos para un ejercicio específico.

