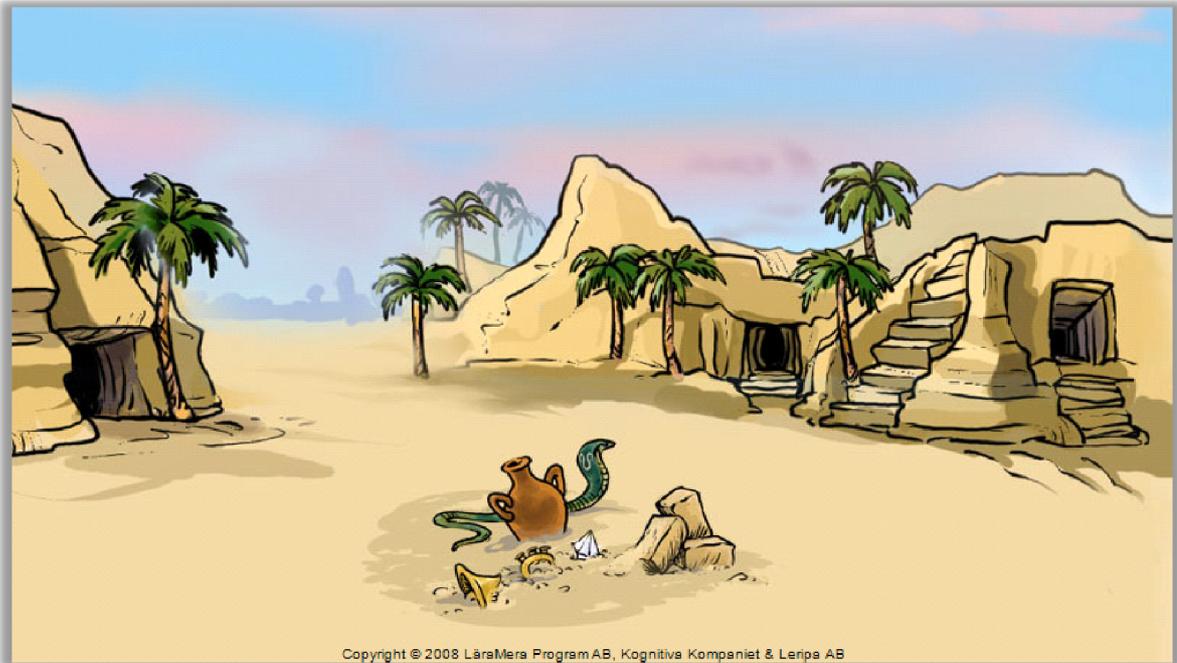


# MeMotiva<sup>senior</sup>



Copyright © 2008 LäraMera Program AB, Kognitiva Kompaniet & Leripa AB

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

Asesor	Anna Karin Backman, psicóloga
Idea	Erik Truedsson, psicólogo
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<sup>senior</sup>

MeMotiva Senior es un programa diseñado para capacitar la memoria operativa o de corto plazo de los estudiantes con dificultades de concentración. El programa está dirigido principalmente a estudiantes de entre 10 y 18 años y adultos y contiene un variado sistema de recompensas para motivar y alentar el entrenamiento. Por otra parte, el MeMotiva Senior educa de forma clara y es fácil de usar. El programa está diseñado de modo que tanto profesores como padres puedan hacer un seguimiento de la formación.



MeMotiva Senior contiene nueve ejercicios diseñados para capacitar diferentes aspectos de la memoria operativa. Algunos de los ejercicios trabajan la memoria operativa espacial, mientras que otros lo hacen con la memoria operativa auditiva. Los diferentes contenidos de los ejercicios y su apariencia también aspiran a mantener la motivación del estudiante en toda la formación. Al igual que MeMotiva junior, MeMotiva Senior se basa en dos principios fundamentales: en primer lugar, la realización de ejercicios de forma regular durante un largo período de tiempo y, en segundo lugar, el grado de dificultad de los ejercicios se adapta a las necesidades individuales.

Con el fin de que MeMotiva Senior sea eficaz es necesario que el nivel de dificultad se encuentre en su nivel óptimo de exigencia. Para que esto sea posible, es necesario seguir las recomendaciones de los preparativos, estar motivado y ser positivo frente a la formación.

El programa está diseñado de forma que se puede ajustar la duración de la formación, entre un mínimo de 3 semanas y un máximo de 5. Sin embargo, te recomendamos que elijas completar la formación en 5 semanas, siempre que sea la primera vez que se trabaja con MeMotiva. Una formación de 3-4 semanas sería conveniente si después realizas otra sesión de entrenamiento con MeMotiva Senior. El programa tiene tres niveles diferentes (niveles 1, 2 y 3) de los cuales el nivel 1 es el más sencillo. Si deseas saber cuál de los niveles es el más apropiado, en el menú de inicio de sesión encontrarás un test de nivel.



MeMotiva Senior viene con una libreta de seguimiento de uso individual para cada estudiante. Este cuaderno sirve para hacer un seguimiento del desarrollo y los progresos individuales durante la formación. El cuaderno diario tiene también la intención de motivar, ya que el alumno puede apuntar los premios obtenidos durante la sesión de ejercicios. El cuaderno contiene no solo un programa de entrenamiento para una formación inicial de cinco semanas, sino también para una segunda formación de tres semanas. El cuaderno contiene también una evaluación que se puede utilizar cuando se ha realizado la totalidad del ejercicio.

## Para instalar

1. Coloca el disco en el reproductor de CD.
2. Ir a "Inicio". Seleccione "Ejecutar" y luego "Examinar".
3. Selecciona el dispositivo que corresponde a su unidad de CD-ROM.
4. Haz clic en el Setup.exe y, a continuación, en Aceptar.
5. Selecciona un idioma, por ejemplo español.
6. Responde a las preguntas en la configuración.
7. Reinicia el equipo cuando se complete la instalación.
8. Haz clic en el icono MeMotiva en la parte superior del escritorio, para iniciar el programa.

Recuerda que el programa requiere escribir los derechos de autor para que los resultados y los ajustes se puedan guardar.

## Requisitos del sistema - requisitos mínimos

PC Pentium 300 Mhz

256 MB de RAM

Windows XP / Vista

Espacio libre en disco duro: 225 MB

Tarjeta de sonido, CD-ROM

Resolución de pantalla 800x600 o superior con al menos 16 bits de color

Soporte Técnico

[www.rehasoft.com](http://www.rehasoft.com)

## Menú control

El programa puede ser controlado por el ratón, pantalla táctil, teclado y dos contactos.

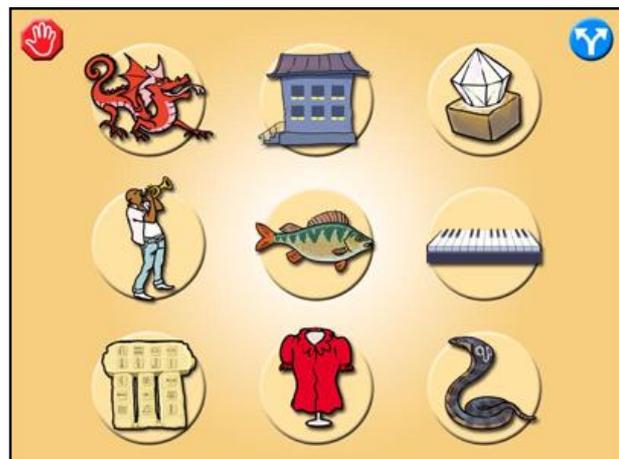
Botones <Espacio> e <Intro>

Presiona <Espacio> para mover el cursor a través de la pantalla.

Pulse <Intro> para seleccionar

## Menú

La imagen en la página anterior muestra el menú de inicio que aparece al empezar MeMotiva Senior. Existen las siguientes opciones:



**Botón rojo** Sirve para salir de MeMotiva Senior y volver a Windows

**Botón azul** Entrar en ajustes para realizar cambios

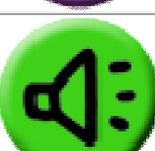
**Imágenes** Inicia el ejercicio deseado

## Ajustes

La imagen muestra el menú de configuración de MeMotiva sénior.



Estas son las opciones disponibles en el menú de configuración:

	Cerrar y volver al menú principal.
	Resultados. Aquí presentamos los resultados de cada uno de los días que se ha trabajado con MeMotiva. Se puede ver la puntuación media, y el número de objetos que has podido recordar. También puedes optar por guardar e imprimir los resultados.
	Lo mejor del día. Aquí se presentan tus mejores prestaciones. Aquí puedes también pasar directamente a realizar el juego final, si no tuviste tiempo de hacerlo inmediatamente después de haber realizado los ejercicios.
	Activar o desactivar el menú de la música en el menú de inicio.
	Activar o desactivar la música introductoria. Es la música que suena al principio de cada ejercicio.
	Discurso de recompensa como: ¡Buen trabajo! ¡Correcto! Activado o desactivado.

	Oír "Tu turno". Encendido o apagado.
	Puedes decidir si quieres que el botón de stop esté visible en la pantalla o no. Si decides que no esté visible, presiona ESC. en el teclado para terminar.
	Selecciona para comprobar la respuesta correcta. Activar o desactivar.
	Mostrar las letras en las teclas del piano. Activar o desactivar.
	Selecciona si quieres ver tu puntuación en los ejercicios o no.
	Aquí puedes de forma temporal eliminar uno o varios ejercicios para adaptar el programa a alumnos con diferentes dificultades.
	Sobre MeMotiva senior. Aquí puedes ver quién ha diseñado el programa. Incluso se muestra el número de versión.
	Restablecer la configuración de origen.



## Perfil de acceso



Quando aparezca el menú de inicio de sesión tienes las siguientes opciones:

Presentación	Aquí puedes seguir las instrucciones habladas para aprender cómo funciona el programa.
Prueba	Prueba el programa sin que se guarden los resultados
Signo Más	Crear nuevos usuarios
Signo menos	Eliminar usuarios
Cambiar la imagen de los perfiles	Haz clic aquí para encontrar la imagen del usuario u otras imágenes.
Test de nivel	El test de nivel te ayuda a obtener el grado de dificultad del programa.
Botón rojo de stop	Salir del sistema
Cursor arriba / abajo	Búsqueda de perfiles
Disquete	Exportar perfiles.

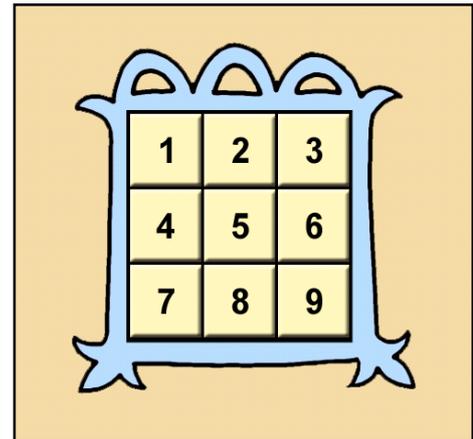
## Perfil

En el perfil del diálogo puedes hacer lo siguiente

Nombre	Introduzca nombre de perfil
Contraseña	Introduzca la contraseña si desea iniciar sesión con una. De lo contrario, deja este punto en blanco.
Selección del número de semanas de formación	3, 4 o 5. Hay 5 días hábiles cada semana.
Selección del nivel	El nivel 1 es el más fácil. El nivel 3 el más difícil.
Selección del número de partidas jugadas en cada juego	8, 9 o 10 juegos por cada ejercicio
Cruz roja	Cancelar
Aceptar	Crea el perfil

## Test de nivel

Antes de crear el perfil puedes dejar que el alumno decida si quiere hacer una prueba de nivel. Aquí el programa lee las cifras. El alumno debe hacer clic sobre las cifras en el mismo orden en que se escuchan. Después hará clic sobre las cifras en el orden inverso, es decir al revés. Cuando se consigue terminar el nivel superior, es cuando acaba el test de nivel. Después el programa te sugiere cual podría ser el nivel más adecuado para el alumno. Hay otros factores a tener en cuenta en la elección del nivel, por ejemplo que el alumno ha tenido dificultades en los ejercicios, etc. Se podría entonces elegir un nivel inferior al que recomienda el programa. Si los estudiantes tienen un nivel más alto, selecciona entonces un nivel superior.



## Ejercicios

### Las luces

Las luces se encienden en un orden determinado. Recuerda el orden y, a continuación, haz clic sobre las luces en el mismo orden



## Sala de los números

Ahora se leen las cifras. Recuerda el orden. Haz clic sobre ellas en el mismo orden. Una vez que lo has estado haciendo durante un tiempo, te pedirá que hagas clic en ellas en el orden inverso.



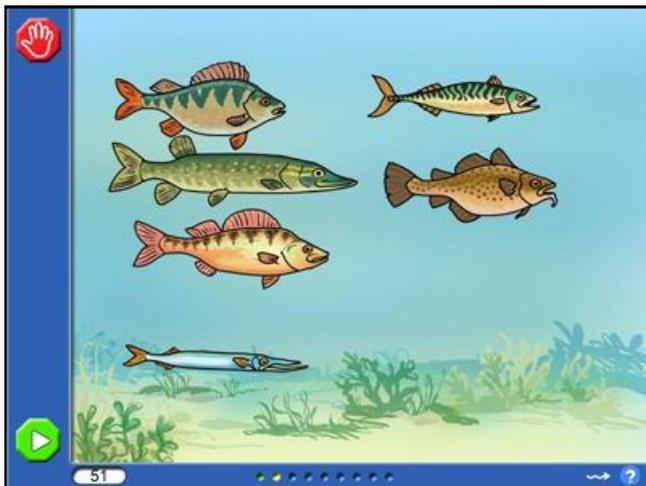
## La cámara funeraria

En el interior de la cámara funeraria se muestran piedras con letras y números sobre ellas. Escucha como la voz lee las diferentes letras y cifras de forma mezclada. Cuando contestes, primero debes hacer clic en las letras que has escuchado, después sobre las cifras.



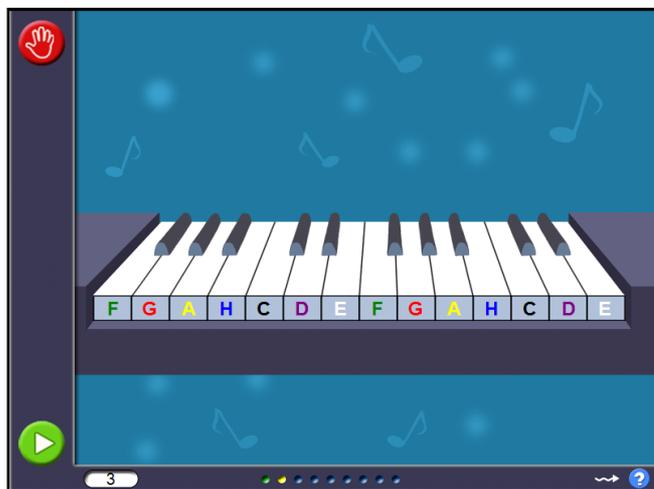
## Orquesta

Aquí los diferentes músicos tocan sus instrumentos. Recuerda el orden en que lo han hecho. A continuación, haz clic en ellos en el orden en que han tocado.



## Los peces

Los peces se iluminan y soplan una burbuja en un orden específico. Debes a continuación, hacer clic sobre el pez en el mismo orden en que ha salido la burbuja.



## Piano

Aquí puedes escuchar los tonos que toca el piano. Haz clic en las teclas en el orden en que han sonado.



## Jeroglíficos

Aquí se van marcando en rojo algunos símbolos. Recuerda cuales. A continuación se presentan los símbolos de nuevo y debes hacer clic sobre ellos en el orden en que se encendieron.



### La Tienda

Puedes escuchar una serie de colores leídos en un orden específico.

Debes a continuación, hacer clic en la ropa de colores en el mismo orden en que fueron presentados.



### Safari

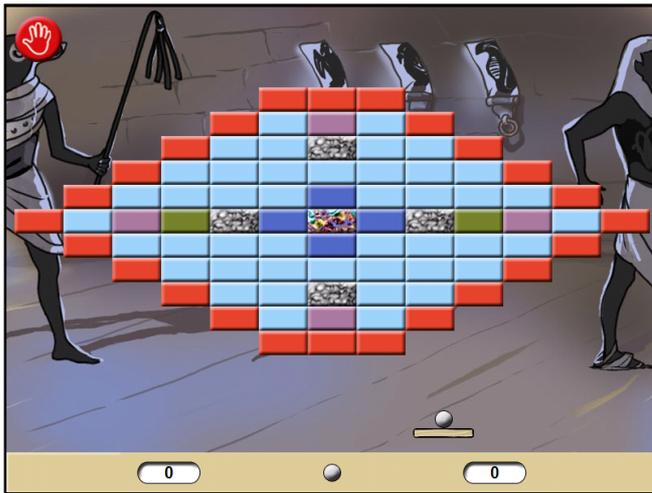
Cada animal hace su sonido y además se mueven en un orden.

Haz clic en los animales en el mismo orden en que se mueven.

### Premios

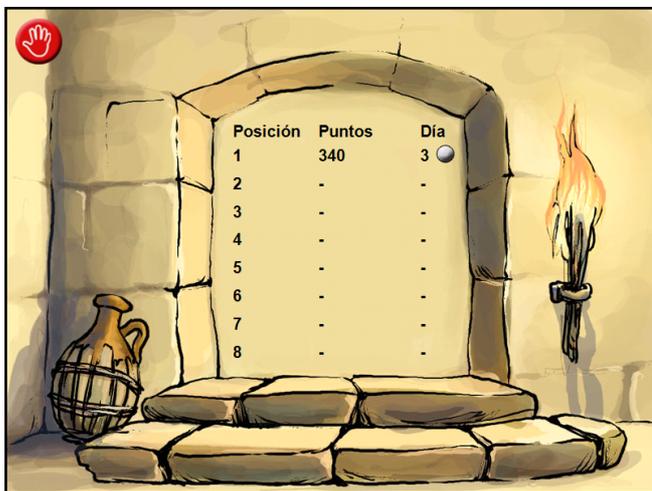


Una vez terminados los ejercicios del día, el programa te presenta los mejores resultados que has obtenido ese día y las mejorías. Por ejemplo en que ejercicios has conseguido la mayoría de objetivos y en que ejercicios has mejorado comparando con los días anteriores. Aquí también puedes ver la cantidad de puntos que logrados y cuántas bolas has obtenido. Estas bolas las podrás usar en el juego final.



## Juego

Después de completar los ejercicios del día, puedes pasar a jugar el juego final. La duración del juego dependerá de las bolas que hayas obtenido y de tu habilidad en el juego. En el juego final son importantes tanto la rapidez como la concentración. Cada semana habrá un número diferente de trayectorias.



## Tabla de puntos

Podrás ver tus puntos en una tabla. Puedes, por tanto, competir contra ti mismo.

## Resultados

Las siguientes imágenes muestran diferentes tipos de resultados que se pueden obtener realizando los ejercicios. A los resultados se puede llegar a través del menú de ajustes. Los resultados se pueden guardar en el disco duro o imprimir.

Puedes ver tanto la puntuación media como el número máximo de objetivos conseguidos, por ejemplo el número máximo de luces que has podido recordar.

Puedes optar por ver el rendimiento de cada semana, pero también los resultados generales de las 5 semanas de entrenamiento. Al hacer clic en un icono del programa, verás tanto la puntuación media como el número de objetivos conseguidos en cada ejercicio específico.



