
Memorización de Cartas Españolas

Ejemplos Completos + 2
Recursos Novedosos

Patricio Jorge Vargas

Memorización de cartas españolas

En los métodos para memorizar cartas que utilizan los atletas mentales observarás que hay varias maneras de alcanzar niveles competitivos de memorización. La variedad se presenta en talentos y procedimientos.

Por ejemplo, probablemente muy pocos aficionados a la mnemotecnia desean adentrarse en el método de Ben Pridmore porque supone tomarse el trabajo de crear y aprender un sistema de miles de imágenes basado en cada posible par de cartas (con 52 cartas dispuestas de a dos necesitas sólo 26 imágenes para asociar cualquier secuencia de mazo completo posible).

Con el “Palacio”

Con este sistema es necesario conocer bien una casa *con 5 salas diferentes* (por ejemplo: living-cocina-dormitorio, baño, cobertizo). Es necesario conocer, además, *10 muebles u objetos grandes* que tenga cada sala para poder asociarles objetos o personajes que representan a las cartas que guardaremos en cada cuarto, más dos que pueden ir en el techo.



Con el Recorrido

Con este sistema es necesario conocer bien un recorrido, por ejemplo, con 25 a 40 *mojones* distribuidos secuencialmente en el mismo recorrido. En cada mojón colocamos una o varias cartas según las posibilidades de cada mojón. La cantidad de cartas que cada mojón puede contener dependerá del método que estemos utilizando, si es un código de cartas basado en los ficheros del sistema Mayor, el sistema Dominic, el sistema PAO u otro.

2 Recursos Nuevos

Transformación de Cartas a Personajes de Sistema PAOLO

La creación del código para las cartas depende de la estrategia que utilicemos. Entre las variantes existentes elegiremos una sencilla y efectiva.

Por ejemplo:

Tomando la inicial de cada palo de la baraja española – Espada Copas Bastos Oros - utilizaremos la decena que se parece a la letra mayúscula de cada palo.

E C B O

3 6 8 0

ESPADAS = **E** = 3 – **E** es como un **3** -Le asignamos números que comienzan con 3

COPAS = **C** = 6 ---- **C** es como un **6** – Le asignamos números que comienzan con 6

BASTOS = **B** = 8 – **B** es como un **8** - Le asignamos números que comienzan con 8

OROS = **O** = 0 – **O** es como un **0** - Le asignamos números que comienzan con 0

Para los 10-11-12 de cada palo asignamos un personaje NUEVO (como el caso de 611 – ESTUDIANTE, o 312 – MADONA) como ampliación del sistema PAOLO.

De esta manera, todo el mazo se puede representar con los personajes del sistema PAOLO.

ESPADAS

E1 – 31 - Mad Max

E2 – 32 - Mono

E3 – 33 - Momia

E4 – 34 - Mickey

E5 – 35 - Mole

E6 – 36 - Mozo

E7 – 37 - Mafalda

E8 – 38 – Mago

E9 – 39 – Moby

E10 – 310 – Meteoro corre Max5 en pista de autódromo llena de modelos

E11 – 311 – Matute reta con bastón de policía en la plaza llena de gatos

E12 – 312 – Madona muestra bombacha en una casona llena de guardaespaldas

COPAS

C1 – 61 - Sodero

C2 – 62 - Sam Neil

C3 – 63 – San Martín

C4 – 64 – Sean Connery

C5 - 65 – Sofía Loren

C6 – 66 – Silvio Soldán

C7 – 67 – Susana Gimenez

C8 – 68 – Ciego

C9 – 69 – Sabio

C10 – 610 – Sátiro “pone comillas” con preservativos en un burdel lleno de grafittis murales

C11 – 611 – Estudiante dibuja mucho con marcadores en el campus lleno de recién graduados

C12 – 612 – Saddam juega dados con pipetas en un laboratorio lleno de ratoncitos blancos

BASTOS

B1 – 81 – Gato

B2 – 82 – Chino Fernández

B3 – 83 – Gomero

B4 – 84 – Chuky

B5 – 85 – Gallo

B6 – 86 – Guasón

B7 – 87 – Goofy

B8 – 88 – Gaucho

B9 – 89 – Chavo

B10 – 810 – Gaturro practica dactilografía con máquina de escribir en el tejado lleno de tejas rotas

B11 – 811 – Chetito marca número celular en un shopping lleno de luces fuertes

B12 – 812 – Gudiño arranca una hoja en una biblioteca llena de lectores

OROS

O1 – 01 – Rata

O2 – 02 – Rana

O3 – 03 – Romeo

O4 – 04 – Rocky

O5 – 05 – Rolo

O6 – 06 – Rose

O7 – 07 – Orfeo

O8 -08 – Rogue

O9 – 09 – Harpo

O10 – 010 – Arturo esclava Excalibur en la aldea llena de caballeros

O11 – 011 – Artaud lee afiche en una convención de actores llena de mimos

O12 – 012 – Raiden cuenta pajaritos en una batalla llena de centellas

Ejemplo PAOLO con la siguiente secuencia de cartas españolas:

2 DE BASTOS - Chino Fernández

2 DE ORO - Rana

4 DE ESPADAS - Mickey

6 DE BASTOS - Guason

11 DE COPAS - Estudiante

3 DE COPAS – San Martín

8 DE BASTOS – Gaucho

9 DE BASTOS – Chavo

1 DE COPA - Sodero

2 DE COPA – Sam Neil

- El **Chino** Fernández **Se zambulle** en un **Televisor** que está en un **Banco** lleno de **Recién graduados** universitarios.
- Al acercarnos a uno de los **Recién graduados** vemos que se trata de **San Martín**, quien **Cuelga** un **Barril** en un **Carnaval** lleno de **Sillas eléctricas**.

Sugerencia técnica para la representación de las situaciones

Organizar la secuencia de cartas en grupos de 5. Cada 5 cartas tienes una situación PAOLO.

Luego:

1) Representas primeramente el Lugar con los Objetos del lugar (en el ejemplo más abajo será burdel con sillas, casona con centellas, gallinero con mapas, rancho con ricachones, aula magna con comensales, shopping con antorchas, autodromo con guardaespaldas, gimnasio de box con fiambres colgando).

2) Ubicar al Personaje con la Acción y el Objeto dentro de ese escenario. Ejemplo, imaginar "en el burdel lleno de sillas irrumpe el Chavo y se enreda con un palo de golf flexible".

En todos los casos sabemos que el ordenamiento real es PAOLO pero para incorporar cada escena a la memoria conviene tener en claro el escenario antes, como en todo loci.

Para asimilar el procedimiento practicaremos con la siguiente secuencia de 40 cartas españolas obtenidas al azar (al lado de la baraja está el número que le corresponde y el Personaje, la acción, el objeto de la acción, el lugar y los objetos del lugar):

9 de BASTOS 89 Chavo
1 de BASTOS 81 se enreda
2 de BASTOS 82 palo de golf
10 de COPAS 610 burdel
5 de COPAS 65 directores de cine

Sugerencia para visualizar -----> en un burdel lleno de directores de cine el Chavo se enreda con un palo de golf

8 de COPAS 68 Ciego
1 de COPAS 61 enrosca
4 de ESPADAS 34 televisor
12 de ESPADAS 312 casona
12 de ORO 012 centellas

Sugerencia para visualizar -----> en una casona llena de centellas el Ciego enrosca a un televisor

5 de ESPADAS 35 Mole
11 de COPAS 611 dibuja
7 de COPAS 67 teléfono
5 de BASTOS 85 gallinero
9 de ESPADAS 39 instrumentos musicales

Sugerencia para visualizar -----> en un gallinero lleno de instrumentos musicales la Mole dibuja con un teléfono

6 de BASTOS 86 Guasón
2 de COPAS 62 abre cerradura
12 de BASTOS 812 hoja
8 de BASTOS 88 rancho
8 de ESPADAS 38 ricachones

Sugerencia para visualizar -----> en un rancho lleno de ricachones el Guasón abre una cerradura con una hoja

10 de ORO 010 Arturo
2 de ORO 02 se zambulle
4 de BASTOS 84 cuchilla
9 de COPAS 69 aula magna
6 de ESPADAS 36 mesas de comensales

Sugerencia para visualizar -----> en un aula magna llena de mesas de comensales Arturo se zambulle en una cuchilla

6 de ORO 06 Rose
3 de BASTOS 83 pega parche
5 de ORO 05 navaja
11 de BASTOS 811 shopping
7 de ORO 07 antorchas

Sugerencia para visualizar -----> en un shopping lleno de antorchas Rose pega un parche a una navaja

2 de ESPADAS 32 Mono
11 de ESPADAS 311 reta
7 de ESPADAS 37 globo terráqueo
10 de ESPADAS 310 autódromo
12 de COPAS 612 guardaespaldas

Sugerencia para visualizar -----> en un autódromo lleno de guardaespaldas el Mono reta a un globo terráqueo

3 de COPAS 63 San Martín
3 de ESPADAS 33 empuja
3 de ORO 03 balcón
4 de ORO 04 gimnasio de box
1 de ORO 01 fiambres colgando

Sugerencia para visualizar -----> en un gimnasio de box lleno de fiambres colgando San Martín empuja un balcón

- **AL CREAR LA REPRESENTACIÓN** planteas el LUGAR y las cosas que tiene, y después el PERSONAJE, la Acción y el Objeto afectado en la acción.
- **AL RECREAR-RECORDAR LA REPRESENTACIÓN** comienzas desde el PERSONAJE, la Acción, el Objeto, el Lugar y lo que hay en el lugar.

Memorizar baraja española con M3D

Usando los Módulos 3D, memorizar una baraja española requiere 6 Módulos solamente.

En este caso, los objetos del sistema mayor son más adecuados que las imágenes basadas en los personajes del sistema PAO o PAOLO.

Seguimos utilizando la equivalencia de números con la forma de la inicial en imprenta del nombre de cada palo.

Espada → **E** → **3** (el 3 se parece a la E invertida horizontalmente).

Copas → **C** → **6** (el 6 se parece a la C, como un 6 sin circulito).

Bastos → **B** → **8** (el 8 se parece a una B).

Oro → **O** → **0** (el 0 se parece a una O).

Con este método, los 10, 11 y 12 de cada palo se representan por el Objeto que le corresponde – subrayado en negrita - al personaje del sistema PAOLO para cartas españolas:

ESPADAS

10 de Espadas – 310 – Meteorito corre con el **Max5** en autódromo lleno de modelos

11 de Espadas – 311 – Matute reta con **bastón de policía** en la plaza llena de gatos

12 de Espadas – 312 – Madona muestra **bombacha** en una casona llena de guardaespaldas

COPAS

10 de Copas – 610 – Sátiro pone comillas con **preservativo** en burdel lleno de graffitis

11 de Copas – 611 – Estudiante dibuja mucho con un **marcador** en campus lleno de recién graduados

12 de Copas – 612 – Saddam juega a los dados con una **pipeta** en laboratorio lleno de ratoncitos blancos

BASTOS

10 de Bastos – 810 – Gaturro practica dactilografía con **máquina de escribir** en el techo lleno de tejas rotas

11 de Bastos – 811 – Chetito marca número en **celular** en un shopping lleno de luces fuertes

12 de Bastos - 812 – Gudiño abolla una **hoja** en una biblioteca llena de lectores

OROS

10 de Oros – 010 – Arturo desclava a **Excalibur** en una aldea llena de caballeros

11 de Oros - 011 – Artaud lee un **afiche** en una convención de actores llena de mimos

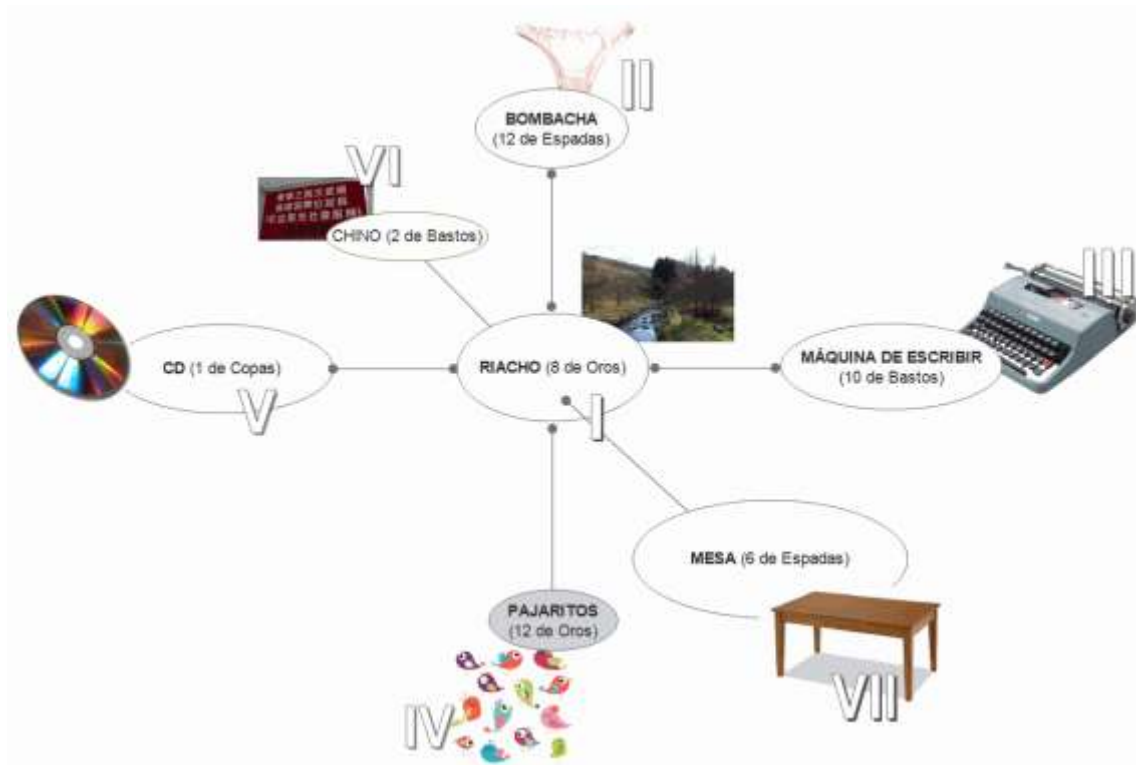
12 de Oros – 012 – Raiden cuenta **pajaritos** en una batalla llena de centellas

Por ejemplo, en esta secuencia:

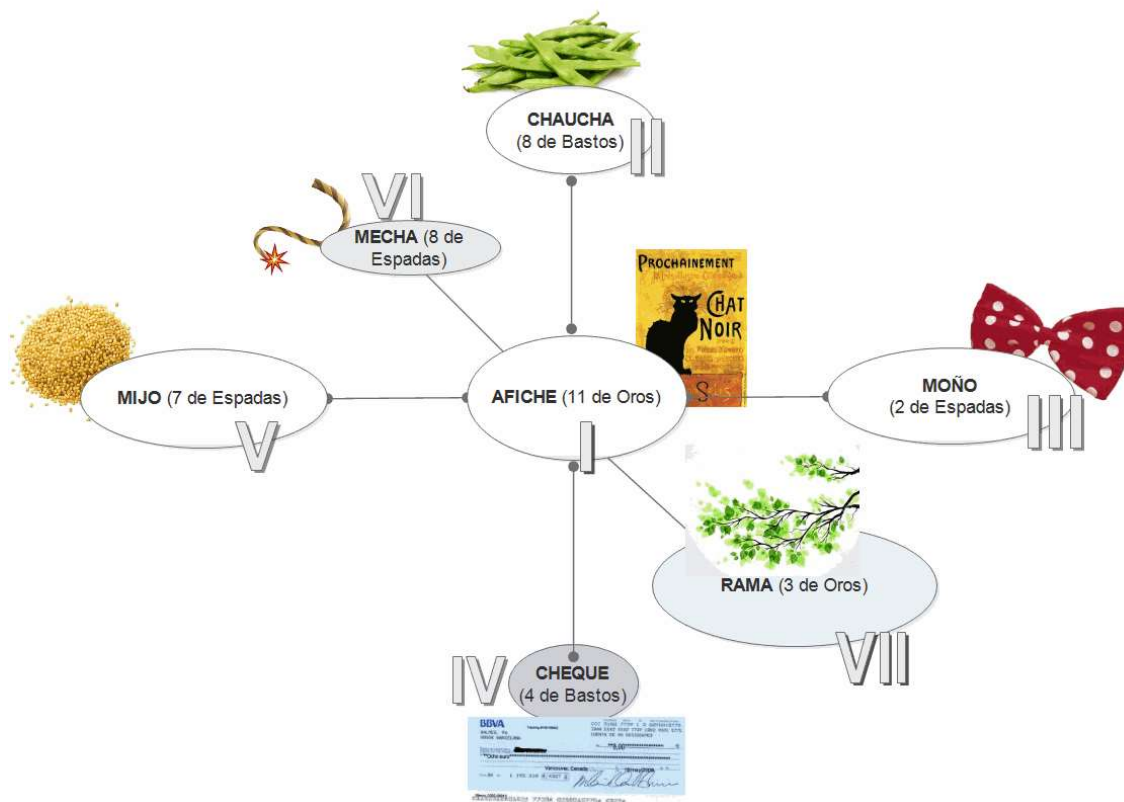
8 de ORO – **riacho**
12 de ESPADAS – **bombacha**
10 de BASTOS - **máquina de escribir**
12 de ORO – “**pajaritos**”
1 de COPAS - **CD**
2 de BASTOS - **chino**
6 de ESPADAS - **mesa**

11 de ORO **afiche**
8 de BASTOS **chaucha**
2 de ESPADAS **moño**
4 de BASTOS **cheque**
7 de ESPADAS **mijo**
8 de ESPADAS **mecha**
3 de ORO **rama**

Una secuencia de 2 módulos M3D para las 14 cartas del ejemplo:



El **RIACHO** está en el centro, arriba una **BOMBACHA** que rápidamente se lava en el RIACHO y regresa arriba. A la derecha del RIACHO la **MAQUINA DE ESCRIBIR** tecldea y produce chapoteos en el RIACHO desde donde está. Desde abajo del RIACHO emergen **PAJARITOS** de colores que revolotean y regresan a abajo del RIACHO. A la izquierda del RIACHO un **CD** se arroja sobre el RIACHO para hacer surf un instante y enseguida regresar a la izquierda. Atrás del RIACHO, un cartel en **CHINO** recibe salpicaduras del RIACHO que lo destiñen a pesar de estar lejos. Delante del RIACHO hay una **MESA** que vino humedecida flotando desde el RIACHO. Y arriba de la mesa va el AFICHE...



El **AFICHE** está en el centro y desde arriba una **CHAUCHA** le arroja arvejas que suenan al pegar en el AFICHE. A la derecha del AFICHE, un **MOÑO** se estira y abraza al AFICHE y regresa a su lugar. Desde abajo del AFICHE, un **CHEQUE** toca a cada rato al AFICHE. Desde la izquierda una fila de semillas de **MIJO** van y rodean al AFICHE y regresan a la izquierda. Atrás se enciende una **MECHA** que va encendida hasta el AFICHE y retorna a encenderse desde atrás. Adelante del AFICHE una **RAMA** se estira y lo rasga, después regresa adelante.

Patricio J. Vargas

Más contenidos de Educación Mental Multisensorial de Escuela Mentat, en: <http://mentat.com.ar/blogmentat/>

Sígueme y comparte este material en las redes sociales: <https://www.facebook.com/EscuelaMentat/>



Contenidos, Artículos, Recursos y Herramientas de Educación Mental por [Patricio Jorge Vargas](#) se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](#)

Patricio Jorge Vargas
Mentat.com.ar/blogmentat/