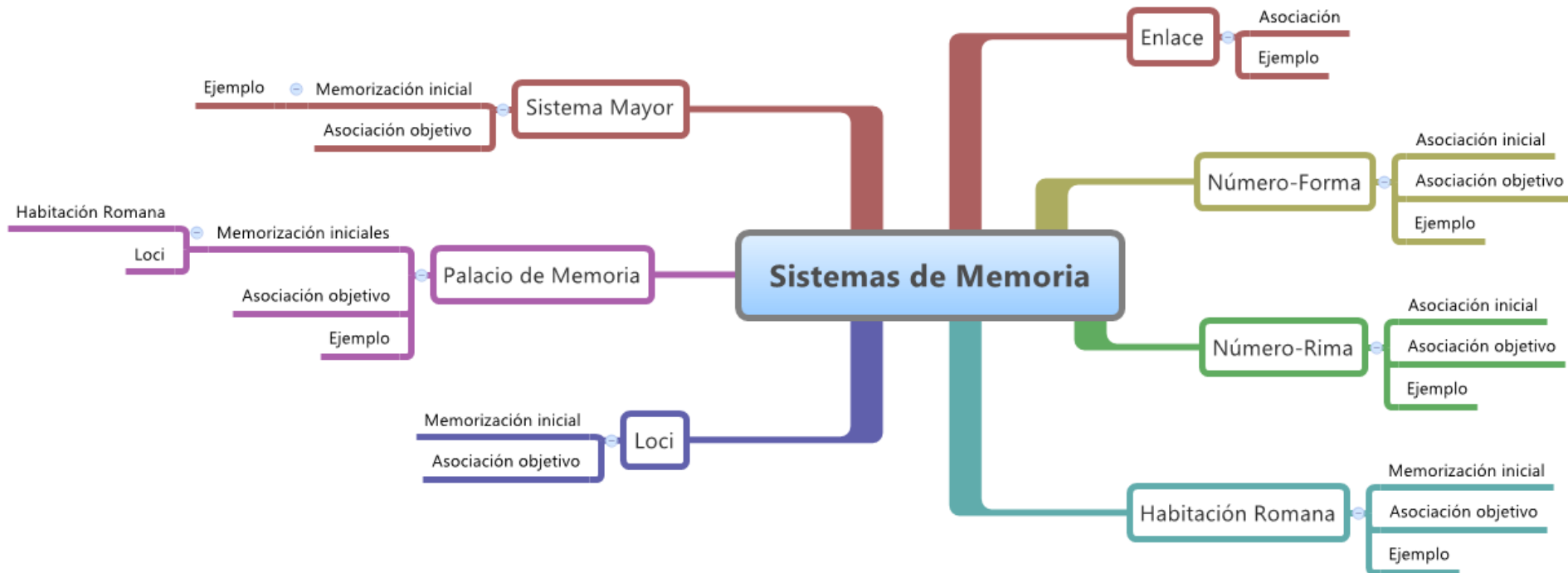


El Arte de la Memoria.org



Enlace

Asociación

Enlaza cada objeto a recordar con el siguiente en la lista

Ejemplo

A ENLAZAR		ASOCIACIÓN
Bombilla	Impresora	Estás enfocando con la luz de una <i>Bombilla</i> gigante al interior de tu <i>Impresora</i> diminuta y ésta se está empezando a derretir por el calor tan intenso que desprende la bombilla
Impresora	Jirafa	A la <i>Impresora</i> diminuta ahora es pisada por una <i>Jirafa</i> que va andando sin mirar al suelo
Jirafa	Botella	La <i>Jirafa</i> tiene mucha sed y se traga <i>Botellas</i> enteras de batido de fresa, con tapón y todo
Botella	Carrito de la compra	Las <i>Botellas</i> se encontraban en un <i>Carrito de la compra</i> que alguien había dejado olvidado en mitad de la calle

Tabla 1: Ejemplo Método del Enlace

Más información

Fuente (con más datos)

[Método del Enlace. Guía Rápida](#)

Artículos relacionados

[Método del Número-Forma. Guía rápida](#)
[La lista de la compra y el Método del Enlace](#)
[La lista de la compra y el Método de Loci](#)
[Sistema del Alfabeto. Guía rápida](#)
[La Habitación Romana. Guía rápida](#)

Número-Forma

Asociación inicial

Números del 1 al 10 asociados a cosas que representan la misma forma.

Por ejemplo:

NÚMERO	FORMA
1	Palo (de golf) / Pingüino
2	Pato / Cisne
3	Pechos / Corazón
4	Yate / Alguien bailando danza irlandesa
5	Garfio / Hoz
6	Cereza / Trompa de elefante
7	Escarpia / Bumerán
8	Muñeco de nieve / Gafas
9	Globo atado a una cuerda / Espermatozoide
10	Bate y bola de béisbol / Tenedor y plato / Taco y bola de billar

Tabla 2: Números y formas propuestas

Asociación objetivo

Enlaza los números con los conceptos a recordar

Ejemplo

NÚM	FORMA	OBJETO	ASOCIACIÓN
1	Palo (de golf)	Pelota	Estás jugando al golf intentando meter a golpes una <i>Pelota</i> de baloncesto en el agujero por el que sólo cabe una de golf, utilizando un <i>Palo (de golf)</i>
2	Pato	Libro	En tus manos tienes un <i>Libro</i> con el que cada vez que abres por cualquier página, escuchas un graznido de <i>Pato</i> ("¡¡¡Cuac!!!") ensordecedor
3	Corazón	Perro	Ves al <i>Perro</i> que tiene el vecino, que es un caniche (osea pequeñito), que corre asustado, como si la vida le fuese en ello con el <i>Corazón</i> palpitándole saliéndosele del pecho como en los dibujos animados
4	Alguien bailando danza irlandesa	Cohete	El <i>Cohete</i> que acaba de llegar a la luna y que, de alegría por haber logrado su objetivo, se pone a bailar <i>Danza irlandesa</i>
5	Garfio	Teléfono móvil	El Capitán <i>Garfio</i> comunicándose con Peter Pan a través de un <i>Teléfono móvil</i>
6	Trompa de elefante	Casa	
7	Escarpia	Bicicleta	La <i>Bicicleta</i> tipo "mountain bike" último modelo que te acabas de comprar y que te ha costado una fortuna, ha sufrido el primer infortunio. Nada más sacarla de la tienda y montarte en ella, la rueda delantera se pincha con una <i>Escarpia</i> oxidada y mugrienta que había en la calle
8	Muñeco de nieve	Coche	Es invierno, hace mucho frío y estás en tu <i>Coche</i> en medio de un atasco. Te faltan 5 minutos para llegar a una cita muy importante al otro lado de la ciudad. Un <i>Muñeco de nieve</i> gigante coge tu coche con dos dedos, contigo dentro, y en dos pasos os deja justo al pie del edificio donde tienes la cita
9	Globo atado a una cuerda	Ventana	Estás inflando un <i>Globo</i> con helio desde tu casa, como se está haciendo grande, lo sacas por la <i>Ventana</i> y lo sigues llenando de gas. Cada vez se hace más grande. Llega un momento en el que es tan grande que tira con tanta fuerza para arriba que al final se empieza a llevar para arriba la casa contigo dentro
10	Tenedor y plato	Maceta	Es tu cumpleaños y, como te gustan tanto las plantas, te han hecho por sorpresa una tarta helada que han metido en una <i>Maceta</i> . La maceta tiene un agujero de desagüe y reposa sobre un <i>Plato</i> para que no se derrame el helado según se derrita. Para comerla, te dejan que la pruebes con otros de los regalos que te han hecho: un rastrillo en miniatura con forma de <i>Tenedor</i> que está justo al lado del plato con la maceta encima

Tabla 3: Ejemplo Número-Forma

Más información

Fuente (con más datos)

[Método del Número-Forma. Guía Rápida](#)

Artículos relacionados

[Método del Número-Rima. Guía rápida](#)

[La Habitación Romana. Guía rápida](#)

[Viaje o Método de Loci. Guía rápida](#)

[Palacio de Memoria. Guía rápida](#)

[Método del Enlace. Guía](#)

Número-Rima

Asociación inicial

Números del 1 al 10 asociados a sus rimas.

Por ejemplo:

NÚMERO	RIMA
1	Puro / Tuno / Vacuno
2	Coz / Tos / Dios
3	Pie / Ciprés
4	Zapato / Pato / Macaco
5	Brinco / Pinto / Mirlo / Cisco
6	Buey / Beis (color)
7	Filete / Cachete / Birrete
8	Bizcocho / Corcho
9	Nieve / Trueque
10	Pez / Nuez

Tabla 4: Números y rimas propuestas

Asociación objetivo

Enlaza los números (las rimas) con los conceptos a recordar

Ejemplo

NÚM	RIMA	OBJETO	ASOCIACIÓN
1	Puro	Pelota	Fumando un <i>Puro</i> encendido debajo de una <i>Pelota</i> que se está quemando
2	Coz	Libro	Imagina que te tienes que leer un <i>Libro</i> que da <i>Coces</i> , de lo difícil que es de entender
3	Pie	Perro	Imagínate un Perro muy tímido que utiliza calcetines de montaña en las patas para ocultar que en realidad lo que tiene son Pies
4	Zapato	Cohete	Imagina un Cohete despegando con propulsión a <i>Zapatos</i> en lugar de motores
5	Brinco	Teléfono móvil	<i>teléfono móvil</i> que suena tan fuerte que pega saltos (<i>Brincos</i>)
6	Buey	Casa	Has decidido que vas a tener un <i>Buey</i> como mascota y te va a hacer compañía en <i>Casa</i> . Como vives en un 5º y último piso, te lo traen en helicóptero y te lo dejan en la azotea. Ahora tú te las arreglas para bajarlo a tu piso
7	Filete	Bicicleta	Estás preparando una cena para tus invitados y les has prometido <i>Filetes</i> a la parrilla pero resulta que tú no tienes parrilla. Pues bien, coges la <i>Bicicleta</i> en miniatura que tienes y que está hecha de metal y la metes en el horno. Mientras tanto están haciéndose los filetes en una sartén normal y corriente. Cuando ya van a estar apunto, sacas del horno la bicicleta (la cual está al rojo vivo) y haces las marcas en los Filetes pasando las ruedas de la bicicleta incandescente por encima
8	Bizcocho	Coche	Te montas en un <i>Coche</i> hecho de <i>Bizcocho</i> de chocolate y la gente en la calle se pone alrededor y no te deja moverte porque no paran de coger trozos de tu coche. Poco a poco te vas quedando sin ruedas, maletero, motor, ... ¡Pero qué contentos están todos!
9	Nieve	Ventana	Abres la <i>Ventana</i> de tu habitación para ventilarla y cuando vuelves dentro de un rato te la encuentras llena de <i>Nieve</i>
10	Pez	Maceta	<i>Pez</i> que en lugar de estar en una pecera (o mejor, en el río o el mar), lo tienes metido en una <i>Maceta</i> y el agua se escapa por el desagüe del fondo de la maceta

Tabla 5: Ejemplo Número-Rima

Más información

Fuente (con más datos)

[Método del Número-Rima. Guía rápida](#)

Artículos relacionados

[Método del Número-Forma. Guía rápida](#)

[La Habitación Romana. Guía rápida](#)

[¿Cómo conseguir la casa de tus sueños gracias a tu memoria? \(II\)](#)

[Viaje o Método de Loci. Guía rápida](#)

[Palacio de Memoria. Guía rápida](#)

Habitación Romana

Memorización inicial

Habitación conocida con objetos dentro de ella

Ejemplo:

- Habitación con:
 - Cama,
 - Lámpara,
 - Alfombra,
 - Armario y
 - Estantería.

Asociación objetivo

Enlaza los objetos a los conceptos a recordar

Ejemplo

OBJETO	CONCEPTO	ASOCIACIÓN
Lámpara	Pelota	Imagina la Lámpara con forma de Pelota de fútbol de las de antes que tenían las costuras formando pentágonos en blanco y negro y, cada vez que la enciendes, tu habitación parece una discoteca de los años 70 en blanco y negro
Estantería	Libro	Piensa en la Estantería de la cual empiezan a salir Libros y libros que se caen al suelo, uno detrás de otro sin parar
Armario	Perro	Oyes ladridos y no sabes de dónde salen. Sólo pueden venir del Armario . Abres las puertas y ves un Perro gigante enseñando sus enormes fauces
Alfombra	Cohete	Te imaginas sentado en la Alfombra como Aladín, volando a velocidad supersónica por el cielo propulsado por un Cohete
Cama	Teléfono móvil	Ponle pantalla, teclas y antena a tu Cama . Imagina que te están llamando mientras estás durmiendo y te despierta la vibración y el sonido de un Teléfono móvil sonando

Tabla 6: Ejemplo Habitación Romana

Más información

Fuente (con más datos)

[La Habitación Romana. Guía rápida](#)

Artículos relacionados

- [Método del Número-Rima. Guía rápida](#)
 - [Palacio de Memoria. Guía rápida](#)
- [Método del Número-Forma. Guía rápida](#)
- [Viaje o Método de Loci. Guía rápida](#)
- [Sistema del Alfabeto. Guía rápida](#)

Loci

Memorización inicial

Viaje conocido en el que existen puntos de referencia (hitos). Por ejemplo: Viaje de casa a la estación de tren. Hitos:

1. aparcamiento,
2. columpios,
3. rotonda,
4. comisaría,
5. estación.

Asociación objetivo

Enlaza los hitos a los conceptos a recordar

Ejemplo

HITO	OBJETO	ASOCIACIÓN
Aparcamiento	Perro	Cuando sales de casa y voy al Aparcamiento ves que un Perro bulldog está orinando en una de las ruedas de tu coche (moto o bicicleta). Encima, no le puedes decir nada porque si se enfada conmigo, te muerde y la cosa se podría complicar más. No en vano a estos perros los llaman "perro toro"
Columpios	Gato	Al acercarte a los Columpios , te imaginas a un Gato afilándose las uñas en los ellos, que son de metal, haciendo un ruido insoportable
Rotonda	Vaca	En medio de la Rotonda han puesto a modo de monumento una Vaca enorme de color rosa
Comisaría	León	Al pasar por la Comisaría , hay un León haciendo guardia que me da los buenos días con un rugido ensordecedor
Estación	Pájaro carpintero	Una vez en la Estación , en lugar de una persona comprobando los billetes de tren, hay un Pájaro carpintero que, a todos los que intentan pasar sin haber comprado el billete, les da picotazos en la coronilla

Tabla 7: Ejemplo Loci

Más información

Fuente (con más datos)

[Viaje o Método de Loci. Guía rápida](#)

Artículos relacionados

[La lista de la compra y el Método de Loci](#)

[La Habitación Romana. Guía rápida](#)

[Método del Número-Forma. Guía rápida](#)

[Método del Número-Rima. Guía rápida](#)

[Haz un viaje del que te puedas sentir orgullos@](#)

Palacio de Memoria

Memorizaciones iniciales

- Artículos dentro de habitaciones (Habitación Romana)
Por ejemplo: mesa, cama, lámpara, ventana, alfombra, estantería, ... (Habitación Romana).
- Recorrido por cada una de las partes de la casa (Loci)
Por ejemplo: Pasillo, cocina, cuarto de baño, escaleras, ascensor, portal, ... (Viaje).

Asociación objetivo

Enlaza los grupos de conceptos a recordar con las partes de la casa y luego, para cada parte de la casa, enlaza cada concepto con un artículo

Ejemplo

Para recordar tipos y modelos de coches: el pasillo podría ser para los Turismos, la escalera para los Deportivos, el cuarto de baño para los Monovolumen, la cocina para los Todoterreno, la habitación para las Furgonetas, ...

Y dentro del pasillo asocia un cuadro colgado en la pared a un modelo de Turismo, la alfombra a otro modelo de Turismo, el perchero a otro, y así sucesivamente; con el cuarto de baño haces lo mismo pero para los Monovolumen, asocias un modelo al lavabo, otro al espejo, otro a la ducha, otro a la taza, y así con el resto de modelos de coche.

Más información

Fuente (con más datos)

[Palacio de Memoria. Guía rápida](#)

Artículos relacionados

[La Habitación Romana. Guía rápida](#)

[Palacio de Memoria. Expansión \(Realidad o Ficción\)](#)

[Cómo memorizar la Tabla Periódica de los Elementos](#)

[Viaje o Método de Loci. Guía rápida](#)

[Método del Número-Rima. Guía rápida](#)

Sistema Mayor

Memorización inicial

Números del 0 al 9, consonantes y vocales. Las consonantes se enlazan a los números para formar palabras con la ayuda de vocales:

NÚMERO	CONSONANTE	EJEMPLOS	CRITERIO
0	r	aRo	La letra "r" aparece en "cero"
1	t, d	Té	La forma del "1" es parecida a la de la letra "t" invertida. "d" por similar pronunciación a "t"
2	n, ñ	aNo	'n' tiene 2 palitos. "ñ" por similar escritura a "n"
3	m	Moho	'm' tiene 3 palitos
4	c, k, q	K.o. (boxeo)	4 empieza por "c". "k" y "q" por similar pronunciación a "c"
5	l	aLa	"L" en el Sistema de Numeración Romana es 50
6	s, z	oSo	6 empieza por "s". "z" por similar pronunciación a "s"
7	f	e.F.e.(agencia)	7 es como una "f" invertida
8	ch, g, j	CHé (Guevara)	"ch" de "ocho"
9	v, b, p	Búho	"v" de "nueve". "b" y "p" por similar pronunciación a "v"

Tabla 8: Equivalencias Número-Consonante - Sistema Mayor

- Para convertir un número en palabra, se cogen las consonantes del número y se forma la palabra con ellas

Ejemplo

0	aRo	10	ToRo	20	NoRia	30	MaR	40	CuRa
1	Té	11	TeTa	21	NaTa	31	MaTi	41	CoDo
2	aNo	12	DuNa	22	NaNa	32	MaNo	42	CuNa
3	Moho	13	DaMa	23	NoMo	33	MaMá	43	CaMa
4	K.o.	14	TaCo	24	NuCa	34	MoCo	44	CaCa
5	aLa	15	TeLa	25	NiLo	35	MiLi	45	CeLo
6	oSo	16	TaZa	26	N.a.S.a.	36	MeSa	46	QueSo
7	e.F.e. (agencia)	17	TuFo	27	aNaFe (hornillo)	37	MaFia	47	CaFé
8	CHé	18	DaGa	28	NaCHo	38	MeCHa	48	QuiCHe
9	Búho	19	TaPa	29	NaVe	39	MaPa	49	CaPa
50	LoRo	60	SáhaRa	70	FaRo	80	GuRú	90	BaR
51	LaTa	61	SeTa	71	FoTo	81	GaTa	91	BoTa
52	LaNa	62	SauNa	72	FaNi	82	GeNio	92	PaNa
53	LiMa	63	ZuMo	73	FaMa	83	GoMa	93	PuMa
54	LaCa	64	SaCo	74	FoCa	84	JaQue	94	VaCa
55	LoLa	65	SoL	75	FiLa	85	JauLa	95	VeLa
56	LoSa	66	SoS	76	FoSa	86	GaSa	96	VaSo
57	aLiFa (caña azúcar)	67	SoFá	77	F.i.F.a.	87	JeFe	97	"BeeF" (ternera)
58	LeCHe	68	SoGa	78	FiCHa	88	GoGó	98	BaCHe
59	LaPa	69	SaPo	79	FaBio (Capelo)	89	CHaPa	99	BaBa

*Tabla 9: Sistema Mayor propuesto***Asociación objetivo**

A cada número se le asigna un concepto utilizando el Método del Enlace u otros métodos como el de Loci

Más información

Fuente (con más datos)

[Sistema Mayor. Guía rápida](#)

Artículos relacionados

[¿Qué es el Sistema Dominic?](#)

[Cómo memorizar la Tabla Periódica de los Elementos](#)

[¿Cómo recordar fácilmente el pin de una tarjeta o teléfono móvil?](#)

[Entrevista al experto en Mnemotecnia, Luis Sebastián \(Mnemotecnia.es\)](#)

[¿Quién más quiere memorizar divirtiéndose?](#)

Agradecimientos:

Gracias a ti por tu atención y por haber tomado el tiempo para leer hasta aquí

Acerca del autor:

Luis disfruta enseñando y descubriendo formas de estudiar eficaz y eficientemente. Es un apasionado de las técnicas de:

- estudio
- lectura rápida
- memorización
- gestión del tiempo



Acerca de [El Arte de la Memoria.org](http://www.elartedelamemoria.org):

En esta página encontrarás artículos que te ayudarán a sacar el máximo partido de tus aptitudes mentales. Aunque pensados para su aplicación a los estudios, preparación de cualquier tipo de exámenes y Oposiciones, los principios explicados en esta página son aplicables a todos los ámbitos de la vida.

Algunas de las categorías existentes en el momento de la publicación de este documento son:

- [Lectura Rápida](#)
- [Técnicas de Estudio](#)
- [Sistemas de Memoria](#)
- [Gestión del tiempo](#)

¿Qué hacer con este documento?

- Sobre todo, probar su contenido y ponerlo en práctica
- Si te ha parecido útil:
 - Imprimirlo
 - Regalarlo
 - Recomendarlo
 - Enviarlo por correo electrónico o postal
 - Copiarlo
 - Distribuirlo en el formato que desees a tantas personas como desees

Sólo debes:

- No cobrar ningún dinero por su difusión
- No alterar su contenido
- Hacer referencia a la fuente: Luis y <http://www.elartedelamemoria.org>

Información legal:

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Versión: 1.0 Abril 2010