

COMENTARIO 680

Buenas!

Hace unos días compré un ejemplar de "Consigue Una Excelente Memoria: Trucos y técnicas para todas las edades" con la esperanza de encontrar algún sistema o método para ayudarme a memorizar una serie de datos para una oposición, pero no lo he encontrado en el libro. Aprovecho esta sección de la web para preguntar

¿Qué técnica o sistema recomendarías para memorizar listas como la siguiente?

IEEE 802.3ab -> 1000BASE-T

IEEE 802.3an -> 10GBASE-T

IEEE 802.3z -> 1000BASE-SX

(...)

He probado con el código fonético, pero no me ayuda

¿Alguna sugerencia?

Muchas gracias

David L.

En los libros sobre técnicas de memorización difícil será que encuentres explicaciones de cómo memorizar tal o cual serie de datos porque, son tantas las posibilidades, que ya ha de ser casualidad que traten justo el tema que tú necesitas. Quiero decir, lo normal es explicar la mecánica de la técnica, mostrar su funcionamiento (quizás con un par de ejemplos) para a partir de ahí, sabiendo en qué consiste, lo adaptes a tus necesidades particulares.

Veamos cómo actuar en el caso que propones (esto que viene a continuación es lo que he pensado yo pero no necesariamente debe hacerse así, igual a tí se te ocurre otra forma mejor de llevarlo a cabo).

Lo primero, siempre, es estudiar los datos y diseñar una estrategia analizando qué técnicas nos vendrán mejor para este objetivo.

En este caso, si me lo permites, voy a aprovechar para divertirme un rato improvisando una aventura espacial ya que eso de BASE-T me recuerda algo así como estación *base Tierra* y BASE-SX estación *base Saturno (S) y más allá (X)*; lo que hay después de Saturno es una incógnita, es decir, X).

Por otro lado, el dato IEEE 802.3 se repite siempre, por tanto, solo es necesario memorizarlo una vez: mi aventura espacial será el proyecto IEEE 802.3 que consta de tres misiones:

- 1) ab - 1000 BASE-T
- 2) an - 10G BASE-T
- 3) z - 1000 BASE-SX

El nombre del proyecto

Para IEEE no creo que haga falta ninguna mnemotécnica, se recuerda fácilmente sin más. Para el número podemos recurrir al código fonético y pensar en el proyecto *gran (802) amo (3)*, ya que el feje es un hombre grandote (*gran*) al que todos rinden pleitesía como si fuese su amo.

Las misiones del proyecto IEEE *gran amo* (802.3)

Primera.

- ab = iniciales de ABSolut vodka; el jefe de misión era un ruso borracho que siempre iba con una botella de ABSolut vodka en la mano.
- 1000 = mil me recuerda a *misil*; nave formato misil (misil = 1000).
- BASE-T = estación base Tierra.

La primera misión se bautizó como misión ab (iniciales de ABSolut vodka, en homenaje a la bebida predilecta del jefe de misión), y consistió en enviar una nave tipo misil (1000) a la estación base Tierra (BASE-T).

Imagina la personal de la misión comentando: «es un milagro que el borracho de *ABSolut vodka* haya logrado llevar una nave tipo *misil* a la estación *base Tierra*» (IEEE 802.3ab - 1000 BASE-T).

Segunda.

- an = iniciales de ANtena, ya que pusieron una antena nueva para captar bien las señales.

La segunda misión, llamada AN por la nueva ANtena, consistió en enviar diez naves de las Gordas (10G) de nuevo a la estación base Tierra (BASE-T).

Esta vez, el personal de la misión decía: «con la nueva ANtena se capta perfectamente la señal; además, son *diez* naves de las *Gordas* las que van camino de la estación *base Tierra*» (IEEE 802.3an - 10G BASE-T).

Tercera.

La tercera misión se bautizó como misión Z ya que iba a ser la última (z=ultima letra abecedario). En esta ocasión se envió, como al inicio, una nave tipo *misil* (1000) pero al destino más lejano, estación *base Saturno y más allá* (BASE-SX); «la última, una nave misil a la última estación, la de Saturno y más allá» (IEEE 802.3z - 1000 BASE-SX).

Como puede apreciarse, para memorizar los datos propuestos me he valido de una historieta o relato cuyas distintas partes me van recordando los distintos datos a memorizar, ayudándome del código fonético (proyecto *gran amo* para recordar 802.3), alguna palabra sustituta (misil = mil = 1000), iniciales (ANtena = AN), símbolos (Z = ultimo), etc.

Simplemente, reproduciendo la aventura iré recuperando, o decodificando, los datos que esta aventura representa.