



DISVIMAT

ESCUCHAR POR NO TOCAR ¿QUÉ TAL ANDA USTED DE MEMORIA?...

Desafíos de memoria
Presentación y Advertencias

(©) José Enrique F. del Campo
jefdelcampo@gmail.com
www.disvimat.net
+34 634 997 557
Abril 2021

¿QUÉ TAL ANDA USTED DE MEMORIA?...

-*"Yo, muy mal: necesito tener las cosas escritas, y leerlas directamente, en vez de que "me las lea otra persona o una máquina."*
-*"¡Ya será menos!..."*

Hagamos unas pruebas.
O, mejor: juguemos...

Los juegos que irán apareciendo en estas páginas son sencillos: no hará falta *saber Latín ni Trigonometría...*

- Prepare un reloj y algo con qué apuntar. Pero tampoco se complique la vida, porque no son necesarios.
- Busque alguien de confianza –y con paciencia- que esté dispuesto a dedicarle unos minutos, para leerle unas palabras..., unas letritas..., unas cifras..., unos números sencillos... *Presencialmente o a distancia.*

Si no lo encuentra, o prefiere grabar los elementos de cada enunciado objetos del juego, y reproducirlos en su momento..., o servirse de una "síntesis de voz"..., prepárelo.

A usted le toca responder –también de viva voz- a "*una cuestión sencilla*", relativa a los elementos que le han leído.

Los tipos de cuestiones son pocas, lógicas y simples: se aprenden enseguida.

Las piezas de juego, no tanto: por eso hay que leerlas. Incluso repetirlas varias veces...

- ✓ *Desafíos o pruebas para desarrollar la memoria, pensarán unos.*
- ✓ *Para desarrollar el acceso rápido y seguro al vocabulario interior, favorecedor de una lectura más ágil, opinarán otros...*
- ✓ *Inocentes pasatiempos aliviadores de encierros forzados, de viajes prolongados, de veladas vacías...*

No.

O, mejor dicho: todo eso, sí. Tiene su interés, y sólo con cualquiera de ellos habría valido la pena.

Pienso, sin embargo, que se justifican por un valor más profundo.

El propósito es más contundente. Podría decirse que **"hay un objetivo científico"**...

Ante todo se intentan mostrar los límites del aprendizaje oral, de la capacidad de la "memoria inmediata" o "memoria de trabajo".

En sus *posibilidades lineales*, al actuar sobre **objetos en cadena; a la que se dedicará** la Primera Parte.

Y en sus aún más limitadas *posibilidades bidimensionales*, cuando trata con **objetos estructurados en dos dimensiones –tablas y matrices-**; contenido de la Segunda Parte.

Pero *que no cunda el pánico*: son juegos, divertimentos, desafíos. O, al menos, ésa ha sido la intención.

La gracia de los juegos está precisamente en eso: **que le lean, y no leer por uno mismo**. Pronto se comprueba.

Vale lo mismo que le lean en papel o con un dispositivo digital, en caracteres visuales o en braille...

Como *desafío individual o en grupo*.

Presencial, a distancia, en multiconferencia por plataforma, o enlatado –pregrabado-.

Por ello me he esforzado en redactar estas páginas: para quienes dicen –sin pensarlo bien- que:

--El braille ya no es necesario para el estudio o el trabajo de las personas ciegas: basta con la síntesis de voz que tienen los smartfones, los ordenadores y las tabletas..."

La ignorancia es atrevida. Y: a más ignorancia, más atrevimiento.

Y agradezco al bueno de Octavio Méndez, quien desde San Cristóbal de los Andes me provocó el pasado mes de febrero a esta defensa de *la lectura directa* -por uno mismo-. Me sentí incluso obligado a llamarle y acusarle –entonces en privado- de "*estar perdiendo el sueño por su culpa...*" (a exagerado no me gana nadie).

A él dedico las no pocas horas recogidas –gustosamente- en estas páginas. Deseándole que su salud le permita seguir batallando desde su –justificado y compartido- entusiasmo por el braille.

Madrid, abril 2021

Advertencias

1ª) Tal vez le parezca **excesivo** el número de piezas empleadas en los juegos que aquí se recogen: **10 palabras, 10 letras, 8 cifras, 9 números...**

En el caso de **las palabras**, podrían haber sido más. Para **las letras**, bastantes más. Así como en todos los campos para ciertas cuestiones... ¡Y eso que se ha hecho gracia de las repeticiones!...

Ya ese número tiene una intención aviesa. Al final de estas páginas encontrará la justificación.

No sufra: si tras jugar varias veces le parecen excesivos, tome conjuntos con un elemento menos; o dos. Y si el o los jugadores tienen pocos años o están muy baqueteados por una prolongada vida de trabajo, tome **cinco**; o **seis**. Perderán un tanto su **valor como prueba**, pero resaltará más su **condición de juego**.

2ª) A los enunciados se les ha dado la forma más simple: como "*desafío con uno mismo*" – "*solitario*"- o "*prueba de capacidad*".

Pero es sencillo implementarlos con una regla que los haga extensible a jugar en grupo. Por ejemplo:

Si el jugador que se decide a dar el primero una respuesta dice todas las palabras que se ajusten al enunciado, se anota tantos puntos como palabras. Si no las dice todas, los demás tienen derecho a "rebote" –siguiendo el orden prefijado-, anotándose tantos puntos como palabras nuevas añadidas.

El jugador que repita una palabra ya dicha o distinta de las del enunciado, pierde los puntos que le corresponderían en esa jugada.

(Quien dice **palabras**, dice **letras, cifras, números**.)

3ª) Para no complicar demasiado las cosas, **no se repiten elementos del mismo valor**; por ejemplo: palabras con el mismo número de letras. O que exijan **un análisis de segundo nivel: palabras con las dos primeras letras iguales**, números con la misma cifra de las unidades.

Pero nada impide que usted tenga criterio diferente, y produzca otras piezas; o las elija al azar, tomándolas de cualquier escrito, refranes, letras de canciones...

En los Apartados "En la **fábrica de...**" encontrará sugerencias.

4ª) No le oculto que en el caso de las **palabras** las que aquí se proponen tienen... *una cierta malicia*. Aunque no mucha: un 50%...

(Le desafío a que descubra *el enigma*.)

Y esto sí es importante a la hora de jugar con *gente menuda*.

5ª) Antes de empezar una partida, determine:

- a) la forma en que se van a leer las piezas:
 - ❖ Seguidas -una detrás de otra- y a qué velocidad;
 - ❖ por grupos de... (dos, tres, cuatro);
 - ❖ a petición del jugador.
- b) Si pueden pedirse o no repeticiones de la lectura, y hasta cuántas.
- c) Intervalo máximo de tiempo para la respuesta.
- d) Forma de puntuación de los aciertos. Y penalización de los errores.

6ª) Aquí, cada enunciado incluye un único tipo de cuestión o respuesta. Pero el conjunto de piezas puede emplearse como soporte para cualquier otro Desafío de la misma Sección.

Es premeditado.

Habría sido pueril presentar doce pruebas del tipo "Repita esas palabras ordenadas en orden alfabético", cuando basta hacer la misma petición con los conjuntos de palabras empleados para los otros once desafíos con palabras.

Digámoslo en positivo: se ofrecen situaciones o provocaciones por un total de:

Desafíos con palabras	$12 \times 12 = 144$
Desafíos con letras	$9 \times 9 = 81$
Desafíos con cifras	$15 \times 15 = 225$
Desafíos con números (de dos cifras)	$13 \times 13 = 169$

7ª) Cada desafío o prueba se presenta en páginas separadas. Con el fin de *facilitar su lectura en dispositivos digitales*, o imprimirlas para formar *cuadernos por grupos*.

8ª) Acepto la crítica de que "no se adjuntan las soluciones". Pero permítaseme la disculpa de que sería vergonzoso añadir páginas de respuestas, cuando ***leídas son trivialidades***. Y bastaría Excel u otra hoja de cálculo con macros para obtenerlas.

ADELANTO DE CONTENIDO...

PRIMERA PARTE.- CONTENIDOS LINEALES (CADENAS)

I. CON PALABRAS

Desafíos

En el taller de palabras

II. CON LETRAS

Desafíos

En el taller de letras

III. CON CIFRAS

Desafíos

En el taller de cifras

IV. CON NÚMEROS

Desafíos

En el taller de números

SEGUNDA PARTE.- CONTENIDOS EN DOS DIMENSIONES (MATRICES Y TABLAS)

En el taller de las dos dimensiones

Desafíos