



## **CD N° 2**

### **Enganchamento - Memorizando pares de informações**

**Colagem: é um processo de colocar juntos dois desenhos vividos de maneira totalmente ilógica, engraçada, bizarro ou ofensiva na mesma tela da nossa mente, quando a cola entre os dois desenhos é ação com movimentos amplos.**

### **Enganchando pares de informações**

Vínculo básico de uma corrente é vinculação entre dois anéis ou dois elos ou para construir qualquer coisa você tem que juntar dois componentes. Por exemplo, se você quer construir uma casa você precisa assentar os tijolos. A unidade básica é simplesmente vincular o primeiro tijolo ao tijolo seguinte. Então para você memorizar qualquer seqüência, você tem que criar um laço ou vinculação básica entre duas unidades de informações. Se você sabe como vincular dois elementos, você vai saber como vincular 2,000 elementos para criar uma seqüência infinita.

Eu vou dizer mais: Tudo na memória é simplesmente vinculação entre dois desenhos. Existem milhares de exemplos, como veremos futuramente neste curso, neste programa. Veremos que sempre este elemento de vincular dois desenhos vai estar presente em qualquer aprendizagem. Se você pensar sobre aprendizagem de uma forma geral como você a definiria? Aprendizagem é simplesmente vincular novas informações com informações que você já tem armazenadas em seu "banco de dados". Ou seja, aprendizagem é um processo de vinculação de informações conhecidas com informações desconhecidas.

**Informação na forma de um desenho + EDNA + Outra informação apresentada na forma de desenho = vínculo forte e bidirecional entre desenhos**

Porém, nós agora vamos simplesmente trabalhar com essa unidade simples chamada VINCULANDO PARES DE INFORMAÇÕES. Vejamos como este método funciona. Tomemos um desenho vivo e detalhado e o colocamos na mesma tela da nossa mente com outro desenho vivo e detalhado quando a cola entre aqueles desenhos é ação ampla com movimentos rápidos! Não basta criar uma história engraçada e ridícula ou então colocar uma sobre a outra - não basta. Colocar um desenho sobre o outro não irá funcionar; você precisa colocar um desenho sobre o outro com movimentos amplos aplicando os princípios da EDNA. Essa é a chave do sistema Power Memory

Por que o movimento cria uma memória mais forte? Já falamos sobre isto anteriormente. Quanto mais amplo é o movimento, mais isto irá exigir do seu cérebro, maior será o fluxo eletroquímico e maior será o impacto. Isto resulta em maior capacidade da memória.

Voltemos então aos nossos pares de informações. Tome um desenho vivo na tela nº. 1, um desenho vivo na tela nº. 2 e coloque os desenhos na mesma tela de sua mente usando ação com movimentos amplos. Lembre-se porém que os movimentos AMPLOS devem ser MUITO AMPLOS. O que eu quero dizer com AMPLOS? Que tomam um grande espaço. Por exemplo, andar não é uma ação muito AMPLA porque o movimento não é bem rápido; a ação deve ser ampla e rápida ao mesmo tempo. Vou dar alguns exemplos de movimentos amplos e rápidos: Correndo, voando, estourando, surgindo da superfície de, metamorfose, gerando, girando, girando sobre, dançando com, batendo, amassando, destruindo. Aqui teremos ação com movimentos amplos. Posteriormente veremos cada movimento para que você entenda melhor. Por enquanto, porém, esta lista é o bastante.

Vejamos alguns exemplos de como a técnica de vinculação entre pares de informações funciona: Se eu disser - Vaca ??? - Você tem que imaginar a vaca, que é um desenho detalhado e neste ponto você precisa parar e perguntar: Qual é a cor desta vaca? Qual é o tamanho desta vaca? Suas cores são preto e branco, marrom? É magra, gorda? Pequenos detalhes da vaca. Tenha este desenho detalhado de vaca que você escolheu e coloque esta vaca junto à bicicleta na mesma tela, em sua mente, agora faça um movimento que envolva a vaca e a bicicleta. A vaca deve fazer alguma coisa com a bicicleta ou vice-versa, que seja incomum. Então você imagina esta vaca pedalando na bicicleta. Este é o exemplo de uma cena louca.

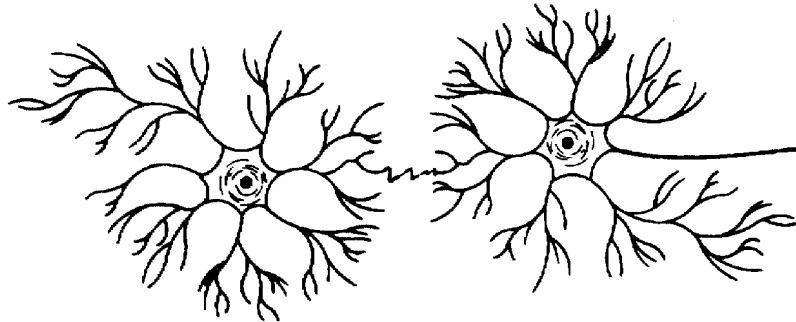
Nunca vimos uma vaca andando de bicicleta. Lembre-se porém que o movimento deve ser AMPLO. Imagine a bicicleta surgindo da boca ou da orelha da vaca ou a vaca amassando rapidamente a bicicleta tentando quebrá-la ou transforma-la em sucata. Pode ser também a vaca devorando a bicicleta ou correndo com a bicicleta ou girando a bicicleta no seu chifre, ou fazendo círculos com a bicicleta ou quebrando-a ou a vaca e a bicicleta se chocam em grande velocidade e provocam uma explosão!... e assim por diante.

Estes são alguns exemplos de como você pode colocar dois desenhos e criar uma ação ampla, com movimentos amplos. É exatamente isso que você deve fazer com qualquer par de informações. Deixe-me agora explicar o que eu considero par de informações. Existem milhares de exemplos. Qualquer aprendizagem referente a qualquer assunto, no meu conceito, abrange pares de informações. Cursos estrangeiros, por exemplo, enquadram-se em pares de informações. Se eu mencionar a palavra GLASS que significa VIDRO em português; aqui temos um exemplo de par de informações. Um lado do par da informação é a palavra GLASS e o outro lado do par da informação é a palavra VIDRO. Outro exemplo: se eu perguntar qual é a capital da Argentina? Buenos Aires. Temos aí um par de informações. Vamos chamar isto de agora em diante, de lado A e lado B do par. Neste caso, o lado A do par é a Argentina e o lado B do par é Buenos Aires. Outro exemplo: Artigo 132 falando sobre os Direitos do Trabalhador. O lado A do par é o número do Artigo: 132, e o lado B é o título do Artigo: Direitos do Trabalhador. Este modelo de par de informações se repete em quase todo tipo de aprendizagem.

Na verdade, quando nosso cérebro aprende algo cria conexões intracelulares e intra-neurônios. Quando você estuda a aprendizagem aumenta estas conexões. Por isto podemos dizer que uma pessoa inteligente é uma pessoa educada e é também uma pessoa que criou muitas conexões dentro do seu cérebro. Quando você começa a dominar um assunto por exemplo percebe que é possível conectar idéias muito rapidamente sobre aquele assunto.

**Qualquer aprendizagem requer que façamos vínculos e conexões entre o que já sabemos com a informação que não sabemos**

Vou contar um pequeno episódio acontecido quando eu trabalhava na bolsa em Nova York. Nas primeiras semanas eu achava que as pessoas estavam falando em chinês comigo. Os termos técnicos que se usavam, os nomes que eles chamavam, e os cálculos eram como uma língua estrangeira para mim. Eu não entendia absolutamente nada! Quando alguém falava um termo eu precisava pensar sobre o que aquele termo poderia significar! Comecei então a pensar de forma abstrata, o que era, no início, uma tarefa muito difícil. Após algum tempo no entanto, eu comecei a entender e falar naquela língua e comecei a vincular as idéias muito mais rapidamente. Quando alguém perguntava qual o retorno sobre investimento em alguma coisa eu podia rapidamente calcular, e rapidamente também chegar à conclusão de que este investimento era bom aquele, porém, não era.



***Dois neurônios fazendo conexão***

Isto é exatamente o que acontece quando você enfrenta qualquer novo assunto. No início a matéria parecerá muito estranha e você precisará pensar sobre cada passo, cada movimento; mas quando você conhecer o assunto profundamente, tudo se torna automático. Tudo, inclusive cálculos, matemática, conhecimento de produtos, e muitas outras coisas. É a mesma sensação quando você começa a trabalhar numa empresa e não conhece nada ali. Nas primeiras duas semanas você não vai entender muitas coisas, mas quando você começa a dominar as coisas tudo é feito de modo automático, porque durante o tempo em que você trabalha, como no meu caso, quando eu trabalhei na STOCK MARKET (Bolsa da Nova York), fiquei muito confundido nas primeiras semanas e tudo foi uma grande confusão como se fosse uma língua estrangeira para mim. Levou para mim algum tempo para eu entender toda essa badalada. Mas, durante este

tempo eu vinculei e criei em alguma região do meu cérebro - e isto acontecerá também com você - conexões fortalecidas através de repetições diárias. É assim que se começa a dominar um assunto - começando a vincular ou fortalecer conexões entre regiões do cérebro e então vê que está dominando o assunto. Voltemos ao nossos pares de informações.

## **MEMORIZANDO PARES ALEATÓRIAS DE PALAVRAS SUBSTANTIVAS E DESENHOS:**

Eu coloquei neste exercício n°. 1 alguns pares de informações. De forma arbitrária, eu escolhi desenhos e eu quero que você pegue o desenho do lado A do par e vincule-o ao desenho do lado B do par. Por exemplo: temos uma torneira e uma mesa. São dois desenhos que você pode vincular usando a técnica de pares de informações. Pegue o desenho detalhado do lado A e o desenho do lado B e coloque os dois desenhos na mesma tela da sua mente usando AÇÃO AMPLA COM MOVIMENTOS AMPLOS. No caso da torneira, você pode animá-la; colocando olhos, braços,

aumentando o tamanho da torneira, não deixe de fazer isto, aumente bastante o tamanho desta torneira, como eu mencionei no capítulo anterior. Imagine o desenho e aumente-o. Lembre-se, quanto maior for o desenho, quanto mais ele preencher a tela da sua mente, maior será o impacto no seu cérebro. Aumente então o tamanho do desenho, faça-o ficar engraçado - uma torneira gigante. Agora imagine esta torneira pulando sobre a mesa, amassando a mesa. Não basta colocar a torneira sobre a mesa; é preciso criar a AÇÃO, os MOVIMENTOS! Uma outra cena que pode ser criada é esta torneira dançando com a mesa ou imagine uma torneira gigante, e de sua boca surge, com muito esforço, uma mesa! Porém, o único elemento EXTRA que você pode colocar no desenho é você mesmo!

Muitos iniciantes começam fazendo uma torneira sobre a mesa, ou aberta, muita água caindo sobre a mesa. A água é desnecessária, porque é um elemento extra. Você não precisa desta água! Repetindo, o único elemento extra que você pode colocar no desenho é VOCÊ MESMO!. Imagine que você tenha uma torneira gigante, e, com muito esforço consegue abri-la e também demoradamente surgiu da boca da torneira a mesa. Você poderá me perguntar: Por que podemos nos colocar dentro do desenho, da ação? A resposta é: Para aumentar o nível emocional do desenho.

### **Pergunta que você deve responder quando enganchar os desenhos: Qual foi a ação ?**

Vamos falar mais sobre isto. Como eu já mencionei antes, quanto maior o nível emocional de uma pessoa ao lembrar um evento maior é o impacto no seu cérebro. Se alguém, por exemplo, sofreu um acidente. Esse acidente é registrado e será uma coisa muito emocional e, se for preciso dar uma nota de 1 a 10, este acidente terá nota 10! Por exemplo, se você se lembrar de 5 ou 10 minutos atrás e nada aconteceu de especial, pode ter certeza que você vai esquecer que este período. Você vai acabar esquecendo-o de forma instantânea. Esse período para sua mente, não existiu. Assim, precisamos aumentar nosso nível emocional artificialmente para nos lembrarmos das coisas. Você pode também se imaginar girando uma torneira e bate-la na mesa e com muita raiva quebrando esta mesa em pedacinhos. Este é um exemplo de como se inserir no desenho e criando uma AÇÃO AMPLA com muitas EMOÇÕES. Temos que fazer isto para aumentar o nível emocional do desenho.

Há outro exemplo em que podemos nos inserir. É muito simples. Nós temos uma tendência natural de nos lembrar de coisas acontecidas conosco. Por exemplo, se você pensa nas coisas que você fez desde que acordou hoje, vai perceber que pode se lembrar **de-ta-lha-da-men-te** de tudo o que aconteceu. Você vai se lembrar de ter aberto os olhos, colocou seu pé direito no chão, em seguida seu pé esquerdo, etc.

Vai lembrar detalhes absurdamente pequenos! Então se nós podemos lembrar todos nossos atividades desde que acordamos até agora, por que não podemos lembrar uma lista de 20 palavras? Mas vai se lembrar porque aconteceu com VOCÊ e nossa mente tem muita facilidade de lembrar coisas que acontecerem conosco, especialmente quando o nível emocional do evento é mais alto. Qualquer coisa, qualquer pensamento que nos ocorre, é gravado. Nós temos um "Grand Canyon" uma área gigantesca de informações, porém, estas informações não estão sempre disponíveis! Por este motivo nós nos esquecemos de algumas coisas.

Por exemplo, você encontrou uma pessoa na loja e sabe o nome desta pessoa porque já a tinha visto várias vezes, mas esqueceu seu nome. Você se lembrou do rosto desta pessoa, mas o nome não. Um dia depois, durante o banho, você exclama: Ah! Agora me lembrei do nome daquela pessoa! O que aconteceu? Você realmente havia se esquecido? Claro que não. Aquele nome estava registrado dentro de sua cabeça, mas não foi possível extrair este nome quando precisou. Através do

sistema Power Memory vamos aprender como criar arquivos mentais para gravar estes nomes e extrair, ter acesso a estas informações quando desejarmos.

<b>Coluna A</b>	<b>Coluna B</b>
Torneira	Mesa
Sabonete	Batata
Tambor	Pilha
Leão	Pepino
Pássaro	Cogumelo
Almofada	Regua
Tampa	Fita
Sapatos	Faca
Toalha	Vídeo
Peruca	Harpa
Revista	Bala
Pílula	Sino

Vamos então para o segundo par de informações da lista: BATATA e SABONETE. Imagine-se pegando a batata, girando-a, imagine-a devorando o sabonete ou a batata girando um sabonete em seu dedo ou uma batata deslizando sobre um sabonete gigante, em alta velocidade, ou imagine também que você está segurando um sabonete bem grande e lavando uma batata bem grande com este sabonete. Repetindo, o único ELEMENTO EXTRA no desenho deve ser VOCÊ! Temos o SABONETE, a BATATA GIGANTE e você está lavando a batata com movimentos bem rápidos.

O terceiro par da lista é PIA e TAMBOR. Imagine por exemplo, um tambor, e surgindo deste tambor, uma pia rasgando o couro do tambor, ou uma pia com braços e mãos batendo bem forte no tambor! Ou imagine-se pegando a pia bem grande e amassando o tambor e com esta pia você faz um buraco. Não se esqueça dos movimentos AMPLOS e coloque EMOÇÃO ao criar uma AÇÃO.

Qual o meu objetivo? Quero que você continue fazendo isto até o último item da lista. Esteja à vontade para fazer esta vinculação entre os desenhos. Quando acabar de vincular todos os desenhos eu gostaria que você cobrisse o lado A do seu par de informações e tente lembrar qual é o par de cada palavra. Cubra o lado A, por exemplo, no caso da torneira e da mesa, cubra a torneira; no caso do sabonete e da batata, cubra o sabonete. Escreva então, quais são os pares de cada palavra - qual é o par da palavra mesa, qual o par da palavra batata, qual o par da palavra tambor. Quando terminar, vamos examinar outro elemento.

<b>Coluna A</b>	<b>Coluna B</b>
Torneira	
Sabonete	
Tambor	
Leão	
Pássaro	
Almofada	
Tampa	
Sapatos	
Toalha	
Peruca	
Revista	
Pílula	

Terminou? Lembrou-se de tudo? Se conseguiu se lembrar de tudo, muito bem. Caso contrário, vamos saber qual foi o motivo que o impediu de se lembrar de tudo. A resposta é simples. Você não conseguiu se lembrar de tudo porque não viu o desenho vivo, ou não colocou movimento bastante, ou não se envolveu no desenho. Faça isto. Siga as três etapas - Envolver-se no desenho - pegue o desenho 1, o desenho 2, coloque-os na mesma tela da sua mente e coloque AÇÃO AMPLA!

<b>Coluna A</b>	<b>Coluna B</b>
Tenda	Pizza
Tinta	Caixa
Carimbo	Agenda
Alho	Carpete
Atum	Mel
Agulha	Moeda
Fio	Camelo
Placa	Cantor
Dente	Melão
Medico	Mala
Tecnico	Mula
Kayaque	Rolo

Vamos ao segundo exercício. Gostaria que você cobrisse o lado A e veja quantas palavras conseguiu memorizar.

<b>Coluna A</b>	<b>Coluna B</b>
	Pizza
	Caixa
	Agenda
	Carpete
	Mel
	Moeda
	Camelo
	Cantor
	Melão
	Mala
	Mula
	Rolo

Lembre-se: Este é um exemplo de pares de informações quando você trabalha com substantivos. Na vida real você não vai encontrar este tipo de pares de informações, por exemplo, se se tratar de palavras em inglês e português, não haverá substantivo. Uma palavra em português significará sempre alguma coisa, ao passo que uma palavra em inglês pode não significar absolutamente nada!

<b>Coluna A</b>	<b>Coluna B</b>
Glass	Vidro
Grin	Sorrir
Comb	Pente
Bull	Boi
Turquia	Ankara
Uruguay	Montevideo
Bulgaria	Sofia
Afganistan	Kabul
Domingo	Dimanche
Segunda	Lundi
Terça	Mardi
Boulangerie	padaria

Por exemplo, a capital da Turquia é Ancara. Turquia não significa absolutamente nada para você. Ancara também é um nome abstrato. O que você fez até agora foi vincular pares de informações substantivas. Mais adiante vamos aprender a memorizar na prática pares de informações que você encontra quando está estudando para provas. Esta é a chave. Talvez você já tenha aprendido em outros cursos que se deve vincular, mas ninguém ensinou como fazer isto.

<b>Coluna A</b>	<b>Coluna B</b>
Glass	
Grin	
Comb	
Bull	
Turquia	
Uruguay	
Bulgaria	
Afganistan	
Domingo	
Segunda	
Terça	
Boulangerie	

Agora você já sabe como usar pares de informações. Dados os exemplos a seguir, eu quero que você trabalhe com mais velocidade, ou seja, imaginar um desenho e criar a ação com mais velocidade porque isto é importante. Se você não souber como trabalhar rápido vai desistir, e desenvolver velocidade é um elemento importante. Quando você fizer isto verá que será muito mais fácil lembrar coisas e mais rapidamente.

Coluna A	Coluna B
Torneira	
Sabonete	
Tambor	
Leão	
Pássaro	
Almofada	
Tampa	
Sapatos	
Toalha	
Peruca	
Revista	
Pílula	

Coluna A	Coluna B
	Pizza
	Caixa
	Agenda
	Carpete
	Mel
	Moeda
	Camelo
	Cantor
	Melão
	Mala
	Mula
	Rolo

Coluna A	Coluna B
Glass	
Grin	
Comb	
Bull	
Turquia	
Uruguay	
Bulgária	
Afeganistão	
Domingo	
Segunda	
Terça	
Boulangerie	

No início isto lhe parecerá um pouco estranho. Por que? Simples. Porque você está se policiando ativamente. Eu descobri algo interessante. Quando se trabalha com estudantes adultos eu descobri que é mais difícil ensina-los a utilizar pares de informações do que estudantes mais jovens ou crianças. Por que? Porque para os adultos não falta memória. Ela é a mesma das crianças.

Coluna A	A EDNA - cola Mental	Coluna B
Vassoura	<==>	Arvore
Fita Durex	<==>	Pão
Pizza	<==>	Moto
Prato	<==>	Rua
Baú	<==>	Prego
Perna	<==>	Peixe
Poste	<==>	Carpete
Caixa	<==>	Fogão
Prateleira	<==>	Girafa
Gasolina	<==>	Martelo

A diferença entre adultos e crianças é que os adultos se policiam muito mais do que as crianças. Se você disser a um adulto agora: "Pegue uma batata gigante em um dos braços esquiando sobre um sabonete gigante", ele vai pensar que você está totalmente louco. Mas se você disser isso a uma criança ela vai ter menos dificuldade de lidar com este desenho. Lembre-se: quanto mais louco o desenho, quanto mais engraçado, quanto mais exagerado, quanto mais emoções você envolver em seu desenho maior será o impacto no seu cérebro e quando isto acontecer mais você vai lembrar. Nos exercícios seguintes vamos continuar trabalhando com eles.

Eu vou estabelecer um objetivo: Decorar 15 (quinze) palavras em 3 (três) minutos. Nos exercícios seguintes eu vou aumentar um pouco a velocidade para que você atinja 15 palavras em 2 minutos e depois 15 palavras em 1 minuto. Quando você chegar a este nível estará pronto para continuar com a segunda fase.



**Exercício:** Tente memorizar os seguintes pares aleatórios de palavras substantivas. Desafie-se e veja se você pode fazer a conexão em menos de 2 minutos, boa sorte!

1) tomada		mesa
2) macarrão		cano
3) suco		leão
4) caneta		batata
5) carro		gato
6) pássaro		uvas
7) chá		espelho
8) caderno		manteiga
9) lâmpada		camisa
10) parede		ventilador
11) janela		tomate
12) macaco		livro
13) barco		camelo
14) estatueta		fio
15) faca		rádio
16) xampu		cebola
17) telhado		montanha
18) cortina		cadeira
19) chapéu		lama
20) elefante		coca cola

**Agora escreva o par que pertence a cada desenho: se você fez um bom trabalho de vincular, você vai perceber que o vínculo é bidirecional**

<b>Coluna A</b>	<b>A EDNA</b>	<b>Coluna B</b>
1) tomada		mesa
2) macarrão		
3) suco		leão
4) caneta		
5)		gato
6)		uvas
7)		espelho
8) caderno		manteiga
9) lâmpada		
10)		ventilador
11) janela		
12)		livro
13) barco		
14) estatueta		
15)		rádio
16) xampu		
17)		montanha
18) cortina		
19)		lama
20) elefante		

**Exercício 2: Memorize os pares usando a técnica que você aprendeu. Mas aqui desafiando-se: diminua o tempo para 2 min e 30 segundos**

<b>Coluna A</b>	<b>A EDNA</b>	<b>Coluna B</b>
1) pomada		véu
2) tubarão		cobra
3) lagarta		maionese
4) calendário		geléia
5) espuma		galo
6) toldo		jornais
7) espantalho		milho
8) cabide		microondas
9) azul		tartaruga
10) flecha		bingo
11) jaula		cantora
12) bomba		lenço
13) cama		tenda
14) chuveiro		melão
15) cabelos		repolho
16) xampu		meteorito
17) cinzeiro		marcador
18) cortina		patê
19) amendoim		porco
20) perfume		avestruz

**Agora escreva o par de cada palavra**

<b>Coluna A</b>	<b>A EDNA</b>	<b>Coluna B</b>
1) pomada		
2)		cobra
3) lagarta		
4)		geleia
5) espuma		
6)		jornais
7) espantalho		
8)		microondas
9) azul		
10)		bingo
11) jaula		
12)		lenço
13) cama		
14)		melão
15)		repolho
16) xampu		
17)		marcador
18) cortina		
19)		porco
20) perfume		

Agora tente ver se você pode fazer o mesmo exercício em menos tempo. Desta vez tente memorizar os pares em 2 minutos. Lembre-se que quanto mais você praticar quanto melhor e mais rápida será sua aprendizagem

<b>Coluna A</b>	<b>A EDNA</b>	<b>Coluna B</b>
1) escada		medalha
2) maca		corda
3) grama		leopardo
4) caneca		pincel
5) xícara		planeta
6) armário		vagão
7) sofá		serra
8) índio		colina
9) soldado		desodorante
10)fogueira		taxi
11)lula		chapéu
12)cofre		elevador
13)peru		quadro
14)impressora		figo
15)travesseiro		arco
16)queijo		parede
17)boxeador		metralhadora
18)microfone		enfermeira
19)sangue		leito
20)ônibus		escova

**Agora escreva o par de cada palavra**

<b>Coluna A</b>	<b>A EDNA</b>	<b>Coluna B</b>
1) escada		
2)		corda
3) grama		
4)		pincel
5) xícara		
6)		vagão
7)		serra
8) índio		
9)		desodorante
10)		taxi
11)lula		
12)		elevador
13)		quadro
14)impressora		
15)		arco
16)queijo		
17)		metralhadora
18)microfone		
19)		leito
20)ônibus		

Como foi? Conseguiu lembrar 15 pares em 1 minuto? Vamos ver agora como podemos usar essa técnica de pares de informações para memorizar listas e usar pares de informações que nós encontramos na vida real. Vamos ver como usar técnicas de pares para lembrar línguas estrangeiras.

# O segredo está no vínculo

Então vamos ver como vincular duas palavras na forma aleatória. É importante vincular as palavras iniciais a qualquer par de desenhos. Uma vez que você entende este processo, você pode aplicar o mesmo processo para palavras estrangeiras.

Para vincular duas palavras na forma aleatória, nós precisamos selecionar apenas palavras substantivas ou seja, palavras que você pode imaginar. Então vamos começar a vincular substantivos e depois vou mostrar como lidamos com palavras abstratas, adjetivos e verbos que são difíceis de imaginar.

# RESUMINDO:

## REGRAS GERAIS NO VÍNCULO

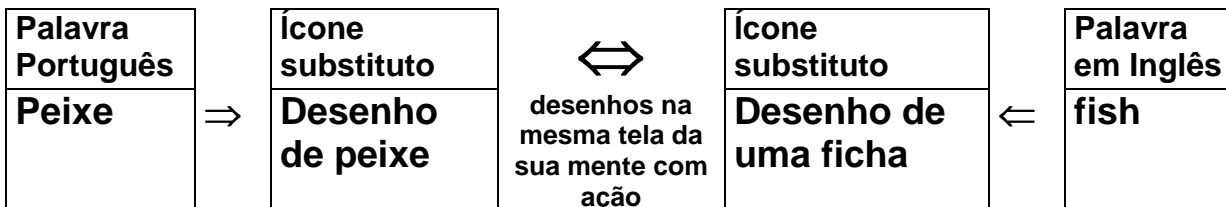
- Vê os desenhos dos dois objetos (muitos alunos por algum motivo enfocam apenas um dos desenhos esquecendo de olhar o outro)
- Use a EDNA;
- Comece sua vinculação com a palavra EU;
- Quanto mais louco melhor;
- Use fatores colaterais, tais como quando você quebra algo ouve o barulho, quando chuta algo com seu pé, sente a dor ou sabor de algo etc. Quanto mais senso melhor -multi sensorial significa - multi conexão;
- Evite usar desenhos desnecessário por exemplo: madeira e cama, eu estou quebrando madeira com martelo em cima da cama (a palavra martelo não pertence aqui) melhor use eu estou quebrando a madeira com raiva em cima da cama;
- Os desenhos estão sendo realizados no presente e não no passado.

**Métodos ultrapassados de memorização utilizando Associação de palavras: Vinculando *palavras* utilizando o raciocínio *lógico***  
**O método POWER MEMORY: Vinculando *desenhos* utilizando *ilógica* e besteira.**

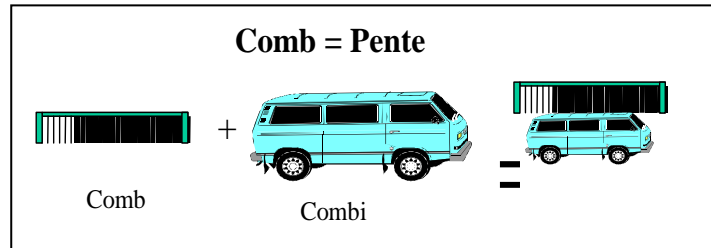
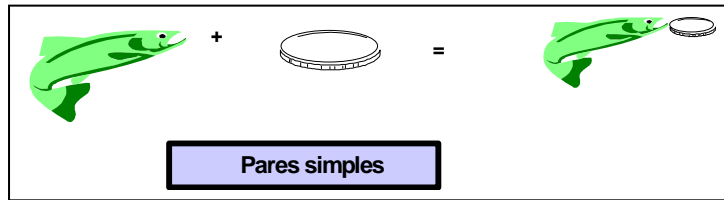
## Lista de verbos com movimentos amplos que você pode usar quando vinculando pares de informação

- Correndo
- Pulando
- Surgindo da superfície de..
- Batendo
- Amassando
- Quebrando
- Girando
- Rasgando
- Esfaqueando
- Estourando
- Metamorfose (desenho se transformando em outro desenho)

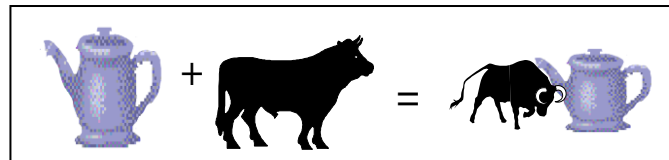
## Memorizando vocabulário estrangeiro



# Fish = Ficha



Boi = Bull ( usamos desenho de um bule)



Coloque os dois desenhos na mesma tela da sua mente utilizando uma ampla ação  
 Para metodos mais avançados de memorização de vocabulários estrangeiros, veja nosso programa  
 Power Memory Phonics

## Memorizando listas numeradas ou ordenadas A lista da vela

N°	Razão - associação	N°	Razão - associação
1.	Vela	11	World trade center
2.	Pato	12	Caixa de ovos
3.	Coração	13	Jogador de futebol
4.	Barco a vela	14	Avião 14 bis
5.	gancho	15	Bolo de debutante
6.	Cereja	16	Urna de votar
7.	Vara de pescar	17	Macaco
8.	Bicicleta	18	Carro
9.	Pirulito	19	Taco de golfe
10.	Bola de boliche	20	Caixa de cigarros



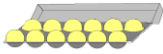



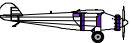



Pergunta que você deve responder quando enganchar os desenhos:  
**Qual foi a ação ?**

## Dicas para memorizar listas numéricas usando ganchos mentais

- Fechar seus olhos
- Pensar apenas sobre um gancho de cada vez
- Usar muitas ações com desenhos exagerados, engraçados e totalmente impossíveis
- Se incluir no desenho
- Se lembra que tudo que é chato = tendência de não se lembrar.

**A LISTA DA VELA**

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

11		16	
12		17	
13		18	
14		19	
15		20	

1. Telefone	11. Trem
2. Microfone	12. Faca
3. Lâmpada	13. Radio
4. Gato	14. Carpete
5. Mala	15. Livro
6. Luva	16. Cortina
7. Tv	17. Camisa
8. Armário	18. Muro
9. Pregos	19. Troféu
10. Lixo	20. Spaguetti (macarrão)

1. Imagine que você queimou o seu telefone utilizando uma vela.
2. Imagine que você amarrou um pato com o fio do microfone.
3. Imagine que você esmagou uma lâmpada em cima do coração no dia dos namorados.
4. Assim por diante ...

### Como expandir sua lista da vela para fim de memorizar 100 objetos ordenados:

O segredo é combinar a lista da vela com uma nova lista chamada a lista dos decimais. O processo é bem simples. Para cada decimal, designamos um desenho.

10 – Boliche

20 – Maço de Cigarros

30 – Calendário (30 dias)

40 – Lobo (a idade do lobo)

50 – Barra de ouro (50 anos casamento de ouro)

60 – Joscelino Kubitschek (presidente do Brasil nos anos 60)

70 – Pelé (campeão mundial 1970)

80 – Balão (80 dias ao volta do mundo – o livro do autor francês Jules Verns que descreveu o viagem com balão)

90 – Presidente Color

Agora o que precisamos fazer é simplesmente combinar os símbolos dos décimos (10, 20, 30,40,etc.) com os símbolos das unidades (1,2,3,4,). Assim o número 72 será expressado com a imagem de Pelé chutando um cisne. O número 43 será expressado com um lobo mastigando seu calendário e, assim por diante.

Você pode expandir a lista ainda mais usando símbolos para expressar números maiores do que 100 mas eu não aconselho isso por causa da complexidade dos desenhos. Uma maneira mais eficiente você vai aprender logo.



**Não continue até que você faça revisão da última lição:**