



VISLUMBRANDO LA FÓRMULA DEL ÉXITO

Abrimos con un *test* este capítulo en el que hablaremos de los Sistemas Representacionales, concebidos por Richard Bandler y John Grinder, creadores de la Programación Neurolingüística.

◀ TEST ▶

En la siguiente lista, piense en el elemento, la persona o la situación descrita, y de las opciones disponibles, señale la que más se adecue a lo primero que se le ha venido a la mente en ese momento luego de haber leído la opción. Marque la letra que corresponda y sea sincero en sus respuestas. Si en algún caso le vienen a la mente dos o tres letras, marque esas dos o tres.

1. NAFTA

- a) Una imagen, por ejemplo, una estación de servicio o el líquido.
- b) Un sonido, por ejemplo, el sonido de la nafta cuando ingresa al tanque.
- c) El olor de la nafta.

2. TU MEJOR AMIGO/A

- a) Un sonido, su risa o su voz.
- b) Una emoción, como los sentimientos hacia esa persona, un olor como el perfume que usa o un sabor como el de una comida que hayan comido juntos.
- c) Una imagen como su cara o un lugar que visitó con esa persona.

3. **HACIENDO ALGÚN TIPO DE ACTIVIDAD FÍSICA**

- a) Sonidos asociados con esa actividad.
- b) Un sabor como el de una bebida energizante, un olor que puede tener a su alrededor, o la emoción que siente en emplear su tiempo de esa manera.
- c) Una imagen. Por ejemplo, con quién está o en dónde está.

4. **ALGO QUE HIZO AYER**

- a) El sabor concreto de una comida, un sentimiento, o un olor que se respiraba en su entorno.
- b) Una imagen: el lugar en el que estaba.
- c) Un sonido o una conversación que tuvo.

5. **UN MOMENTO EN EL QUE SE SINTIÓ UN POCO INCÓMODO**

- a) Un olor, un sabor en particular, o la emoción que sintió en ese momento.
- b) Un sonido, lo que oyó, o lo que se decía por dentro en ese momento.
- c) Una imagen de ese momento.

6. **UN LUGAR AL QUE LE GUSTE IR A COMER**

- a) La sensación que le produce estar allí, el sabor o el olor de la comida.
- b) Lo que ve, la gente que lo acompaña o la ambientación del lugar.
- c) Lo que escucha, por ejemplo, conversaciones, o una buena música.

7. **UN RECUERDO DE SU INFANCIA**

- a) Un aroma, olor o fragancia, un contacto físico, un sentimiento o un sabor.
- b) Una imagen.
- c) Voces o sonidos.

8. **SU TRABAJO**

- a) Un sonido como el de una máquina, la computadora o las voces.
- b) Una imagen: por ejemplo, lo que está haciendo usted o lo que ve que hacen otros.
- c) Un sabor, por ejemplo, el de una galletita, de un mate, o un aroma que respira en su entorno, o la textura de algo que toca mientras realiza su trabajo.

9. **EL LUGAR AL QUE LE GUSTARÍA IR DE VACACIONES**

- a) Una imagen o escena.
- b) Un sentimiento, sabor u olor.
- c) Un sonido o música que lo transporta a ese lugar.

10. **ALGO QUE LE RESULTA O LE PUEDE RESULTAR DIFÍCIL DE HACER**

- a) Una imagen o escena: como puede ser verse a usted mismo cambiando la rueda de su vehículo.
- b) Un sabor, sentimiento u olor.
- c) Un sonido.

11. **ALGO QUE LE PRODUCE PLACER**

- a) Un sentimiento, por ejemplo, la satisfacción o la sensación física que le produce, un olor, o un sabor que siente en ese momento.
- b) Una música específica, el sonido del entorno, lo que se dice usted mismo, o las voces que escucha de la gente.
- c) Una imagen.

12. **ALGO QUE LE DIVIERTE**

- a) Lo que alguien dice, o lo que oye.
- b) Algo que ve.
- c) La emoción que le provoca reírse, o un olor que asocia con ese estado.

RODEE CON UN CÍRCULO SUS RESPUESTAS			
	VISUAL	AUDITIVO	KINESTÉSICO
1	A	B	C
2	C	A	B
3	C	A	B
4	B	C	A
5	C	B	A
6	B	C	A
7	B	C	A
8	B	A	C
9	A	C	B
10	A	C	B
11	C	B	A
12	C	B	A
TOTALES	B	A	C

el diseño logrado del logo y del pack) y lo auditivo (el nombre del producto tiene sonoridad, cuando lo como, hace "crunch" en mi boca).

Estos sutiles detalles, que para algunos pueden ser cuestiones menores, son la gran diferencia a la hora de generar el primer contacto con su cliente, y eventualmente, fidelizarlo.

Desde hace ya muchos años, los casinos conocen muy bien estos conceptos, por eso, las máquinas tragamonedas poseen luces y sonidos muy llamativos. Cuando los jugadores ganan, la iluminación y la música se intensifican generando una suerte de "anclaje de alegría" en los favorecidos por la fortuna, lo que les renueva los deseos de jugar. De hecho, los mismos diseñadores de casinos son expertos en manejar estas ideas en todo el contexto edilicio, lo que sumado a la falta intencionada de ventanas y relojes, hacen que el jugador pierda la noción del tiempo y siga apostando. Mecánica perversa si se quiere, ya que son los mismos casinos los que siembran el campo para el surgimiento de diferentes manifestaciones o patologías psiquiátricas o psicológicas como la ludopatía, que pueden aflorar en individuos que no poseen un cierto equilibrio emocional.



EJERCICIO



Identifique los sistemas representacionales en las siguientes frases. Si cree que la frase es preferentemente **Visual**, **Auditiva** o **Kinestésica**, junto a la frase, coloque la letra **V - A - K** según corresponda.

1. Este es un tema demasiado candente _____
2. Le veo buenas posibilidades a este negocio _____
3. Se han dicho muchas cosas sobre nuestro servicio _____
4. Escuche atentamente lo que le voy a decir _____
5. ¿Cómo podemos aclarar este asunto? _____
6. ¡Nos espera un futuro brillante! _____
7. Mucho ruido y pocas nueces _____
8. El dulce sabor del éxito _____
9. Esta negociación tiene buena pinta _____
10. Este tema no me suena bien _____

RESPUESTAS: 1-K, 2-V, 3-A, 4-A, 5-V, 6-V, 7-A, 8-K, 9-V, 10-A.

TOTAL DE ACIERTOS: _____