



**DICCIONARIO  
DE  
CIENCIA PSICÁNICA**

**Diccionario de los Términos Técnicos Especializados utilizados en Psicánica**

COPYRIGHT 2017  
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

**Edición de Marzo de 2017**

Derechos Reservados 2017 © Thomas Michael Powell

## Diccionario de Terminología Psicánica

### PSICÁNICA, PSICAN, Y PSICÁNICO

La **psicánica** es una ciencia, un modelo, una estructura conceptual, de cómo funciona la existencia humana. Es parecida a la física y a la electrónica; todas ellas parten de la misma base: todo lo que existe es energía. Todo es energía y toda energía-física o no-física- es siempre “legal”: obedece a leyes y principios. La psicánica presenta y explica las leyes de la energía no física, que incluye pensamiento, emociones y relaciones humanas.

La **psicánica** es una ciencia que plantea con precisión sus propias leyes y principios. Sus predicciones y resultados son verificables. No requiere de fe ni creencias, porque es algo verificable, más allá de las opiniones personales. Las dudas y desacuerdos se resuelven mediante la experimentación y la observación, no por imposición o decreto de alguna autoridad.

La psicánica es un nuevo enfoque de la psicología. Se enfoca en la **parte no-física** de la vida humana. Presenta cómo funcionan las siete áreas fundamentales de la vida: Psican, Ser, Sentir, Pensar, Relacionar, Hacer y Tener. Presenta las leyes que rigen al ser, las emociones, la mente y el pensamiento; las leyes del estudio y el aprendizaje, la inteligencia, la intuición, la sabiduría, la creatividad, el poder personal, el amor, la felicidad, el dolor y el sufrimiento, las relaciones humanas y la manifestación en el universo físico.

“Saber es Poder.” El conocimiento guía a la acción para producir un resultado deseado. La psicánica es un conjunto de conocimientos que te da poder sobre todos los aspectos de tu vida: el **Poder** de crearte a ti mismo, a tu Ser, y a tu vida. Te da poder para resolver problemas, eliminar las emociones negativas, el dolor y el sufrimiento; para mejorar tus relaciones; para aumentar tu autoestima, el amor hacia ti mismo y hacia otros; para expandir tu felicidad. El tema central de la psicánica es que tú eres una entidad no-física, espiritual, y que eres el centro y creador de tu vida.

Un **psican** es una entidad viva formada de energía no-física, dotada de Conciencia y Voluntad, sabiduría, poder y amor-alegría. Algunos sinónimos de psican son “espíritu” y “alma”. Tú eres un psican, un espíritu inmortal, ubicado temporalmente en un cuerpo físico con el propósito de experimentar y manipular el universo físico. **La psicánica es el estudio del origen, naturaleza, funcionamiento, habilidades y propósitos del psican.**

**Psicánico(a)** es un adjetivo que indica: acerca de, perteneciente a, relacionado con, el psican. Las experiencias psicánicas de las energías / realidades / cosas, incluyen: tus **identidades**<sup>1</sup>, tus **pensamientos** y todo el contenido de tu mente y del subconsciente (recuerdos, información, ideas, imaginaciones, sueños, conocimiento, planes, metas, valores, creencias, filosofías, religiones, etc.); y **todas tus emociones**: ira, ansiedad, miedo, tristeza, pena, dolor, culpa, resentimiento, depresión, frustración, desesperación, etc.

Nota que las cosas más importantes en la vida son psicánicas, no físicas, incluyendo: sabiduría, inteligencia, creatividad, imaginación, entusiasmo, amor, felicidad, relaciones, sentimientos y emociones. Inclusive los conceptos de riqueza y dinero (en oposición a su representación física con billetes y monedas) son psicánicos.

La psicánica tiene una nomenclatura precisa que ha sido cuidadosamente diseñada para permitirte ver y pensar sobre tu existencia de una cierta manera. Esto es algo tan importante, que lo repetimos: La psicánica te permite ver la vida desde un muy, muy particular punto de vista, uno de gran poder. Para situarte en este punto de observación, utiliza una terminología precisa y muy especializada.

<sup>1</sup> Identidades: el significado de este gran concepto se dará más adelante.

La clave para entender la psicánica es aprender los conceptos que cada término representa. Todo término es un símbolo, una representación, de una idea o concepto mayor. **La psicánica debe ser aprendida conceptualmente**, no verbalmente.

Este Diccionario es sometido a una constante revisión y expansión. Cada nueva edición del Diccionario señala el día y mes de la misma en la primera página. En los materiales psicánicos puedes encontrar algunos términos que no están todavía incluidos en el Diccionario. En este caso manda un correo electrónico a **info@psycanics.org** para recibir la definición por correo electrónico y para ponernos en conciencia de incluirlo en el Diccionario.

### Acerca de este Diccionario

Sócrates dijo hace alrededor de 2400 años que toda comunicación debe comenzar con la definición de los términos a utilizar. Esto es especialmente cierto en el caso de la psicánica, un sofisticado modelo técnico de filosofía, psicología y espiritualidad, que cuenta con una nomenclatura extensa pero precisa, a menudo en torno a un fenómeno sutil no físico, recién descubierto o entendido.

Definimos poder como *la capacidad de producir el resultado deseado*. El poder proviene del conocimiento y de la ciencia. La ciencia, el conocimiento de las Causas y los Efectos, es la fuente del poder humano sobre el universo. Es el instructivo que permite el control de la materia y la energía para producir el resultado deseado; es lo que ha proporcionado a la humanidad el nivel de tranquilidad y confort que disfruta en la vida moderna.

La base del conocimiento y de la ciencia es la *observación* y la *distinción*. El conocimiento se obtiene de una minuciosa observación, “rebanando” un fenómeno observado en fracciones aún más pequeñas, y haciendo distinciones aún más finas acerca de su naturaleza y funcionamiento. De hecho, la palabra “ciencia” proviene del latín “scire” que significa cortar, rebanar (la misma raíz de la palabra inglesa “scissors”: “tijeras”), y separar, distinguir.

La ciencia también utiliza “experimentos” para incrementar la calidad y cantidad de las observaciones y distinciones, y para dispersar el proceso de conocimiento. Sin embargo, la precisión ulterior de la ciencia, la mejor verdad que podemos descubrir, no la proporcionan los resultados reportados por un científico, sino el hecho de que las declaraciones (leyes) sean verificables por otros, repitiendo los experimentos originales o poniendo a prueba las declaraciones con nuevas formas.

Para facilitar el pensamiento y la comunicación, a cada nueva distinción se le asigna una palabra que la represente: de ahí el surgimiento de terminologías y nomenclaturas.

La psicánica es un nuevo conocimiento, una nueva distinción, de cómo operan el espíritu, la mente, las emociones, las relaciones y —hasta cierto punto— el universo físico. Ofrece a todo hombre el entendimiento de, y el control sobre sí mismo y sobre su universo, cosa que antes no era posible. Al igual que todo Conocimiento verdadero, ofrece Poder. De la misma manera que cualquier ciencia o tecnología, hace nuevas distinciones y presenta nuevos conceptos<sup>2</sup>, por lo que necesita y cuenta con una nomenclatura muy precisa. **Para adquirir poder, necesitas comprender las definiciones, distinciones, e ideas representadas por cada término de la nomenclatura. Debes ser capaz de re-convertir mentalmente la simbología de las palabras en imágenes, ideas y conceptos.**

La psicánica ve a la existencia desde un punto de vista nuevo y preciso. Para adquirir el poder que ofrece la psicánica, debes aprender a ver la vida desde ese punto de vista. La comunicación de ese punto de vista, depende de una nomenclatura altamente especializada.

### Terminología y Nomenclatura

Conforme hacemos nuevas distinciones en cualquier área de la existencia, debemos crear palabras para representar esos descubrimientos. Las palabras son símbolos, representaciones, de cosas, eventos y procesos. Necesitamos esos símbolos para pensar y para comunicarnos con otros acerca de esas cosas, especialmente cuando el objeto de estudio o la comprensión del mismo no existía. Sin palabras, estaríamos aún en la edad de las cavernas señalando cosas y gruñendo. El pensamiento eficiente y efectivo y la comunicación son como las matemáticas: requieren de símbolos precisos.

Conforme un área de conocimiento se va expandiendo, surge siempre la tensión entre la necesidad de crear nuevos términos y la sobrecarga de nomenclatura ofusadora, agotadora, abstrusa, ambigua, complicada, laberíntica<sup>3</sup>. Tal sobrecarga en algunos campos, la psicología, por ejemplo, hace que la

<sup>2</sup> Definición de concepto: Idea completa o global de cualquier cosa o fenómeno. El concepto incluye todas las definiciones, denotaciones y connotaciones, una imagen o pintura mental, y la comprensión total de todos los aspectos, referencias, conexiones y relaciones con otros conceptos. Aunque algunos conceptos sean simples, pueden abarcar páginas enteras de texto para presentar completamente algunos conceptos. Por ejemplo, la presentación completa del concepto de energía y materia en el universo físico, requeriría de un libro completo.

comunicación y la comprensión sean difíciles para quienes no forman parte del gremio o no tienen el mismo nivel de estudio en ese campo.

La comunicación de los fenómenos psicánicos (objetos espirituales, mentales y emocionales) es más complicada por el hecho de que los fenómenos psicánicos son no-físicos. No podemos producirlos a demanda ni para nosotros mismos, menos aún para la observación, medición y disección por parte de otros. Puedo ver tu cuerpo, mas no tus pensamientos. No puedo ver, oír ni sentir tus emociones. Por esta razón, la comunicación y entendimiento de la realidad psicánica es más difícil que en las ciencias físicas.

Nuestro problema en la ciencia psicánica radica en cómo comunicar los nuevos descubrimientos, generalmente perspicaces, fenómenos no-físicos, sin caer en complicaciones innecesarias.

Algunas veces asignamos nuevos significados técnicos a palabras comunes en castellano; otras veces tenemos que inventar nuevas palabras. La intención es evitar complicar o confundir, y simbolizar conceptos sofisticados procurando que la comunicación sea lo más exacta y eficiente posible. La psicánica tiene una terminología muy especializada y ha sido diseñada para llevarte a ver y pensar sobre la vida desde un punto de observación muy particular—uno que abre el entendimiento y genera poder.

Eventualmente, entenderás conceptos muy sofisticados expresados como:

- El SER-SENTIR de uno mismo es la ÚNICA motivación del comportamiento humano.
- Las RINs y sus cargas de anti-amor son la única fuente de ADS (sufrimiento).
- Espacio es la ausencia de Resistencia y el comienzo del Amor.
- El evento disparador de una activación fue la violación de un programa.
- Realidad y Verdad son conceptos muy diferentes. El ser humano crea millones de realidades: muy pocas de ellas se aproximan siquiera a la Verdad. Algo puede ser real y no cierto; o Verdadero y no real.

Términos como SER-SENTIR, RIN, anti-amor, ADS, Espacio, Resistencia, gatillo, evento, activación, programa, realidad, Verdad tienen definiciones especiales, definiciones técnicas en psicánica. Si no has aprendido cuidadosamente la definición Y EL CONCEPTO de cada una de las palabras técnicas, estarás totalmente imposibilitado de adquirir Poder psicánico en tu vida.

Los términos técnicos para describir fenómenos y conceptos mayores, en psicánica son escritos usualmente con una o dos letras mayúsculas para ayudarte a reconocerlos. La definición de los mismos se proporciona cuando se introduce por primera vez. La definición aparece también en el glosario de un libro psicánico y en este diccionario. Deberás utilizar el Diccionario de Psicánica para estudiar y comprender tales términos: las definiciones que aparecen en los diccionarios regulares generalmente crean PMEs.

---

<sup>3</sup>Estas son palabras reales, escogidas para ilustrar mi punto de vista de cómo algunas personas hacen incomprensibles sus textos.

## Los SECRETOS de un ESTUDIO EXITOSO

Lee este párrafo y después continúa:

**Conocimiento es Poder.**

**Conocimiento es Comprensión.**

**Ergo: Comprensión es Poder.**

**ÚNICAMENTE la comprensión es conocimiento: leer, “estudiar,” recitar o memorizar sin comprensión no es conocimiento y es inútil para el Poder. (El Poder es la habilidad de producir los resultados deseados).**

**El propósito del estudio es alcanzar conocimiento y de ese modo Poder. Ergo: El estudio es el proceso para lograr Comprensión.**

**La ley básica del estudio= comprensión= conocimiento → Poder es que nunca debes continuar más allá de una PME. PMEs→IMEs.**

**Tener tan solo una PME→IME es suficiente en ocasiones para destruir la posibilidad de comprensión de una ciencia completa. Múltiples PMEs→IMEs en una materia, garantiza la dificultad incremental en la materia y, eventualmente, fallar en aprenderla. Nunca jamás continúes estudiando con una PME o con una IME.**

¿Entendiste el párrafo anterior? ¿Experimentaste confusión, o claridad y comprensión?

¿Por qué no está claro ese párrafo?

¿Pudiste seguir las instrucciones proporcionadas?

¿Por qué no?

La razón por la cual no comprendiste el primer párrafo es porque contiene símbolos o acrónimos que no conoces: PME, PMEs→IMEs.

¿PMEs? ¿IMEs? “→”? Confuso, ¿verdad? Nota que tu falta de comprensión y tu confusión solamente crecen cuando pasas por alto algo que no has comprendido. No puedes comprender IMEs sin antes haber comprendido PMEs—lo cual no hiciste. ¿Y entendiste el símbolo “→”?

El símbolo → significa “causa” o “produce”. ¿Entendiste el significado de ergo?

Sin embargo, continuaste leyendo sin comprender. Estoy dando un punto de vista.

Tres Observaciones sobre el Estudio:

**Conocimiento es Poder.** El conocimiento conduce a la acción correcta —entre infinitas posibilidades de acción inefectiva— para producir los resultados deseados.

**Solo la Comprensión construye Conocimiento.** La memorización de una información es inútil si no se entiende. Y si la comprendes, no necesitas memorizarla: la sabes.

**Por lo tanto: El Estudio es el proceso para lograr comprensión.** Sin comprensión no hay conocimiento, y sin conocimiento adquirido, no hay estudio efectivo.

## ÍDEAS y CONCEPTOS

La principal razón por la que cualquier estudio o lectura se vuelven confusos y difíciles es la existencia de **IMEs: Ideas Mal Entendidas** (o Conceptos Mal Entendidos).

El conocimiento de cualquier materia, incluida la ciencia, la tecnología, y la psicánica es algo taxonómico=jerárquico=ordenado ascendente. La comprensión de conceptos avanzados depende de la comprensión de los conceptos previos más básicos. De la misma manera en que armas una máquina en un cierto orden para poder ensamblarla, debes también aprender una materia en un cierto orden, yendo de lo más “básico y simple” a lo más “complejo y avanzado.” Es imposible entender los conceptos avanzados de cualquier materia sin haber comprendido primero los conceptos básicos.

Continuar leyendo más allá de una idea no-entendida, incomprendida o parcialmente entendida, garantiza un daño en la comprensión de otras ideas y, muy a menudo, imposibilita<sup>4</sup> totalmente la comprensión de las ideas subsecuentes, y hasta de toda una ciencia.

Hemos demostrado esto al haberte pedido que leyeras el párrafo enmarcado. No pudiste comprenderlo porque tenías dos o más PME's en su contenido: las PME's y las IME's.

**Definición: PME: Palabra Mal Entendida.**

**Definición: IME: Idea Mal Entendida.**

**Definición: ergo: adverbio latino que significa “por lo tanto”.**

El símbolo de una flecha “→” quiere decir: “causa” o “crea” o “produce” o “nos lleva a.” “←” significa, fue causado por, o fue producto de.

Ahora regresa y lee de nuevo el texto enmarcado y después regresa a este punto.

¿Ahora tiene sentido? Puesto que hemos clarificado y definido las “PME,” las ideas deberían ser perfectamente claras (sin IME's) —a menos, claro está, que tengas otras IME's o PME's. (En cuyo caso consultas un diccionario antes de continuar, ¿correcto?)

La definición correcta de todas las palabras contenidas en una idea, hace que la idea se vuelva más clara y fácil de entender.

**Es imposible entender conceptos avanzados de cualquier materia, sin haber entendido antes los conceptos básicos: debes estudiar y aprender TODOS los conceptos en el orden correcto.**

Hay al menos tres maneras en las que puedes “perder el orden” en el estudio:

1. Tener PME's: **Palabras Mal Entendidas**, mismas que causan que entiendas solo parcialmente una o más ideas, o que no las comprendas en absoluto. Si continúas leyendo, experimentarás una dificultad creciente tratando de entender los materiales subsecuentes más avanzados. No puedes comprender los materiales más avanzados sin una base sólida de comprensión de los anteriores.
2. Tratar de estudiar los conceptos en el orden equivocado, sea porque los materiales no fueron ordenados correctamente, porque te saltaste algo, o porque aprendiste un concepto fuera de tiempo.
3. Omitir uno o más conceptos en los materiales en conjunto.

**Únicamente el último punto no es responsabilidad tuya como estudiante.**

<sup>4</sup> Verbo que significa “hacer imposible”

## PALABRAS

Así como las ideas, conceptos, principios y leyes son los ladrillos que permiten la construcción de una ciencia; las palabras son los ladrillos o bloques que permiten la construcción de ideas, conceptos, principios y leyes. Tanto los conceptos básicos como los avanzados se forman de palabras. Cuando no entiendes un concepto (cuando tienes una IME) —la causa es casi siempre una o más PMEs: **Palabras Mal Entendidas**. Básicamente, no hay conceptos sino palabras mal entendidas. Las palabras son los componentes críticos, los ladrillos de construcción del conocimiento.

El fracaso en entender correctamente tan solo una palabra, es suficiente para bloquear el entendimiento de toda una oración, de un párrafo, o de un capítulo en un texto. El fracaso en entender correctamente tan solo una palabra o idea es suficiente para arruinar la comprensión de toda una ciencia.

Déjame repetir esto: Está probado que fallar en entender tan solo una palabra, provoca fallar en entender un concepto clave, y esto es suficiente para impedir el entendimiento de toda un área de conocimiento.

Una sola palabra mal entendida es suficiente para imposibilitar el entendimiento de un concepto. Por lo tanto, una sola palabra mal entendida que imposibilite la comprensión de un solo concepto, puede impedir la comprensión de toda un área de conocimiento, de una ciencia.

**Las PMEs causan IMEs.** La causa de un IME es casi siempre una o más PMEs contenidas en esa idea. **No son las ideas las que se mal entienden, sino más bien las palabras. Las ideas son claras cuando se comprende la definición correcta de las palabras contenidas en la misma, cuando se comprende la acepción que corresponde al contexto de la idea.**

**Tener PMEs→IMEs ocasiona inevitablemente una bola de nieve.** La primera IME en una materia causa otra IME debido a que la incomprensión de una idea básica imposibilita la comprensión de las ideas subsecuentes, mismas que requieren la comprensión de esa idea básica. Las PMEs e IMEs llevan a más y más PMEs e IMEs. **Tratar de estudiar brincando palabras mal entendidas sepultará rápidamente al estudiante en una bola de nieve, con la desesperación creciente que acarrea la incomprensión, dificultando el aprendizaje y conduciendo al eventual fracaso en una materia.**

Por lo tanto, **nunca procedas más allá de algo que no entiendes, trátese de una palabra, de una oración, de una idea o de un párrafo.** Hacer esto es una garantía de fracaso en tu aprendizaje.

### La Bola de Nieve

Cuando una persona continúa leyendo a pesar de las PMEs que viene arrastrando, y por lo tanto, acumulando a sus IMEs, la incomprensión y la confusión crecerán a medida que trate de seguir adelante. La comprensión del material posterior depende de la comprensión del anterior. Sin una comprensión paso a paso, el estudiante acumulará más y más PMEs e IMEs, entre más trate de avanzar en la materia. Las PMEs→IMEs se esparcen en la mente como un virus en una computadora, carcomiendo la secuencia de comprensión→conocimiento→poder personal.

La primera PME provoca la primera IME y la primera IME provoca más PMEs y más IMEs que provocan a su vez más IMEs: se trata de una caída libre a partir de la primera PME. Las PMEs provocan el efecto dominó y bolas de nieve. Crean una **Bola de Nieve** de incomprensión. La materia se torna más y más difícil en lugar de que sea más y más fácil, como ocurriría si no hubiera PMEs. De hecho, una materia rápidamente se volvería **imposible** de entender sin la pausa para regresar a aclarar las PMEs.

### Deserción en los Estudios y en la Escuela

Cuando un estudiante trata de aprender ignorando sus PMEs y acumulando IMEs, la materia en cuestión se vuelve tan confusa y “difícil” que el estudiante se ve obligado a dejarla y la abandona. Para el estudiante, la materia parece algo muy difícil o avanzado para su inteligencia – con el subsecuente daño a su autoestima<sup>5</sup>. Y, de hecho, la materia se ha convertido en algo imposible de aprender para esa persona, siempre que él/ella continúe arrastrando sus PMEs.

<sup>5</sup> La autoestima depende de las propias creencias sobre el propio Poder y competencia para manejar la vida.



Al principio, el estudiante tratará de sustituir con memorización sin comprensión (ej. solo para pasar un examen), pero la memorización no es conocimiento y resulta inútil para adquirir poder. La materia memorizada se convierte en un gran pantano de PME's que generará IME's en todas las materias posteriores que estén relacionadas con, o que dependan de ella. La memorización de materias básicas sin comprensión imposibilita el aprendizaje de materiales más avanzados, demasiado complejos para ser "obtenidos a través" de memorización. Más aún, el propósito del conocimiento es guiar las acciones para producir el resultado deseado, y esto es poder. La mayoría de las áreas de la vida requieren de poder genuino: ¿querrías volar con un piloto que solo memorizo cómo volar y nunca entendió ni practicó? ¿Te gustaría ser operado por un médico que solo memorizó sus textos y nunca entendió cómo funciona tu cuerpo?

Debido a la ignorancia de lo que están aprendiendo, algunos estudiantes frecuentemente repiten en otras materias el patrón de brincar PME's y generar bolas de nieve de IME's. El resultado es que eventualmente encuentran que la escuela y todo tipo de estudio es difícil, desagradable y una fuente constante de incapacidad y fracaso.

El estudiante tiende a formar creencias negativas sobre sí mismo y sobre sus capacidades intelectuales: "no soy suficientemente inteligente; no puedo entender las cosas; no soy suficientemente bueno; soy estúpido; soy menos que otros," y así sucesivamente. Estos constructos destruyen su autoimagen, autoconfianza, y autoestima. Puede percibir en sí mismo una limitación en su capacidad intelectual y puede sentirse menos inteligente y menos capaz que otros. Una autoimagen negativa siempre acarreará emociones negativas de ira, hostilidad, frustración, desesperación, temor al fracaso y al futuro, pena, desesperación y depresión. El estudiante se vuelve malhumorado e infeliz.

El estudio, la escuela y la educación se convierten en fuente de confrontación respecto a sentimientos de ineptitud, incompetencia, aparente estupidez, y en fuente de muchas otras emociones negativas y de infelicidad. Él/ella puede rebelarse contra el statu quo y convertirse en un problema de disciplina. Él/ella abandona a menudo la escuela tan pronto como puede y la culpa de ser la "causa" de todas sus fallas y sufrimientos. La deficiente educación que recibió probablemente truncará la calidad de su vida. Delincuencia y criminalidad son los resultados comunes. **Todo esto debido a las PME's.**

Tan solo una PME es suficiente para iniciar una BOLA de NIEVE, y una espiral descendente hacia una total incomprensión que comienza en cuanto un estudiante continúa leyendo más allá de una palabra que no ha entendido, la primera vez que él/ella encontró una PME.

Recuerda la historia: "Por la falta de un clavo, el caballo perdió una herradura. Por la falta de la herradura, el caballo se tambaleó y calló durante la batalla. Por la falta de su caballo, el rey perdió la batalla. Por la derrota en la batalla, perdió la guerra. Y al perder la guerra, perdió su reino." Sucede lo mismo con las PME's e IME's no aclaradas.

La mayoría de los niños comienzan acumulando PME's e IME's desde el primer día de clases porque nunca les enseñan los métodos apropiados de estudio ni la aclaración de palabras. Creo, dada mi experiencia en cuanto a la enseñanza en general y al sistema educativo de México en particular, que las **PME's son la causa raíz de la mayoría de los problemas de aprendizaje.**

Creo que las dificultades educativas, el fracaso en el aprendizaje y en la escuela, son la causa mayor de los problemas de poder personal y de autoestima en los jóvenes, y de esta manera, también de la mayoría de los problemas de los adultos, en todas las culturas de este planeta.

POR LO TANTO:

NUNCA, NUNCA, NUNCA CONTINÚES

## LEYENDO MÁS ALLÁ DE ALGO QUE NO ENTIENDAS.

Querer avanzar sobre la confusión e incertidumbre—independientemente de que se trate de una palabra, idea, o concepto— es garantizar dificultades progresivas y un eventual fracaso en tu aprendizaje. Esto es especialmente verdadero en la psicánica, con una terminología tan precisa, definida y perspicaz, usualmente para describir fenómenos no físicos.

Si no entiendes una idea, identifica tus PME's en la expresión textual de esa idea. Búscalos en el diccionario o glosario. **Aprende todos los significados** o connotaciones de una palabra—si no entiendes todos los significados, se convierte en una PME la próxima vez que la veas con un significado diferente. Aprender todos los significados asegura que la palabra en cuestión no sea una futura PME en un contexto diferente. Después escoge el significado que mejor se adapte a esa oración.

Si tu PME es algún término técnico utilizado en psicánica, deberás definirlo con el Glosario o el Diccionario-Enciclopedia de Psicánica. Las definiciones ordinarias del diccionario en castellano son inadecuadas y, de hecho, crearan una IME.

### **Por Docena:**

**Es muy fácil no entender una palabra; de hecho, hay más de una docena de formas de hacerlo.**

**La más fácil es no conocer la palabra en su contexto—porque sabes cuando no conoces una palabra en su contexto. Las otras 14 formas son mucho más difíciles de detectar, porque conoces la palabra.** Las otras 14 implican definiciones incompletas, confusión en cuanto a sinónimos y homónimos, aplicando erróneamente los diferentes significados posibles, etc. Véanse los cursos de Inteligencia para mayor información al respecto.

La definición cuidadosa y conceptual de todas las palabras de una oración, aclarará casi siempre el significado de la idea. Cuando una palabra tiene varios significados, como la mayoría, deberás primero aprender TODOS los significados, y posteriormente seleccionar el más adecuado para ese contexto

Tú eres el único que puede controlar la calidad y entendimiento de tu lectura. Pasar por alto una palabra, oración, o idea que no has comprendido completamente, es un auto sabotaje contra tu poder en la vida. El poder viene del conocimiento; y el conocimiento se obtiene a través de las palabras.

Tienes que estar consciente de que no solo hay que tener cuidado con las palabras técnicas, especialmente cuando están cuidadosamente definidas, cuando se introducen por primera vez en el material psicánico. Cualquier palabra, por simple que parezca, puede ser una PME e imposibilitar la comprensión de la oración. Incluso preposiciones como de, a, para, por, etc. pueden ser PME's.

## **RECUPERARNOS TRAS LA CAIDA EN LA BOLA DE NIEVE**

### **y cubiertos con IMEs.**

Lo ideal es estar muy conscientes de identificar y definir las PME's en el momento en que las encontramos. Sin embargo, tarde o temprano alguna se nos colará. Cuando esto pase ocurrirán uno o más síntomas, mismos que el lector deberá ser capaz de reconocer. Estos síntomas incluyen (hay más de los listados aquí):

- Dificultad en la comprensión. Confusión. El texto será difícil de entender.
- Dificultad en la concentración. Te encuentras fácilmente distraído, o pensando en otras cosas.
- Tu mente se pone en blanco. De repente te encuentras que has leído una sección pero no sabes ni recuerdas qué estabas leyendo.
- Pierdes interés o te aburres con el material.

Cualquiera de estos síntomas indica que has pasado por alto una PME. El problema es que la PME puede estar en la sección que estás leyendo o **páginas atrás**. La solución es regresar al texto donde se entendió perfectamente la última vez y trabajar cuidadosamente de ahí en adelante en busca de las ideas pobremente entendidas, y después identificar las PMEs en la oración para aclarar su significado con un diccionario.

**La psicánica te ofrece poder sobre tu vida. Los cimientos de ese poder son tu comprensión de los fenómenos y sus leyes de operación que deberán ser adquiridos a través de la *comprensión de todas las palabras*. Por tanto, deberás tener a mano un buen diccionario de la lengua castellana y el Diccionario de Psicánica, y estudiar siempre con ellos.**

## TAXONOMÍA

El concepto de “taxonomía” de una materia incluye dos ideas: 1- la totalidad del conocimiento; y 2- el orden, la jerarquía, de los conocimientos desde los más básicos y simples, hasta los más avanzados y complejos.

Una materia tiene que ser estudiada y aprendida según su taxonomía. Por ejemplo, en las matemáticas tienes que comprender las fracciones antes de poder aprender aritmética; comprender la aritmética antes de aprender algebra; y comprender algebra antes de aprender trigonometría y cálculo.

El problema aquí es que la psicánica no es lineal sino esférica. Es una red concéntrica de fenómenos interdependientes. Muchos conceptos están interconectados y requieren de la comprensión de otros muchos conceptos para poder ser entendidos. Por ejemplo; no puedes comprender completamente cualquiera de los conceptos de: Experiencia, Bueno y Malo, Resistencia, Espacio, Amor, Anti-amor, y Polaridades sin entenderlos todos.

Sin embargo, no hay una forma de aprender esféricamente la psicánica: solo puedes leer y estudiar linealmente, idea por idea. Uno de los mayores retos para mí al escribir la psicánica fue idear una red esférica de conceptos interrelacionados, definidos circularmente; y ponerlos linealmente en un sistema óptimo de estudio.

Uno de los efectos de estudiar en una esfera lineal es un círculo vicioso, “una referencia circular.” Habrá momentos en que no entenderás completamente lo que estás leyendo, porque no hemos llegado a los conceptos que necesitas entender. Pero no podemos llegar al concepto que necesitas—y no puedes entender—hasta que entiendas lo que estás leyendo.

La única solución aquí—y es una muy imperfecta—es crear una espiral al introducir conceptos a un cierto nivel, procediendo a otros conceptos, y después regresar al primer concepto para ampliarlo a otro nivel. Por lo tanto, deberás estudiar psicánica en el orden en el que se ha organizado y presentado.

Una de las formas en las cuales trataré eventualmente de mitigar la dificultad de estudiar una esfera lineal es con la Enciclopedia Psicánica. Esta enciclopedia contendrá la explicación de todos los conceptos. De esta manera podrás dejar momentáneamente la taxonomía lineal donde los conceptos no se presentan en su totalidad, por carecer de otros conceptos, y seguir a la explicación completa de cualquier concepto. Este diccionario es la antesala de dicha enciclopedia.

Uno de tus mayores retos con la psicánica será recrear en tu mente la esfera conceptual que la inspira. Esto solo llegará con el entendimiento total de cada concepto. Y ese entendimiento solo llegará a través de la contemplación adecuada de cada concepto, hasta que lo “asimiles” completamente. Cuando hayas comprendido la esfera conceptual, entenderás tu Ser, tu existencia, y cómo funciona la vida.

## SUMARIO

**Conocimiento es Poder, Comprensión es Conocimiento. Nunca procedas más allá de una palabra o idea que no sea completamente clara para ti.** Los malentendidos y las bolas de nieve en las ideas básicas, imposibilita el entendimiento de las ideas subsecuentes, construidas por las ideas previas. Continuar leyendo más allá de una palabra no comprendida es garantía de incrementar la dificultad y el eventual fracaso en la comprensión de cualquier texto.

Cuando no entiendes algo, el problema viene de no entender una o más palabras dentro de la idea. Estás estudiando una ciencia poderosa, y como en todas las ciencias, tiene una terminología precisa y técnica que permite una comunicación rápida y eficaz. Sin embargo, debes conocer los significados de los términos. Encontrarás un Glosario al final de este libro, y un Diccionario de Psicánica en línea en [www.psicánica.org](http://www.psicánica.org). Lo necesitarás así como un diccionario de la lengua castellana. Encontrarás también más información sobre estudiar y aprender al principio del Diccionario. (Esta información explica el porqué de los problemas que tienen los niños en la escuela.)

## NUNCA PROCEDAS MÁS ALLÁ DE ALGO QUE

### NO COMPRENDAS COMPLETAMENTE.

HAZ UNA PAUSA y ACLARA los significados de las palabras de una oración, y procede solo cuando el significado de la oración sea claro.

Religioso versus Espiritual

- **Espiritual** significa “relativo al espíritu.” Un espíritu es una entidad o individualidad de voluntad-conciencia, no-física. Es la fuerza de vida, de conciencia, que anima a los cuerpos físicos. Tú eres un espíritu, una entidad de energía no física, operando temporalmente en un cuerpo físico. Puedes verificar la verdad de esto preguntándote si tienes conciencia y voluntad, y observando si otros las tienen.
- **Religioso** significa “relacionado con una marca registrada de dogmas, doctrinas y rituales acerca de Dios.” Las religiones son sistemas de creencias sin comprobación fehaciente, sin ser la verdad (sin comprobar lo que afirman, porque hay muchas religiones con numerosas contradicciones entre sí).

Muchas personas confunden estas palabras, espiritual y religioso, creyendo que son más o menos similares. Sin embargo, no solo son **diferentes**, sino **a veces opuestas**. Algo puede ser muy espiritual y nada religioso, ej. la meditación y el misticismo.<sup>6</sup> Y, por otro lado, algo puede ser muy religioso y nada espiritual; ejemplos: la intolerancia hacia otros, la intolerancia hacia el libre pensamiento, la inquisición, las cruzadas, la jihad, el terrorismo religioso.

Acrónimos, Abreviaciones, Símbolos, Fórmulas y Ecuaciones

La psicánica tiene muchos acrónimos, abreviaciones y símbolos: RIPs, RINs, REExp, RespExp, emo neg, EmoAmorAlegría, Rxx, Perxx, ADS, por mencionar algunos.

Ejemplos:

- “→” significa “causa”, “produce” o “determina.”
- “SER→SENTIR” significa SER causa SENTIR
- “SER-SENTIR” significa SER y SENTIR son uno solo, un mismo fenómeno.

Cada uno es un símbolo que debe ser aprendido y conectado con su concepto. Todos ellos se encuentran enlistados en este Diccionario de Psicánica.

#### **Polaridades y el Símbolo +/-**

Muchos de los fenómenos más importantes de la existencia, y por lo tanto de psicánica, son **Polaridades** (explicadas más adelante). Cuando un concepto de **Polaridad** es importante para el término en discusión, los símbolos +/- se añadirán antes o después de la palabra.

Ejemplos de la utilización de los símbolos +/-.

- “**Emoción**+/-”-“Esto significa “ambas emociones negativas y positivas,” o “cualquier emoción, sea positiva o negativa.” O “La Escala Completa de Polaridad desde el menor nivel negativo hasta el máximo positivo.”
- “**Amor**+/-”-“Significa ambos amores, positivo y negativo. (El concepto de amor negativo será explicado más adelante.)

El término “anti” puede ser usado para expresar la polaridad negativa, por ejemplo:

<sup>6</sup> La confusión entre espiritual y religioso es un buen ejemplo de cómo una palabra puede ser una PME.

- “El concepto de Poder+/- incluye Poder+ y AntiPoder.”
- “La polaridad negativa de Amor es AntiAmor.”

## Género

Cuando una oración incluye a ambos o a algún género, utiliza la forma dual de género: **él/ella** para él o ella; **su** para él o ella; **sus** para ellos o ellas; **sí mismo** para suyo o suya. Ejemplo: Él/ella es muy inteligente, pero él/ella olvidó su computadora.

## Ecuaciones y Fórmulas de Palabras

A menudo observarás dos o más palabras con un signo de igual entre ellas, y todas ellas subrayadas para agruparlas en esa recién creada ecuación de palabras. El signo de igual entre dos palabras significa que las palabras subrayadas comparten el mismo concepto; o que una cosa está incluida en la otra, o que de alguna manera están altamente relacionadas en cuanto a su significado. El subrayado NO se utiliza para enfatizar algo, sino para agrupar símbolos en ecuaciones o fórmulas.

Las ecuaciones de palabras subrayadas conectan o unen diferentes palabras que se refieren al mismo fenómeno. Esto es extremadamente importante para la comprensión conceptual total.

Tres ejemplos de ecuaciones de palabras:

1. emociones negativas=PMEs=activaciones=resistencia=AntiAmor=ADS.
2. conciencia=percepción=sentimiento=experiencia=saber.
3. Emociones+/-=Amor+/-=Felicidad+/-.
4. SER→HACER→TENER (Esta es una fórmula más que una ecuación.)

En cada ejemplo, **estas palabras aparentan ser fenómenos diferentes, pero en realidad todas son la misma cosa.** Es desafortunado que tengamos diferentes palabras para referirnos a la misma cosa, lo que ha impedido el entendimiento real del fenómeno.

Por ejemplo; presentaremos que Emociones+/-=Amor+/-=Felicidad+/- son todas la misma cosa. Hasta que entiendas esto, no entenderás ninguna de ellas y carecerás de información crítica de cómo funciona tu vida.

Al estudiar, **hasta que hayas entendido por qué y cómo el fenómeno de las palabras ecuación-encadenadas son todas lo mismo, no habrás entendido ninguna de ellas en absoluto.** Toda vez que no entiendas porqué está ahí el signo de igual, porqué y cómo los términos están íntimamente relacionados, no tendrás todavía el entendimiento total del concepto en el área.

Asegúrate de entender la oración con cada palabra individualmente y con todas ellas juntas. Al principio, la ecuación de palabras podrá sentirse un poco incómoda, pero pronto te acostumbrarás y eventualmente apreciarás cómo suman a tu entendimiento.

## PALABRAS con MAYÚSCULAS

- Toda palabra que se refiere a esa indefinible PRIMERA CAUSA, más allá de la comprensión humana (alias Dios), está escrita con mayúsculas; y hay bastantes. Ejemplos incluyen: INFINITO, CONCIENCIA, INTELIGENCIA, AMOR, JUICIO, CREADOR, CAUSA, VOLUNTAD, PODER, ENERGÍA, ESENCIA, ESPACIO, el ÚNICO, el TODO LO QUE ES, ÉL, el TODO-NADA, TAO, FUENTE; ESENCIA, etc. Pronombres que se refieren al ÉL son escritos también con mayúsculas y usualmente son de género dual: ÉL/ELLA, SU, SÍ MISMO, etc.
- Los elementos de la Secuencia Causal, SER→SENTIR→PENSAR→RELACIONARSE-HACER→TENER, siempre se escriben con mayúsculas para asegurar que el lector reconozca que nos referimos a elementos de la Secuencia Causal. Esta regla incluye sus derivaciones tales como SEA, SENTIMIENTO, SENTIR, RELACIONARSE, RELACIONES, HACER, HIZO, TUVO, etc. Cuando veas cualquiera de estas palabras con mayúsculas, recuerda incluir el concepto total de la Secuencia Causal, y ese elemento en particular.
- Tu SER consiste de todas tus IDentidades. Las IDentidades se escriben con mayúsculas: por ejemplo: YO PUEDO; YO SOY INTELIGENTE; YO LO PUEDO HACER. El propósito es asegurarnos que el lector reconozca que esas son Identidades y que aplican todas las leyes de IDentidades. Al igual que MALO y la Secuencia Causal, IDentidad es un concepto crucial en Psicánica.
- MALO y cuando es importante: VERDAD, se escriben con mayúsculas para recordar al lector su concepto total y la extrema importancia de esos conceptos para la existencia humana. Un ejemplo de tal importancia: MALO es tan solo el punto de entrada al AntiAmor; es la ÚNICA causa de todo dolor y sufrimiento.
- La primera vez que se introduce en un texto un término técnico de la terminología psicánica, puede escribirse con mayúsculas para enfatizarlo: Ej. ACTIVACIÓN. Igualmente será definido en su oportunidad.

### Primera Letra Mayúscula

Las palabras con la primera letra con mayúscula se refieren al concepto psicánico completo de ese fenómeno. Los conceptos psicánicos mayores son usualmente complejos y extensivos, y requieren de múltiples capítulos, y más aún, de libros completos para explicarlos. Ejemplos de dichos conceptos mayores incluyen: Amor, Poder, Causa, Espacio, Polaridad, Responsabilidad, Paradigma Fatal, y Víctima. IDentidad se escribe con las dos primeras letras con mayúscula para indicar también su abreviación, ID. Cada uno de esos conceptos es un concepto mayor e importante en psicánica y la primera letra es con mayúscula para ayudar al lector cuando él/ella lo vea.

### Repetición de Información

En el primer nivel de libros sobre psicánica, he tratado que cada uno sea conceptualmente una unidad completa, para que sea comprendido sin necesidad de haber leído el libro previo. Para hacer esto, debo repetir ciertos conceptos fundamentales en cada libro. Por ejemplo: Ninguna discusión filosófica seria sobre la vida puede ser completa sin el tema de Polaridad y sin la Secuencia Causal. Por lo que debo incluir estos conceptos en todos los libros que tienen como intención que sean leídos por separado, más que como una serie.

En el segundo nivel de libros, asumo que el lector entiende los conceptos fundamentales, y por ende se hace una mínima mención de estos conceptos para poder proseguir a conceptos más avanzados.

## Abreviaciones en la psicánica

### Glosario de Símbolos y Abreviaciones.

→ : causa, produce, nos lleva a. (identidad→emoción quiere decir: la identidad determina la emoción.

← : resulta de. (emoción←identidad: la emoción resulta de una identidad)

= : igual a, equivalente a, muy similar a, incluido en, parte de, muy relacionado con.

<> : signo utilizado entre dos elementos indicando que son una polaridad. (caliente<>frio)

+ - Positivo Negativo

+/- : signos usados al final de un elemento indicando que se trata de una polaridad. (Temperatura+/-)

C: causa

Emo: abreviación de emoción, de una energía emocional.

Emo neg: emoción negativa, emociones negativas.

E: energía

EAF: Emociones, Amor y Felicidad.

REM: término de la física para Radiación Electro Magnética.

Exp: Experiencia

Exps: experiencias (plural)

Exp2: Experiencia experimentada

Exp2 —>0: experiencia experimentada desaparece.

Id: Identidad, Ids=Identidades. Siempre se refiere a las identidades de Esencia, RIPs y RINs.

MODs: Momentos de Dolor, de emociones negativas, que son activaciones de masas RINs.

MOPs: Momentos de Placer, de RIPs: activaciones efímeras de RIPs

Nota que MOPs<>MODs: son opuestos como RIPs y RINs lo son.

neg: negativo.

RIN: Realidad de Identidad Negativa.

RIP: Realidad de Identidad Positiva.

Perxx: Persistencia

P: Poder

pos: positivo

R: realidad.

Resp: Responsabilidad.

RespExp: Responsabilidad por Experiencia.



R/Exp: Realidad=Experiencia: son los dos lados de la misma moneda.

Rxx: Resistencia.

Rxx→Perxx: Resistencia causa Persistencia.

Sp: eSpacio.

## A

**AARCC** (pronunciado "ARC"): Afinidad, Acuerdo, Realidad, Comunicación, Comprensión. Son las cinco cualidades principales de una relación, el corazón de una relación. Son los cinco puntos principales de la Estrella de la Relación. Sinónimos: ARC, Estrella de la Relación, o simplemente la "relación".

**Abertura**: véase ABRIRSE.

**Abrirse**. El ser puede usar su voluntad para abrir su ser, su sentir, sus percepciones de energías no-físicas. El ser humano tiene mayormente bloqueada su conciencia a la percepción de energías no-físicas. Abrirse es un acto de voluntad para traspasar los bloqueos y poder percibir y sentir. Hay muchas maneras en que una persona puede abrirse, entre otras:

- Abrir su conciencia para darse cuenta de lo que pasa a su alrededor.
- Abrir sus percepciones para darse cuenta de sus propias realidades psicánicas.
- Abrir su sentir, abrirse a sus emociones.
- Abrir su intuición y creatividad.
- Abrir su espacio a otras realidades y puntos de vista.

**Abundancia**: Todo lo que se necesita y más. Un estado de Tener en el que uno siempre tiene todo lo que necesita y más.

**Aburrimiento**: 1- Ausencia de juego o desinterés en los juegos presentes. 2- En relación a las emociones, es la ausencia de emoción, sea positiva o negativa. En la escala de las emociones se ubica por debajo del desinterés y por encima de la monotonía. 3- En la adquisición de la Inteligencia, es el tedio resultante de la no-comprensión de lo leído en el estudio, como resultado de rebasar PMEs.

**Academia**: Lugar que cumple con los requisitos establecidos para estudiar y aprender, usando la tecnología de TIP bajo la guía de un coach de inteligencia.

**Aclarar**: Hacer claro algo.

- Limpiar una confusión, lograr la comprensión.
- TIP: Aclarar una palabra: aprender todas las definiciones de una palabra para comprender todos sus conceptos, logrando así una comprensión total de la palabra. Incluye aprender etimologías, la familia a la que pertenece, los sinónimos y los antónimos.
- TIP: Aclarar oraciones: hacer claro el significado de una oración a través de aclarar todas las PMEs contenidas en una oración.

**Acontabilidad**. La accountability forma parte de la responsabilidad; consiste en responder por las propias fallas y por la pérdida de energía que causamos; es restaurar la energía. No existe responsabilidad, no se responde por las consecuencias de nuestras acciones, si no hay accountability, consecuencias y reposición de la energía dañada.

**Acordar Desacordar:** Un flujo de comunicación y relaciones humanas, en el cual las personas, incapaces de lograr acuerdos, acuerdan desacordar, reconociendo y honrando las diferencias, y manteniéndose de esa manera en espacio con la otra persona y con sus puntos de vista, preservando así la Estrella de la Relación.

**Actitud:** El estado mental-emocional con el que una persona enfrenta algo. Puede ser positiva o negativa; por ejemplo, optimismo o pesimismo. La actitud resulta de las identidades, particularmente puedo<>no puedo".

**Activación:** Una activación es el disparo o detonación de una masa RIN de la inconciencia a la experiencia. Es el "movimiento" de la inconciencia a la conciencia=experiencia=sentir del ser, de una masa RIN. La persona que no comprende lo que es, la experimenta primeramente como emociones negativas.

Discusión sobre la activación: La subconsciencia de cada ser humano contiene una gran cantidad de masas de identidad negativa (RINs), etiquetadas con opiniones de malo y resistidas con cargas de emoción negativa. Estas estructuras psicánicas pueden ser "disparadas" a la conciencia (a la experiencia, al sentir) en cualquier momento por casi cualquier estímulo (evento). El evento que dispara una activación se llama "botón" o "disparador".

Una masa RIN consiste de una o más identidades anti-esencia, invalidadas por una opinión de malo (rxx), produciendo emociones negativas, y a menudo determinaciones. Todas las emociones son amor negativo generado "alrededor" de una RIN. Una activación se siente mayormente como una carga emocional negativa, pero siempre hay al menos tres partes: RIN, malo, emo. Aunque la persona activada pueda no estar consciente de la RIN y/o de la opinión de malo a la RIN, siempre están ahí.

En el paradigma fatal, la persona cree que el botón es la causa de su activación, y esto la envía a la búsqueda externa tratando de controlar a otros y a los eventos externos con el fin de controlar su experiencia. Esto, por supuesto es imposible; nadie tiene poder para controlar al mundo externo. (La otra mitad de la búsqueda externa es vivir persiguiendo MOPs en la ilusión de que ellos son la felicidad.)

Una activación es el disparo o detonación de una masa RIN (RIN, opinión de malo, y carga emocional) al sentir de la persona. Frecuentemente, y hasta personas entrenadas para indagar en su experiencia, cuando están activadas únicamente se dan cuenta de la emoción, pero siempre hay una RIN subyacente. Las activaciones son la fuente del dolor humano: son el amor negativo hacia uno mismo. En el procesamiento, se debe ignorar a la emoción y enfocarse en descrear o liberar a la RIN; con eso la carga desaparece.

**Activado:** Un estado experiencial de tener activada una masa RIN, que se siente mayormente como una carga emocional. Es sentirse mal emocional y mentalmente. Es el estado de dolor emocional: estar triste, enojado, frustrado, inseguro, ansioso, resentido, sintiendo culpa, etc. Véase Activación.

**Activar:** Producir una activación. En las relaciones humanas, cuando una persona "a" hace algo que está dentro de sus derechos y eso activa a otra persona "b", la conducta de la persona "a" no "causa" el dolor de la persona "b"; no le "baja la energía"; no pretende anti-amarla. La activación de la persona "b" viene de su propia falta de espacio y de libertad hacia la persona "a". Son sus propias cargas y su falta de RespExp, control de sus energías y de CDT las que causan su dolor. Se debe evitar activar a otros, pero no tenemos que evitarlo a costa de nuestra libertad y bienestar. No puedes vivir en libertad si vives tratando de no activar a otros; sería vivir consintiendo su búsqueda externa de MOPS.

**Acuerdo:** Aceptación y consentimiento de realidades. Nota: Es necesario aclarar el concepto de "realidad" antes de poder comprender "acuerdo". "Acuerdo" es uno de los 6 puntos principales del AARCC, en la Estrella de las Relaciones Humanas.

### Hay dos niveles de acuerdo.

Nivel I: Acuerdo por la validez de una realidad. Es una forma de espacio y el reconocimiento de que una realidad es válida, que tiene derecho a existir. Es la ausencia de invalidación y resistencia a una

idea. Todas las realidades tienen derecho de existir; todas son creaciones y puntos de vista válidos; todas enriquecen la variedad infinita del universo. Por supuesto, no todas las realidades son la **verdad**, acertadas o útiles, y muchas pueden ser negativas. Dar acuerdo por la validez de una realidad es reconocer su derecho de existir, es aceptar su existencia sin invalidación, resistencia o ataque; es darle espacio. **No quiere decir que consideres que la realidad sea verdad, útil, o que adoptes esa realidad como tuya.**

Nivel II: Acuerdo de **alineamiento de intenciones**: Este acuerdo es más que la aceptación de la validez de una realidad; es pactar que se va a adoptar el uso de esa realidad, que se va a operar según esta realidad. Es adoptar la realidad como operante, como la realidad que va a regir esa área del acuerdo. Es concurrir, concordar, convenir en la realidad, regla o método que todos los involucrados en el acuerdo van a usar. El propósito de una negociación es alcanzar un acuerdo mutuo, una concordancia, un contrato. La esencia de tal acuerdo es establecer, acordar, las realidades con las que las partes van a operar.

**Acuerdos, Flujo De:** Son técnicas de comunicación para negociar y alcanzar un acuerdo, usualmente de alineamiento. Hay un flujo del orden en que se deben manejar las realidades para hacer un acuerdo, y un flujo para manejar un acuerdo roto. Estos flujos se encuentran en el Curso de Flujos de Comunicación.

**Acuerdo Roto:** Un acuerdo no cumplido, o no cumplido en tiempo y forma.

**Acuerdo Roto, Flujo De:** Un flujo de pasos específicos en una comunicación para manejar de manera positiva un acuerdo roto, cobrando las consecuencias y/o re-estableciendo un nuevo acuerdo.

**Acuse De Recibo:** En la comunicación, es la retroalimentación que el receptor da al emisor para confirmar que ha recibido, duplicado y comprendido el mensaje. Es el cierre de un ciclo de comunicación que ocurre cuando el receptor deja saber al emisor que recibió y entendió el mensaje. Sin un acuse de recibo, el emisor nunca sabe si fue recibido y comprendido su mensaje. Por lo tanto, tiene que asumir que no fue recibido y debe volver a emitirlo hasta que reciba un acuse.

**Acuse de recibo medio:** Una indicación por parte del receptor, que puede ser diciendo o haciendo algo que haga saber al emisor que ha notado, comprendido o recibido su comunicación; puede ser un movimiento de cabeza en señal de asentimiento, indicando que está siguiendo y entendiendo la comunicación y que está interesado en escuchar más. En vez de terminar el ciclo de comunicación, invita a continuar.

**Acuse de recibo pleno:** Un acuse de recibo firme que se usa en medio de una comunicación para interrumpir al emisor con el fin de terminar el flujo o cambiar el tema. Permite al receptor tomar control de la comunicación antes de que el emisor termine el mensaje.

**Acuse de recibo prematuro:** Acuse débil dado antes de que el emisor haya terminado su ciclo. Es inapropiado: interrumpe la transmisión distrayendo al emisor y puede indicar que el receptor no está escuchando bien o que no está interesado.

**Adicción:** La compulsión u obsesión de utilizar cualquier cosa, sustancia (ej. químicos, comida), actividad, u otro distractor o satisfactor, con el fin de evitar, cambiar, parar o suprimir experiencias negativas (activaciones). Las adicciones comunes incluyen: comida, tabaco, alcohol, tranquilizantes y otras drogas tanto legales como ilegales, ir de compras (“retail therapy”), sexo; cualquier cosa que ayude a suprimir o a distraer a la persona para no sentir su experiencia negativa. El poder de la adicción sobre las personas siempre es el poder de su propio no-confront y deseo de evitar sentir su experiencia negativa (masas RIN). El poder de la adicción es la fuerza de sus propias emociones negativas. Ya que las emociones negativas vienen de las masas RIN, la causa subyacente de todas las adicciones son las RINs.

Una adicción es una forma de la búsqueda externa. Una aversión es el reverso de una adicción o apego: consiste en repelar por algo, en lugar de agarrarse a eso. Las adicciones, los apegos y las

aversiones tienen la misma estructura. La única diferencia es el satisfactor. En las adicciones se reconoce al satisfactor como algo negativo: ej. tabaco, alcohol, comer de más. Los apegos son adicciones socialmente aceptables o consideradas como positivas, a cosas o personas: a la pareja, a los hijos, a los padres, a las mascotas, a un coche favorito, etc. Pero todos ellos, adicciones, apegos, jaulas y aversiones, son factores negativos para la felicidad, y a menudo para la salud de la persona.

Cómo procesar adicciones y apegos: Activa la adicción o apego (por ejemplo, imagínate en la situación en que más se te antoja ese satisfactor). Niégate el satisfactor. Eso activará la carga emocional que quieres evitar con el satisfactor. Penetra la carga para encontrar las RINs.

**Afinidad:** Raíz latina: *ad- finitas; ad-finis* = cerca de; el que está próximo al límite de otro: el vecino, el semejante, los parientes. La afinidad es uno de los aspectos del amor; es un componente emocional del amor. La afinidad no es tanto el amor en sí, sino el resultado de amar. Es el grado de atracción y gusto, o de aversión y resistencia hacia una persona o cosa. La afinidad es una polaridad. La afinidad positiva es el grado de atracción y gusto, y la afinidad negativa es el grado de disgusto, antipatía, o repulsión, llegando al odio. Se puede considerar que la fuerza de gravedad y el magnetismo son afinidades entre cuerpos físicos.

La afinidad es una escala que va de las afinidades negativas de disgusto, aversión, rechazo, repulsión, hostilidad, enojo, miedo, odio, (que son dolor y sufrimiento); cruzando a través de la afinidad neutral que es espacio e indiferencia; hasta llegar a las afinidades positivas de amor y admiración. Toda emoción es un nivel de afinidad positiva o negativa. Si la emoción es un componente mayor de la felicidad/infelicidad, la afinidad también lo es.

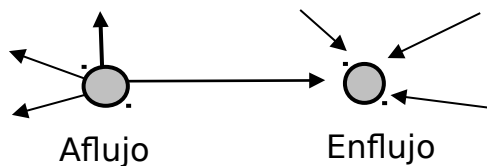
La afinidad como el gusto o la resistencia entre los seres es importante en las relaciones humanas; de hecho, es parte del AARCC. Curiosamente, la afinidad entre personas puede resultar de sus similitudes, o de sus diferencias y cualidades opuestas.

**Afirmaciones:** Pensamientos cortos positivos, realidades positivas que una persona repite para sí misma a fin de hacer crecer esa experiencia dentro de ella. Consiste en declarar, afirmar y repetir (a veces en voz alta), alguna realidad deseada con el propósito de crearla. Ejemplos: “Soy amor”; “Tengo dinero”. No son muy efectivas sin CDT para eliminar las contra-realidades.

**Afluir y Enfluir, Aflujo y Enflujo:** Aflujo y enflujo son los dos lados del concepto de fluir.

**Aflujo:** Un flujo que va de un punto hacia fuera. Todo movimiento, flujo o corriente (de cualquier cosa) que sale de un punto o que emana de adentro hacia fuera.

**Enflujo:** Un flujo que va fuera hacia adentro, en la dirección opuesta a un aflujo. Llegada o recepción de un flujo.



Ejemplos: Dar es un aflujo y recibir un enflujo; hablar es un aflujo y escuchar un enflujo; trabajar es un aflujo y recibir un sueldo un enflujo; crear es un aflujo y descrear un enflujo; amar es un aflujo y ser amado un enflujo.

**Agenda:** 1- Una lista de asuntos a tratar, o de ciclos a realizar, especialmente cuando los mismos están programados en un horario o calendario. 2- El libro, cuaderno o carpeta en que una persona mantiene la planeación de sus ciclos y **TE**.

**Agenda Escondida:** Las motivaciones, propósitos u objetivos que una persona tiene acerca de otras, y no desea que se sepan. Las intenciones, metas secretas o encubiertas de una persona. Cuando no se puede alcanzar un acuerdo ni lograr cooperación, se debe a menudo a agendas escondidas.

**Agujero Negro:** Palabra tomada de la astrofísica para referirse al colapso de una estrella que crea un campo gravitacional tan fuerte por la concentración de masa, que ninguna partícula material, ni siquiera la luz, puede escapar de ella. Un agujero negro atrae, atrapa y engulle a todas las cosas y energías que están dentro del alcance de su campo de gravedad.

Se dice de una persona que engulle el **TE** de otros sin poner algo de su parte, ni siquiera tratar de ayudarse a sí misma. Se refiere también a una persona o situación a la que se le invierte **TE** sin muchos resultados.

**Ahogado:** Una experiencia/realidad no comunicada en una relación, incluyendo inconformidades, resistencias y resentimientos. Un ahogado existe cuando una persona está activada pero no lo comunica. (Sin embargo, el ahogado más común y grande es positivo: "Te Quiero".) La acumulación de ahogados conduce a crecientes resistencias y activaciones interpersonales, que terminan frecuentemente en explosiones de ira y culpa. Los ahogados bloquean el **AARCC** y el crecimiento de una relación, y conducen a su decaimiento. Hay flujos de comunicación (técnicas) para la comunicación correcta de ahogados (sin dumping, invalidación ni inculpación), y para desahogar a otros. Los ahogados resultan de la no asunción de responsabilidad por experiencia. Desde un punto de mayor responsabilidad por experiencia, no existen ahogados: crear un ahogado es una falla de espacio y de amar completamente al otro como es.

**Alfombra:** De la expresión: "ser la alfombra", "ser un tapete" de alguien. Consiste en permanecer al efecto de las acciones o energías negativas de otros sin hacer algo, ni siquiera protestar, en ocasiones. Tapete es una condición de miedo y debilidad psicánica, en la que la persona deja que otros la supriman sin resistir, sin afirmar sus derechos y sin proteger su energía. Aparentemente se trata de una forma de pseudo-espacio, ya que el ser no resiste y acepta las energías negativas del supresor. Sin embargo, no es espacio verdadero. Espacio es un estado de causa, amor y poder en el que el ser actúa para manejar la energía negativa en su contra (sin usar  $\Sigma$  neg.). Tapete es un estado psicánico tan bajo en causa, que el ser no lucha para preservar su autoestima, **ni siquiera con  $\Sigma$  neg.** Es una falta de amor del Ser hacia sí mismo. Un ser adopta este comportamiento debido a sus **RINs** y determinaciones. Véase **Supresión**.

**Alinear, Alineamiento:** Combinar armónicamente flujos de energía o intenciones. Se alinean realidades e intenciones creando acuerdos. El alineamiento hacia metas y métodos es esencial para el trabajo efectivo en equipo o en grupos. Véase **Acuerdo**.

**Alta Energía:** 1- Estado emocional muy positivo de entheos, entusiasmo y alegría. 2- **TIP:** Estado mental y emocional en el que el estudiante está motivado y disfrutando sus estudios. 3- **Esencialidad:** Estado de mucha energía --mucho más allá de lo humano normal-- que abre la percepción a realidades no-físicas.

**Amnesia:** Inconsciencia parcial o total. Amnesia es olvido, bloqueo de la memoria, incapacidad para recordar algo. La amnesia puede ser causada por la decisión del ser de olvidar, debido a un golpe o enfermedad física, o por el consumo de drogas. También ocurre como resultado de un tipo de rompe-circuitos (decisión inconsciente) que una persona activa para protegerse de recordar y confrontar algo muy traumático. La amnesia puede ser temporal o permanente. Es muy común

la amnesia parcial de eventos de la niñez, cuando la misma fue muy dura. Los bloqueos a percepciones y a sentir en el procesamiento, son formas de amnesia parcial.

**Amar y Amor** El amor es una polaridad con amor positivo y anti-amor (aka amor negativo). El amor es todas las formas de dar energía positiva que beneficien al ser amado. Amar es un acto de voluntad, expresado en la acción de dar espacio a uno mismo y a otros para ser como son y no ser como no son; y el compromiso de cuidar, enseñar y crecer las energías de quienes te rodean. El amar no debe depender de cómo te sientes. Es fácil amar (dar energía positiva) cuando te aman (cuando te dan energía positiva). Requiere voluntad y un gran compromiso al amor seguir amando (dando aceptación y energía positiva) cuando recibes amor negativo. La mayoría de los humanos aman o no, de acuerdo a como se sienten en el momento.

**Amor Condicional:** Una forma del pseudo-amor. Existe cuando una persona tiene programas, exigencias o condiciones que otra persona debe cumplir para que la acepte, apruebe o le muestre otras formas de energía positiva. El amor condicional es muy común en las relaciones humanas. Por ejemplo, el amor condicional dice al ser que dizque ama: “Te voy a amar (aceptar, apoyar) únicamente mientras te comportes como yo quiero.” Muchas veces, cuando el dizque amado no cumple con las condiciones, es común que la persona con amor condicional lo ataque con amor negativo (enojo, culpa, recriminaciones, etc.) para que se vuelva a meter en su canasta. La manipulación y el chantaje del amor condicional y del amor negativo son muy comunes en las relaciones humanas.

**Amor: anti-amor, aka amor negativo.** El polo opuesto al amor positivo en la polaridad del amor. El amor positivo es energía positiva: cosas, acciones y fuerzas que hacen crecer el bienestar del ser amado. El anti-amor es cualquier energía que está en contra del bienestar de alguien o de algo. Es toda acción para castigar, hacer sufrir, dañar, o destruir. Es toda energía no placentera, contra-productiva, destructiva. Todas las formas de resistencia, tanto física (hasta balas y bombas) como mental y emocional, son amor negativo. Las emociones negativas son otra forma de amor negativo.

Ya que el amor es la única felicidad que existe, cuando generas amor negativo, creas dolor y sufrimiento para ti mismo.

También, el amor se puede dividir en **amor interno** y **amor externo**. El amor interno es tu amor+/- por ti mismo, que experimentas como tus emociones. El amor externo, para otros y para el mundo, no consiste en cómo te sientes, sino en lo que haces, en tus acciones. Estas hacen crecer la energía o la bajan, y eso es tu amor positivo o tu amor negativo hacia fuera.

Solamente puedes amar a otros en la medida en que te amas a ti mismo. No puedes dar lo que no tienes. El odio que algunos seres humanos expresan hacia otros es un reflejo del odio hacia sí mismos.

Vives el amor que eres y que das; y sobre eso tienes control ya que eres tú quien decide amar o no. No tienes mucho control respecto a que otros, te amen o no: su amor es un reflejo del amor hacia sí mismos. El gran reto de la vida no es ser amado; es amar sin importar lo que suceda.

**Ansiedad:** Una emoción de la familia del miedo (hay cuatro familias de emociones negativas.) Como todas las formas de miedo, viene del anti poder a futuro: No Voy a Poder. Es duda e inseguridad sobre el poder personal para evitar algo negativo. A menudo la persona no tiene conciencia plena de lo que está temiendo.

**Anti-esencia:** Las masas RIN. El ser espiritual (psican) es esencia: SPVAF. Las masas RIN son contra-creaciones a su SPVAF, a su esencia espiritual. El ser humano es un ser espiritual compuesto de esencia, operando temporalmente un cuerpo humano para jugar en el universo físico. Ese ser espiritual es una entidad de SPVAF quien ha contra-creado su esencia con anti-esencia, creando así muchos juegos y

drama. Anti-esencia es cualquier identidad que niega ser SPVAF. Incluye anti-sabiduría, anti-poder, anti-valía y el anti-amor hacia sí mismo (que es el “soy malo”). Las emociones negativas son el amor negativo hacia uno mismo, cuando se tiene activada una RIN.

**Anti-poder:** Una de las cuatro variaciones de anti-esencia. Es la polaridad opuesta al poder, una de las cuatro energías espirituales de las que se compone el ser. Anti-poder es cualquier identidad que niega causa, poder, habilidad, capacidad, responsabilidad, fuerza o fortaleza. Las RINs de anti-poder incluyen: no puedo, soy incapaz, soy débil, soy impotente, soy un fracaso, no soy responsable, soy una víctima. Las identidades anti-sabiduría pueden considerarse como muy relacionadas con el anti-poder, ya que saber es una condición indispensable para el poder.

**Anti-sabiduría:** Una de las cuatro variaciones de anti-esencia. Es la polaridad opuesta a la sabiduría, la primera de las cuatro energías del espíritu humano. La anti-sabiduría es cualquier identidad (RIN) que niega el conocimiento, la inteligencia, o la capacidad de aprender. Ejemplos: soy ignorante, soy estúpido / tonto, no puedo aprender, es difícil para mí aprender, soy menos inteligente que otros, no soy creativo, no soy bueno para aprender, pensar, diseñar, resolver problemas, etc. Se puede expresar también como “una materia es difícil o avanzada”, que simplemente es otra manera de no tomar responsabilidad, asumiendo que no puede con esa materia.

**Apatía:** Un estado de casi nula emoción que se ubica por debajo de la depresión. Es cansancio de sentir, combinado con depresión: “no puedo y nunca voy a poder”. Es darse por vencido: puesto que no hay esperanza, ya no tiene sentido intentar algo. Se ubica por debajo de la depresión en la escala emocional.

**Apego:** Es una adicción en la que el satisfactor es socialmente aceptado como algo positivo. Si la ausencia de una persona o cosa (de un familiar, por ejemplo) activa dolor, la persona tiene un apego a esa persona o cosa. Es una atadura emocional a una persona o una cosa tan fuerte, que la persona sufre (se activa) al perder la persona o cosa. Si se le quita una cosa y la persona se activa, existe un apego. Tiene la misma estructura y mecanismo de una adicción. Un apego es una adicción socialmente aceptada a una cosa. Apegos comunes incluyen a padres, parejas, hijos, mascotas, joyería, coches, casas, posición social, dinero. El ser apegado siente que necesita esa cosa/persona para ser feliz, o para tener a alguien que lo ame.

El mecanismo de un apego es que el ser está agarrado emocionalmente a otra persona o cosa, para evitar la activación de sus RINs. Se agarra a esa persona para sentirse capaz, valiosa, necesitada, importante, amada, etc.) La persona con un apego está usando a otras para darle sentido a su vida, para sentirse necesitado y valioso; es decir, para crearse identidades positivas y evitar la activación de sus RINs.

Cuando se trata de otras personas, puede creer que su apego es la medida de su amor hacia esa persona. Es un amor muy falso; la persona apegada está usando a la persona “amada” para no activarse, para no sufrir. (No puedes amar a aquello que necesitas.)

Como en casi todos los sufrimientos y neurosis del hombre, las RINs son la causa raíz. Igual con las adicciones, la fuerza del apego y su poder sobre el ser viene de su propia motivación de experimentar RINs y evitar la activación de sus RINs.

Adicciones y apegos son intentos de controlar la experiencia propia con factores externos. Son formas de búsqueda externa: buscar cosas externas para no tener la experiencia negativa de las RINs.

Procedimiento para procesar apegos: Activa la RIN negándote el satisfactor. Penetra la carga para descrear las RINs, y eso eliminará el apego.

**Aprender, Aprendizaje:** El proceso de lograr la comprensión de cierta información, aplicando esa información hasta que el aprendiz puede producir los resultados deseados. Aprender es adquirir la capacidad de hacer algo exitosamente. Si no hay resultados medibles, es imposible saber si se ha logrado

o no el aprendizaje. Es importante no confundir el aprendizaje con el mero estudio. Estudiar es enflujo de información con su correspondiente comprensión; aprender es aflujo de información; aplicación y acción con esa información produciendo los resultados deseados. Es común que la gente estudie mucho y aprenda poco.

**Área:** Las áreas de la vida son campos de energías y juegos del mismo tipo. Las áreas primordiales son las siete arenas de experiencia humana: PSSPHRT. Dentro de estas áreas, hay sub-áreas de la vida, por ejemplo: área de pareja, área de hijos, área de trabajo, área de dinero, área de cuerpo y salud, etc. En cada área, el ser tiene al menos un rol y quiere manifestar resultados específicos. Las “determinaciones de área” son creencias que el ser ha formado acerca de esa área; por ejemplo: “El dinero es escaso.” “Todos los hombres son infieles”. Un sinónimo de una sub-área es “centro”; véanse **Centros**.

**Atención:** La atención es un rayo de conciencia (de la misma manera que la intención es un rayo de voluntad). La atención es conciencia enfocada a un blanco específico. Es un flujo de energía de conciencia dirigido hacia algo, haciendo caso a algo. El control de la atención es un acto de voluntad. El control de la atención es uno de los elementos básicos y esenciales del procesamiento y de la meditación.

**Atorón:** En el TIP, (Tecnología de Inteligencia-Poder), un atorón es el atascamiento de un alumno en su Lista de Acciones en el estudio, que a menudo resulta en una disminución de su buena energía y entheos. Usualmente se debe a la violación de los principios de la TIP, como rebasar una PME o saltar un gradiente. Es deber de los coaches de inteligencia estar alertas para detectar los atorones de sus estudiantes y manejarlos a la mayor brevedad posible.

**Auto-Determinación:** Consiste en decidir uno mismo lo que quiere pensar y hacer en su vida. Lo opuesto a la auto-determinación es la “otro-determinación” donde uno permite ser influenciado y hasta controlado por las opiniones, programas y valores de otros. En la medida en que una persona vive al efecto de los valores de otros, no está viviendo su propia vida, sino la vida los otros. La auto-determinación es la fuerza del ser para pensar y evaluar por sí mismo, decidir y vivir en base a los propios gustos y buscando el propio bienestar. Relativamente pocos seres humanos tienen auto-determinación, ya que la gran mayoría está programada y controlada por los paradigmas de sus padres y de su cultura.

**Autoestima:** La autoestima es auto-valoración, valoración de uno mismo por uno mismo. Es la forma en que uno se siente consigo mismo; cuánto se estima o se valora. Esto resulta directamente de las identidades esenciales (RIPs y RINs). Puesto que las identidades producen las emociones, las emociones son amor o anti-amor por uno mismo, las emociones por sí mismas son una forma de autoestima. Toda emoción refleja cómo te sientes acerca de quién eres, según la identidad polar que estés activando en relación a los eventos de tu vida. Toda emoción refleja la valoración de ti mismo según tus identidades del momento.

La autoestima depende de las identidades (RIPs y RINs). Cuando estamos en RIPS, sentimos que podemos, que somos capaces, valiosos, etc. y la estima de nosotros mismos es positiva y se siente en la forma de emoción positiva. Cuando estamos en RINs, sentimos que no podemos, que somos incapaces, que no valemos, etc.; y la estima de nosotros mismos es negativa y sentimos emociones negativas.

Tenemos una autoestima crónica, nuestro estado emocional cotidiano normal, evidenciado por los ataques agudos de auto-estima negativa que son las activaciones.

**Auto-imagen:** La auto-imagen es la concepción mental que tiene cada persona de sí misma, de quién es y cómo es (por ejemplo, fuerte o débil). El factor más importante en nuestra auto-imagen son nuestras identidades esenciales, nuestras RIP y RINs. Cada ser tiene un conjunto de creencias acerca de cómo es, de qué es capaz, de cuánto vale y qué merece en la vida. Esto es la auto-imagen. (La creencia más importante es de Poder Personal: nuestra capacidad y competencia



para manejar la vida.) También, el ser tiene creencias y programas de cómo debe ser; de lo ideal. La evaluación del ser acerca de cómo es versus cómo debería ser (su ideal) afecta grandemente a la autoestima.

**Aversión:** Es lo opuesto a una adicción o apego. Es un desagrado, resistencia y rechazo emocional a algo. Una aversión hacia otras personas se debe siempre a que se activa en nosotros mismos una RIN; a este mecanismo se le llama “espejo”: lo que resisto en otros es algo que resisto de mí.

**Avionazo:** Una de las muchas formas de pseudo- espacio. “Dar el avionazo” significa pretender escuchar a alguien, cuando realmente opinas que no vale la pena lo que dice. Ya que no hay un intercambio de energía real, la otra persona no se siente duplicada ni entendida, y el avionazo termina empeorando la relación.

## B

**Bandera:** En los cursos de TIP se utilizan dos banderas de asta pequeña, una roja y otra blanca. La roja sirve para llamar a un coach de CDT y la blanca para llamar al coach de inteligencia.

**Bitácora:** Cualquier record que se mantiene sobre tiempo. En el procesamiento, se refiere al cuaderno o libreta en la que el piloto lleva el record de la sesión.

**Bitacom = Bitácora De Comunicación:** Un cuaderno o un programa digital que permanece en un punto central y accesible a los interesados. A través de ella, la gente (por ejemplo en TIP: los supervisores, tutores y pilotos) pueden comunicarse entre sí, especialmente cuando no están presentes al mismo tiempo. Su función es actuar como correo interno del personal, y como memoria de tal comunicación. Se usa mucho el programa en línea “Asana”.

**Bitacel = Bitácora de Excélsior:** Un cuaderno o programa digital donde el personal puede anotar fallas, problemas y sugerencias, con el fin de que mejore la actividad.

**Bloqueo:** Una resistencia o negación a sentir. Las “piedras” en la CDT tienen muchos bloqueos a sentir, mientras que las “gelatinas” tienen pocos. El piloto tiene que comprender y poder guiar al explorador a disolver sus bloqueos, a fin de que rehabilite su capacidad de sentir.

**Botón:** Sinónimos: disparador, gatillo. Cualquier **evento** que dispara una activación (una masa RIN) de la inconsciencia a la experiencia. No confundir "disparar" con "causar": el botón nunca es la causa de una activación; es solo un gatillo que estimula una masa RIN ya presente en la subconsciencia del ser. Cualquier evento, persona, lugar, cosa, y hasta un pensamiento sobre uno mismo, puede ser un botón.

**Bueno<>Malo:** La polaridad de bueno<>malo. Bueno y malo no existen en la realidad, en el mundo. Son siempre una creación mental del ser; son un punto de vista, una opinión personal, una alucinación. Bueno<>malo son meta-realidades: una realidad mental creada para etiquetar a otra realidad. Puesto que no existe en la realidad, bueno<>malo es una alucinación en la mente, y como tal, una forma de locura. Véase también “malo” y la “opinión de malo” y DS<>NDS.

**Búsqueda Externa:** Todos los esfuerzos obsesivos del ser humano para hacerse feliz a través de otras personas y situaciones externas, en vez de hacerlo internamente en su propio ser. La búsqueda externa es el resultado de la secuencia: identidad fatal > paradigma fatal > programas > búsqueda externa. Buscar la felicidad es el imperativo existencial. La identidad fatal (no soy el creador de mi experiencia) produce el paradigma fatal (las cosas externas generan caos en mi experiencia) y esto produce la búsqueda externa, la creencia de que podré controlar mi experiencia controlando al mundo externo.

Las formas de búsqueda externa incluyen la búsqueda obsesiva de poder, fama, riqueza, avaricia y acaparamiento; adicciones, apegos, camaleón, MOPs, y tratar de controlar o cambiar a otros. La búsqueda externa es una gran ilusión. Es el espejismo de que es posible lograr la felicidad externamente. La **búsqueda externa** tiene dos lados. El primero es tratar de eliminar las cosas “malas” que parecen

causar dolor. El segundo es tratar de obtener las cosas “buenas” que parecen causar felicidad (pero solamente son MOPs). La búsqueda externa es imposible que pueda tener éxito. Es una alucinación, una forma de locura, pensar que las cosas externas causan la experiencia interna. La felicidad es puramente interna, el resultado del auto-amor, y este es el resultado de quien eres, de lo que controlas al controlar tus identidades esenciales.

**Búsqueda Interna:** Lo opuesto a la búsqueda externa: la búsqueda de la felicidad dentro de uno mismo. Como muestra la Secuencia Causal de la vida, toda experiencia comienza en el ser. El único camino para lograr la felicidad es transformar tu ser para ser quien quieres ser, y esto facilita el amor hacia uno mismo.

## C

**Cadena de Comprensión:** Una ley del estudio, bastante obvia, es que resulta casi imposible comprender los conceptos avanzados sin antes haber entendido los conceptos básicos. La comprensión de una materia es una ilación de comprensiones partiendo de las ideas más básicas a las más avanzadas. Saltar una sola PME rompe la cadena de comprensiones y arranca el Efecto Dominó.

**Cadenas de RINs.** Una RIN puede generar otras RINs. Por ejemplo: “no se > ergo no puedo > ergo no valgo > ergo no merezco”. Es muy importante reconocer las cadenas de RINs en el procesamiento ya que, si descreas la primera RIN, todas las demás se descrean automáticamente. Esto ahorra TE en el procesamiento. (Sin embargo, existen técnicas de procesamiento aún más rápidas, por ejemplo, manejando las cuatro masas RIN básicas y la liberación por polaridades.)

**Calidad: 1-** Grado de excelencia de algo. **2.** Condición de cumplir y hasta exceder las especificaciones y expectativas del cliente. **3.** Combinación óptima de funcionalidad, durabilidad y estética. La calidad es una escala polar que va de pésima a impecable.

**Camaleón:** Persona con muy baja autoestima que trata de cambiar para cumplir con las expectativas de otras personas, acerca de cómo debería ser o qué debería hacer para complacerlas. Se vende a sí misma y sacrifica sus propios gustos, con tal de complacer y “comprar” la aceptación-aprobación-estima-amor de otros. Es una forma de búsqueda externa. El camaleón tiene los programas de que la búsqueda externa tiene poder para hacer felices a otros; y que él debe hacer felices a otros sin importar su propia felicidad. (Usualmente tales programas fueron implantados por las personas a quienes “debe” hacer felices (ej. los padres) ya que les conviene controlar al camaleón).

Se le llama camaleón por el comportamiento similar al de este reptil, que cambia de color de acuerdo al entorno para camuflarse; la persona camaleónica cambia su modo de actuar para complacer a las personas que lo rodean. El camaleón es la contra parte del pulpo, y donde hay uno es común encontrar al otro. El pulpo trata de encontrar la felicidad moldeando a su gusto al mundo externo, y el camaleón permitiendo que este lo moldee si eso lo hace feliz, con tal de ser amado. Véanse: supresión, pulpo, egoderas.

NEBOM y CarPreCon. El precio que paga el camaleón es venderse y no amarse. Tiene que suprimir quien realmente es. Por lo tanto, su propia felicidad es imposible. Y todo esto es en realidad una alucinación: ni tiene poder para hacer felices a otros, ni debe hacerlo. Sacrifica su propio ser y bienestar por nada. La causa subyacente del camaleón son sus RINs, especialmente la de anti-valía (baja autoestima); usualmente ha sido programado para vivir así desde su niñez. Por lo tanto, es una forma de supresión.

**Cambio:** **1.** Una modificación en la forma, composición o posición de algo. **2.** Movimiento: todo movimiento es cambio. **3.** Tiempo: el cambio crea la ilusión del tiempo: sin cambio, no hay tiempo. Igualmente, cambio es la medida del tiempo (segundos, minutos, horas, meses, años, etc.) El cambio es lo único constante en el universo; lo único que no cambia es que todo cambia. No hay nada ni nadie que no esté sujeto al cambio. Todo cambia todo el tiempo: el sol, las estrellas, los planetas, este planeta, y todo lo que hay en él. El cambio puede ser lento o rápido, pero siempre existe. Corolario: puesto que todo cambia siempre, es imposible mantener fija cualquier cosa. Por lo tanto, todo está mejorando o decayendo.

**Campo:** Un espacio en el -que algo existe u ocurre. Algunos ejemplos son el campo magnético, el campo de gravedad, el campo cuántico. Espacio en el que ocurre un juego, usualmente con límites definidos.

**Campo cuántico:** En la física cuántica es un campo de fuerza trans-física que genera energía y materia física. Es un campo de ondas de potencialidad pura del que surgen energía y partículas sub-atómicas, que luego forman la materia. El campo cuántico es el origen de nuestro universo físico.

**Capacitación:** Empoderamiento de una persona a través de la educación y el entrenamiento, para producir los resultados deseados. La capacitación es uno de los agentes motivadores más fuertes en el trabajo, en los países de mayor éxito. En países que tienen un paradigma de resistencia a la educación, dicha resistencia puede extenderse a la capacitación. La capacitación permite evitar la obsolescencia a través de la actualización de conocimientos; y esto mantiene y eleva el valor personal en el mercado laboral. Lo único que proporciona seguridad en la vida es lo que uno sabe y puede hacer; por lo tanto, la capacitación es seguridad. Entre más conocimientos tengas, menos probable es que pierdas un empleo y más seguridad de encontrar uno nuevo.

**Cargas, Cargas Emocionales:** Energías emocionales negativas listas para fluir a la experiencia, lo que las libera del ser. Las cargas emocionales son masas de energía emocional que el ser forma alrededor de sus RINs al resistirlas opinando que son malas y que no deben ser. Son el anti-amor hacia uno mismo y el único dolor que existe. También se usa la palabra “carga” como distinción de una “masa”. Las piedras pueden tener masas densas estáticas que sienten como masa, pero su energía no fluye. Estas masas son la causa de jaquecas no físicas. Las gelatinas tienen muchas cargas y pocas masas.

**Carga Pasada por Alto (CPA):** En el procesamiento, una CPA es el resultado de la activación de una masa RIN que no ha sido descargada completamente, dejando activado al explorador y sintiéndose mal. Es una falla por dejar inconcluso el ciclo de descreación de una realidad negativa. Es responsabilidad del piloto evitar CPAs en sus exploradores, manteniendo conciencia de todas las cargas abiertas durante la sesión. Los exploradores huirán del procesamiento si se les deja con CPAs porque su CDT los deja sintiéndose mal en lugar de mejor.

**Causa, Causar:** 1. Uno de los polos de la polaridad causa-efecto. 2. Fuerza, poder, control. 3. Aquello que produce un efecto. 4. Lo que decide, crea, forma, inicia, hace, mueve, determina, emana, controla, o dirige algo.

Causa (sustantivo): 1. Cualquier agente de voluntad, poder, fuerza o acción que crea, forma, inicia, decide, mueve, controla, cambia, o afecta; o que produce efectos o resultados.

Causar (verbo Tr.) La acción de producir un efecto. Una acción de originar, comenzar, crear, controlar, cambiar, mover, afectar, o efectuar algo. Sinónimos: crear, producir, efectuar, afectar.

En la polaridad de causa-efecto, responsabilidad es el punto medio de transición. Véanse **efecto** y **víctima**.

**CCC:** Acrónimo para **Creación ↔ Contra Creación**, de ahí las tres Ces. Una técnica de CDT que aplica la ley que dice: “El intento de crear una realidad psicánica positiva puede activar una contra-realidad ya presente en el universo psicánico del creador.” Una contra-realidad es cualquier realidad opuesto a, o que bloquea la creación de la nueva realidad deseada. Ejemplo: intentar crear “Soy poderoso” puede traer identidades tales como “no puedo; soy débil; soy un fracaso”, etc. Utilizando CCC, el creador energiza la realidad positiva para activar deliberadamente la realidad negativa, trayéndola de esa manera a su experiencia para poder des-crearla. Una vez descargada la realidad negativa, el creador vuelve a energizar la positiva, lo que puede activar más las negativas. El creador continúa este ciclo de energización de lo positivo, descarga de lo negativo, creación de lo positivo, hasta que no haya realidad negativa disponible y la positiva sea real. Así, el creador cambia su

realidad=experiencia negativa a una positiva. CCC es una técnica importante en la caja de herramientas de la CDT.

**CDT:** Iniciales y abreviación de “Tecnología de Creación y Descreación”, de acuerdo al nombre de la misma en inglés “Creation and Discreation Technology”. Es un área de la ciencia psicánica que trata de las leyes y procedimientos de creación y descreación de realidades y de la liberación de energías del ser.

**Celos:** Activación de las masas RIN: soy menos, valgo menos, no soy suficientemente atractivo para retener a mi pareja; me va a dejar (por alguien mejor); me va a abandonar, etc. con miedo a perder a esa persona. Es un apego a otra persona, a quien se usa para hacer valer el apego. Puede incluir una conducta obsesiva de tratar de retener a la persona “amada”, aun a la fuerza. Muchas personas confunden celos con amor, pero no es lo mismo: se trata de un fuerte apego.

**Centros:** Áreas de la vida a las que el ser da importancia y en las cuales centra su atención. El ser centra su energía solo en algunos aspectos de la vida, haciendo que esta gire en torno a ellos, y dando muy poca o nula atención a las otras áreas. Los centros más comunes son pareja, hijos, familia, trabajo, dinero, deportes, religión, vida intelectual, espiritualidad, amigos. Algunos sinónimos son: Áreas, Mundos.

**Checklist:** 1- Una lista de ciclos de acción, de todo lo que hay que hacer, y *en el orden en que se debe hacer*. Usualmente es un formato que sintetiza un manual de operación. 2- Una lista de cosas que deben estar presentes en la memoria, con el fin de que no se olvide algo. Las checklists se utilizan para verificar que todos elementos necesarios para alcanzar éxito sean manejados, sin olvidar nada.

**Chequeo 100:** En los cursos de TIP se trata de la revisión de una sección estudiada, para verificar la calidad del aprendizaje. Es la combinación de un examen oral sobre las definiciones e ideas que aparecen en esa sección, seguido por una demostración del aprendizaje, de la habilidad de aplicar lo estudiado. Lo realiza un coach o un hermano mayor al alumno, al término de cada módulo. Se abrevia: C100.

**Ciclo: Ciclo de Acción, Ciclo de Existencia, Ciclo de Vida, Ciclo de Comunicación.** Todos ellos tienen el mismo concepto: Todo lo que existe o actúa en el universo físico, sigue las tres etapas que conforman un ciclo: 1- un comienzo; 2- un proceso o vida; y 3- una terminación o fin. Las palabras usadas para cada etapa pueden variar: iniciar/nacer/empezar – vivir/crecer/procesar/cambiar/proceder – terminar/morir/acabar/parar.

El Ciclo de Acción es siempre un Hacer, un evento; y es: Iniciar→Cambiar→Parar. El Ciclo de Comunicación es un Ciclo de Acción particular: Transmisión-->Recepción (Duplicación, Comprensión)-->Acuse de Recibo. Los Ciclos de Vida y de Existencia se refieren a Ser o Tener. El Ciclo de Vida es: Nacer→Vivir→Morir, o Fabricar→Usar→Reciclar. El Ciclo de Existencia de una realidad en CDT es: Creación→ Experiencia→Descreación. Conceptos relacionados: Control y Poder.

**Ciclo Abierto:** Un ciclo de acción que no ha finalizado, permaneciendo aun en la etapa de inicio o proceso. Véase Ciclo de Acción.

**Ciclo de Comunicación:** Transmitir Información → Recibir y Entender la Información → Acuse de Recibo al Transmisor.

**Ciencia:** 1- Cuerpo organizado de conocimientos, usualmente basado en la observación y la experimentación, que permite la predicción y control de un área de la existencia. Las ciencias son el saber organizado y expresado en leyes, principios y fórmulas. Son la Inteligencia que ha permitido el progreso humano en todas las áreas, y el cimiento de la civilización. Véase Inteligencia-->Poder, y Saber es Poder. 2- La ciencia es la totalidad de procesos y procedimientos para descubrir nuevos conocimientos, y es conocida también como método científico.

**Código Del Piloto:** Principios y reglas que rigen la conducta ética y óptima de un piloto para asegurar máxima efectividad y eficiencia en la CDT.

**Código Del Tutor:** Principios y reglas que rigen la conducta ética y óptima de un tutor para asegurar máxima efectividad y eficiencia en el aprendizaje y en la operación de una academia.

**Cognición: de “cogito”:** pensar, conocer. Entendimiento súbito de algo antes no comprendido. Comprensión o realización, usualmente repentina, de una idea o concepto. Sinónimos: "Me cayó el veinte"; "Se le encendió el foco". Las fuentes más comunes de cogniciones son el estudio y la intuición.

**Comportamiento:** 1. Conducta, manera de actuar de una entidad. 2. Cualquier movimiento de energía. En un sentido más general, se aplica a todos los cambios y movimientos físicos, mentales y emocionales de una persona.

**Comprensión:** 1. entendimiento, saber, conocimiento de algo. El grado de comprensión de algo o de alguien, es el grado de conocimiento que se tiene sobre eso. Comprensión es **conciencia, percepción y experiencia**. Entre más percepción y experiencia se tenga de algo, mayor es la conciencia y comprensión de eso. La comprensión total de una cosa sería "ser" la cosa misma, esto es, la **integración** total con la realidad, comprendiéndola en todos sus aspectos, asumiendo todas sus identidades y puntos de vista. 2. En el estudio, la comprensión comienza con la capacidad de realizar una imagen mental de lo comprendido. El estudiante externa las imágenes mentales mediante dibujos, demografos y demolinias, lo que permite verificar que ha comprendido. Si un estudiante no puede dibujar un conocimiento, no lo comprende. 3. En las relaciones humanas, la comprensión es poder **ver desde el punto de vista de otra persona**.

**Compromiso:** 1. Un acto de voluntad por parte de una persona, declarando lo que va a hacer o los resultados que va a producir. 2. Una promesa que el ser hace a sí mismo o a otra entidad. 2. La intención constante del ser hacia un resultado, persistiendo sobre tiempo y a pesar de los obstáculos que se presenten. Conceptos relacionados: intención, promesa, palabra, lealtad, persistencia, integridad.

**Compulsión:** 1. Un impulso persistente hacia un comportamiento que el ser siente difícil o imposible de controlar. 2. Cualquier comportamiento que el ser quiere frenar, pero no puede. Cualquier comportamiento que el ser cree que se encuentra fuera de su control. Una compulsión difiere de una obsesión solamente en que la obsesión tiene como objeto a una cosa o persona, mientras que el objeto de una compulsión es una conducta.

**Com:** abreviación de “comunicación.”

**Comunicación:** 1. Cualquier flujo de energía entre dos terminales, especialmente cuando dicho flujo contiene información. 2. Una línea de causa-efecto entre dos terminales sobre la cual se puede mover energía o inteligencia. 3. Flujo o intercambio de realidades entre dos personas. La transmisión y recepción de realidades y experiencias entre seres, con la duplicación y comprensión de las mismas. Es la transferencia de una realidad de una entidad a otra, a menudo expresada con símbolos, con la comprensión de la realidad por parte del receptor. Véase Ciclo de Comunicación.

**Concentración:** Atención fuertemente dirigida y controlada. La atención enfocada en un blanco. Fijar y aumentar la atención, enfocándola en un solo blanco.

**Concepto:** sinónimo: idea. 1- Alta comprensión de algo, especialmente de las leyes y principios que definen su naturaleza o funcionamiento. 2- El concepto de una palabra es mucho más que la palabra misma; se encuentra más allá de las definiciones de la palabra. Es la síntesis general que capta todas las definiciones similares o parecidas. El concepto es la comprensión global y general de un fenómeno.

**Conciencia:** La conciencia es una característica fundamental del ser espiritual. Viene del Ser Supremo Único, no del universo físico; no es una propiedad ni surge de la materia. La conciencia es la habilidad del ser para percibir, conocer, sentir, experimentar. La experiencia es el efecto, la percepción de una energía, de las realidades por parte del campo de conciencia que es el psican.

**Condiciones de Juego:** Las condiciones de juego son los factores **mínimos** necesarios para que exista un juego. Un juego lo constituyen los esfuerzos para sobrellevar obstáculos y alcanzar una meta. Los elementos mínimos necesarios de un juego son un jugador, una meta, un obstáculo, y un balance de poder entre el jugador y el obstáculo. (Si el jugador tiene demasiado poder, o el obstáculo es demasiado grande,

entonces no existe juego.) Los elementos adicionales no esenciales de un juego pueden incluir: un campo de juego, objetos con los cuales jugar (uniforme, balón, fichas), objetos por los cuales jugar (puntos y premios), enemigos y aliados, reglas, jueces, tiempo, etc. Un juego puede existir en ausencia de alguno o inclusive de todos estos elementos no-esenciales, pero no puede existir sin las Condiciones de Juego. Hay dos modalidades en los juegos: para tener drama o para ganar.

**Confianza:** 1- Fe o creencia en algo, especialmente en uno mismo. 2- Confianza es el grado de apertura hacia otra persona y de fe en su capacidad de ser causa. (Por ejemplo, ¿dejarías a un ladrón entrar a tu casa?)

**Conflicto:** Dos intenciones o fuerzas en oposición o en interferencia mutua.

**Conflicto de Realidades:** Tener datos, ideas, valores, creencias, u otras realidades mentales que se contradicen u oponen, paralizando en ocasiones la decisión y acción de una persona. Es una de las causas de conflicto y desacuerdo entre personas. Por tanto, la comunicación debe comenzar con una verificación de realidades.

**Confrontar:** Poder de pararse frente a alguien, de encarar algo (una carga, a una persona o a una situación) sin huir ni eludir la situación. Es el primer paso hacia la toma de responsabilidad y el impulso hacia el reconocimiento de causa; y por lo tanto, para poder manejar esa situación. Es entonces el primer paso en la CDT. Lo contrario a confrontar es eludir, correr, esconderse, bloquear o suprimir. La mayoría de las personas evaden la responsabilidad por las experiencias negativas que han tenido en su vida, particularmente sus activaciones. Utilizan todas las formas de Búsqueda Externa para no confrontar su experiencia negativa. Un flujo básico de CDT es: conciencia, confrontación, responsabilidad, aceptación y experiencia.

**Confusión:** Ausencia de comprensión. Un estado mental que resulta de observar una situación compleja o en movimiento no ordenado o sin comprensión. Un excesivo número de datos o energías en movimiento sin algún patrón perceptible, o con un conflicto de realidades. En el estudio, puede darse por contar con datos insuficientes o con PMEs. En el aprendizaje, la confusión resulta de las PMEs, datos insuficientes, práctica escasa, o exceso de gradiente.

**Connotación:** Coloración o matiz que distingue a una palabra de otra, con la misma denotación (significado). Una diferencia de connotaciones es lo que distingue a un sinónimo de otro. Mierda y excremento tienen la misma denotación, pero connotaciones distintas.

**Conocimiento:** Grado de experiencia, familiaridad y entendimiento de algo; comprensión. El conocimiento puede ser directo, por experiencia propia, o indirecto, a través de los reportes de otros. El estudio es el proceso de adquisición de conocimiento.

**Consecuencia:** Resultados (usualmente negativos) de una acción (o de una no-acción). Pueden ser naturales o acordadas. Las consecuencias de nuestras acciones y fallas es un concepto muy importante para la adquisición de Sabiduría, responsabilidad - acontabilidad, e impecabilidad, en las relaciones humanas, en la crianza de hijos, en la negociación (Acuerdos y Acuerdos Rotos), y en el entrenamiento.

**Consideración:** Realidad mental (pensamiento o creencia) de una persona, que frena, demora o altera su acción.

**Consistencia:** Confiabilidad en el comportamiento o desempeño de una persona, ofreciendo regularmente el mismo nivel de calidad.

**Consistencia: Ley de Consistencia de Causa y Efecto.** Una propiedad básica *sine qua non*, de la relación causa-efecto, ergo de la ciencia. La Ley de Consistencia dice que una causa siempre producirá sus efectos; y que un efecto siempre seguirá a la acción que la causa -- que cualquier desviación de esta ley tendrá su propia causa. Cualquier falla en la Consistencia de Causa y Efecto es prueba de que no hay una relación de causa-efecto entre dos eventos.

**Contra-creación, contra-realidad:** Cualquier creación que está en contra de, que bloquea o niega otra creación. Creación de una realidad que genera un bloqueo o contrarresta la experiencia de una realidad previa. “Yo Soy Débil” es una contra-creación de “Yo Soy Fuerte”.

**Contra-intención:** Cualquier intención que el ser mantiene en oposición a otra intención. Así, las contra-intenciones son la esencia del dilema. Por ejemplo: una persona puede tener la intención de ahorrar dinero y otra intención de ir de vacaciones. Son contra-intenciones.

**Control:** Uno de los aspectos de causa. Sinónimo: dirigir, guiar. El ejercicio del poder para manejar algo exitosamente, produciendo los resultados deseados. 2- Cumplir ciclos de acción exitosamente. La resistencia a ser controlado puede ser un problema en la CDT. 3- Algunas personas parecen resistir ser controladas, pero realmente a lo que resisten es al mal control, al control egoísta (ser usados).

**Co-Piloto:** En la CDT, es el intercambio de pilotaje entre dos personas. El acuerdo entre dos personas para intercambiar pilotaje los vuelve co-pilotos.

**CPA: véase Carga Pasada por Alto.**

**Creación:** Todo lo que existe es una creación. Alguien la creó en algún momento. Sinónimo: realidad: todas las realidades son creaciones. Cualquier cosa que existe es una creación, una realidad y una experiencia. La palabra “creación” se emplea en lugar de realidad cuando el comunicador desea poner más énfasis en el aspecto de causa y creación de la realidad, que en su existencia.

**Creación-Contra Creación:** Ver CCC

**Creador:** Cualquier agente de poder que causa que exista una realidad, una creación. El psican es el creador de todas sus realidades-experiencias.

**Crear:** Causar que algo exista, algo que no existía previamente. Es el uso de la Voluntad para formar nuevas realidades de la energía universal. Nota: Se distingue de una manifestación en que esta atrae a tu vida=experiencia algo previamente creado, comúnmente por otros). Creas un nuevo negocio; manifiestas un coche.

**Creencia:** Una realidad psicánica (idea) que el ser mantiene activa en su mente y a la cual ha etiquetado como “verdad”, sin pruebas fehacientes. Se distingue de los conocimientos y hechos donde existen pruebas. Una creencia es cualquier dato que el creyente cree verdadero, pero del cual no hay evidencias comprobatorias. En la ciencia es un principio básico que toda creencia es una no-verdad hasta que se compruebe.

**Creer:** Decisión de aceptar un dato como verídico con ausencia de pruebas.

**CReSES:** Abreviación de: Conciencia, Confrontación, Responsabilidad, eSpacio, Energía y Sabiduría: una de las formulas o secuencias para descrear. (Cada palabra es un término técnico en sí mismo.)

**Criticar:** La comunicación de fallas percibidas con invalidación y NDS.

**Cuerpo:** El vehículo físico viviente que el psican usa para operar en el universo físico.

**Culpa:** Enojo acompañado de la sensación de sentirse malo (suprimido) consigo mismo, por haber fallado o hecho algo malo, por haber violado los propios programas de lo que debe y no debe hacer. (guilt, en inglés)

**Culpar:** Asignar causa fracasada con invalidación (malo, NDS). Invalidar por fallas o fracaso. La culpa es juzgar como malo a alguien (o a uno mismo) por haber hecho algo malo, por haber fallado o fracasado. Es invalidación por causa fracasada. Es asignar causa mala. (blame, en inglés)

## D

**Decidir, decisión:** Acto de la voluntad de escoger entre varias opciones.

**Demo:** Abreviación de “demostración”. Es cualquiera de varias técnicas de verificación externa y visual del aprendizaje. Se usan en el TIP. Ver **demostración**.

**Demografs:** Un Demograf es una demo; una representación gráfica de ciertos conocimientos, realizada con pluma o lápiz en una hoja de papel. Pueden ser dibujos, diagramas de flujo, caricaturas, etc. Los demografs carecen de masa real que se pueda tocar y manipular, pero cumplen con los propósitos de aumentar la comprensión y de verificar el aprendizaje.

**Demo Kit:** Colección de objetos pequeños utilizados para hacer demostraciones en estudio y aprendizaje.

**Demolina:** Palabra compuesta de DEMOstración + plastiLINA. Es una demo tridimensional que utiliza plastilina para formar objetos. Como tiene más masa, es más real y completo reproducir una figura en plastilina acerca del objeto que se está estudiando. La capacidad de moldear la plastilina en tres dimensiones, de reproducir con cierta fidelidad y con el grado de detalle deseado en cualquier escala, una parte del objeto, imprime mayor realidad e impacto cuando no se cuenta con la masa real.

**Demostración:** Abreviación: demo. Es cualquiera de varias técnicas de verificación externa y visual del aprendizaje, incluyendo demoto, dibujo, demograf y demolina. Es una externalización por parte del estudiante de su comprensión de los conocimientos estudiados.

Es el uso de representaciones para dar masa, tales como objetos pequeños o plastilina, el movimiento de los mismos en el espacio y el tiempo, la actuación y práctica del conocimiento adquirido. Las demostraciones son ensayos de lo aprendido y son una verificación del aprendizaje.

**Demoto:** Palabra compuesta de DEMOstración + objeTO. Es una demostración que se hace con objetos pequeños como clips, borradores, lapiceros, piedritas, juguetes, palitos, corcholatas, etc. Tiene la ventaja de ser una técnica fácil y rápida; su desventaja es ser muy fugaz.

**Denotación:** El significado básico de una palabra sin tomar en cuenta sus connotaciones ni la sutileza de las diferencias dadas por los sinónimos.

**Densidad:** Técnicamente, la cantidad de energía=masa en una realidad, dividida por la cantidad de espacio ocupado. Desde un punto de vista más general, es simplemente la dureza de una masa, de una realidad. La densidad es una característica o medida de la energía/masa. Es la cantidad de energía dividida entre la cantidad de espacio. Así, entre más energía o masa haya en un espacio dado, más densidad tiene la masa. Entre más densa es la masa hay menos espacio y mayor resistencia al flujo de otras energías. La densidad es el polo opuesto a espacio y se relaciona con resistencia.

**Desacuerdo:** No alineamiento de realidades, metas o intenciones. No aceptación de la realidad de una persona por parte de otra.

**Desahogar:** Pedir a una persona que diga sus realidades y ahogados, y permitirle descargar sus energías negativas acerca de ese tema. El primer paso en toda comunicación es desahogar a la otra persona. La regla es siempre comprender antes de hablar.

**Depender, dependencia:** Vivir esperando que otra persona tome decisiones y resuelva los problemas de uno mismo. Existen diversos tipos de dependencia entre personas: emocionales, económicas, y de toma de decisiones (entre otras). Las personas tienen dependencias de sustancias como drogas, comida, alcohol, etc. La dependencia emocional consiste en apegarse a alguien de manera que, si esa persona no se encuentra presente, uno sufre. La dependencia económica consiste en depender de otros para poder sobrevivir financieramente.

**Desarrollo del Ser:** Proceso integral de expansión de causa, espacio y energía de un ser. Crecimiento espiritual.

**Desatorar:** En la TIP, procedimiento para encontrar porqué un alumno se encuentra atorado en sus materiales de estudio, y para guiarlo a resolver su dificultad.

**Descarga, Descargar:** sinónimo: liberar. Reducción gradual de la energía- masa de una realidad, haciéndola fluir al experimentarla. Des-energización de una realidad para que se vuelva cada vez menos real. Se trata de un proceso básico de CDT. Cuando se ha descargado toda la energía, la realidad se descrea. Es lo mismo que sucede cuando se descarga una batería al dejar encendidas las luces o el motor de un automóvil.



**Des-crear / Des-creación:** Causar que algo deje de existir. Tomar una creación=realidad y terminar con su existencia al liberar la energía que formaba la masa. Al no tener energía, la creación deja de ser real y, por ende, ya no causa experiencia. Nota: La energía de la realidad des-creada continúa existiendo, ahora como energía libre, sin la forma y modulación anteriores. Es la consumación del ciclo de creación: crear – experimentar – descrear, resultando en el término de la existencia de esa realidad. La des-creación contrasta con el intento de hacer que algo se vuelva no-real para no experimentarlo, mediante la resistencia, negación, bloqueo o supresión de su experiencia, lo cual resulta de la ley: “resistencia causa persistencia”.

**Desintoxicación:** Procedimiento para eliminar todas las sustancias nocivas (químicos, drogas, medicamentos) acumuladas en el cuerpo. Requiere de una dieta apropiada, de ejercicio físico para sudar, del insumo de niacina, de la ingestión de muchos líquidos, etc.

**Destino:** Cada ser viene a esta realidad física con un plan de vida, con un guión para rodar la película de su vida.

**Determinar, Determinación:** 1- Una intención fuerte. Ejemplo: Ese hombre está determinado a lograr el éxito. 2- Crear una realidad acerca de algo, decidiendo que sea de una determinada manera. Formar una creencia o paradigma. Ejemplo: Una persona decide que “la vida es dura”: eso es una determinación.

**Diablo:** Personificación del anti-amor. El amor consiste en crear, cuidar, construir, hacer feliz, dar energía positiva. El amor negativo es lo opuesto: dar energía negativa, dañar, destruir, causar sufrimiento. Al peor anti-amor posible se le llama maldad. Como Dios es la personificación del Amor y de lo Bueno, el diablo es la personificación de la Maldad.

**Dicotomía:** Los dos polos de una polaridad que no tienen un espectro de gradientes entre ambos. Ejemplos: masculino<>femenino, encendido<>apagado. Por ejemplo, el motor de un coche está encendido o apagado; no hay un estado intermedio. Por lo tanto, se trata de una dicotomía.

**Dilema:** Una decisión difícil de tomar porque existen dos valores con más o menos la misma importancia para la persona. Existe un dilema cuando dos intenciones o metas son mutuamente excluyentes. Dos valores o deseos opuestos crean un dilema. Un dilema surge cuando una persona dice: “quiero esto y quiero aquello, pero no puede tener ambas cosas a la vez. Una jaula es un tipo de dilema.

**Dinámica:** Dentro de la psicánica, cualquier tipo de ejercicio que se hace para aprender o crecer.

**Dinero:** Una forma de representación, resguardo e intercambio de energía. El dinero puede ser algo físico, o digital como las cifras de una cuenta bancaria. El dinero es energía, es poder y, cuando se usa para generar un mayor bien, es también amor.

**Directorio De Terminales:** Lista de todas las personas con quienes se necesita contacto y comunicación para cumplir con los requerimientos de un puesto. Cuando se realiza algún cambio, se recurre a esta lista para notificar a todas esas personas.

**Dios:** La psicánica no se adentra en la cuestión de Dios, excepto para afirmar que existe un Ser Supremo Espíritu Creador Amoroso, quien es el origen de todo lo que existe, incluyendo al psican y al universo físico.

**Disciplina:** La palabra “disciplina” significa “enseñanza”, educación”, en latín. Una segunda acepción es: “seguir impecablemente un procedimiento, una reglamentación o una práctica”. Una tercera definición, muy distorsionada del significado original, es “castigo”; misma que no se usa en psicánica.

**Distinguir, Distinción:** Notar diferencias. La distinción es el origen del conocimiento. El proceso de descubrimiento del conocimiento es un proceso de distinción, de percepción de las diferencias cada vez más pequeñas o sutiles. La raíz latina de la palabra “ciencia” es “scire”, que quiere decir “cortar, seccionar, tajar” y “saber”. Scissors” es la palabra inglesa para tijeras (“tajaderas”), procedente de la misma raíz.

**Distractor:** Cualquier cosa o actividad que una persona usa obsesivamente para evitar una experiencia negativa, o para cambiarla. Se trata de una adicción a una actividad. Ejemplos incluyen ver la TV, tener

sexo, ir de compras, tomar, fumar, consumir drogas. Un satisfactor es cualquier sustancia que la persona usa con el mismo fin. Todas las adicciones están relacionadas con satisfactores o distractores.

**Dolor:** Lo opuesto a la felicidad; un estado emocional negativo, no placentero. Los MODs: Momentos de Dolor, son activaciones de las masas RIN, algo opuesto a los MOPs.

**Dominar, Dominación:** Control anti-amoroso de un ser sobre otros. Se trata de amor negativo porque quien controla manipula y usa a la persona controlada para sus propios intereses y bienestar. La dominación puede ser abierta, valiéndose de amenazas, fuerza bruta o autoridad; o encubierta, recurriendo a la manipulación activando sentimientos de culpa, o usando artimañas como: “me debes”. Ejemplo: “¡Soy tu padre y me debes obedecer!”

**Drama:** Experiencia emocional intensa, *mayormente negativa*, generada durante un juego por la incertidumbre de lograr los resultados deseados. El drama incluye ansiedad, miedo, frustración, impotencia, coraje, tristeza, suspenso, inseguridad, etc. Viene de la activación de las masas RIN, especialmente de No Voy a Poder. La negación de responsabilidad, que es la condición de una víctima, mata el poder personal del ser y garantiza mucho drama en su vida

**Dramatizar. 1-** Añadir drama a una situación inflándola para agregar más emoción y más victimismo. Las víctimas dramatizan mucho sus no-resultados, para llamar la atención, para demandar apoyo, o para darse importancia personal. **2-** En la CDT, intensificar y sobre-actuar una situación para aumentar consciencia de la misma al dramatizarla.

**Drogas.** Sustancias químicas que afectan al cuerpo y, atrofiando al cerebro, afectan también al ser espiritual que se encuentra conectado con el cuerpo físico. A algunas de ellas se les llaman medicinas. Algunas son legales, otras no.

**Dumping:** del inglés DUMP: verter, descargar. Dumping es verter una activación, vomitar tus energías emocionales negativas (ej. coraje), sobre otras personas. Es una ley que el dumping es anti-amor y el anti-amor jamás se justifica. De la misma manera en que no vomitarías físicamente sobre otra persona, no debes hacerlo tampoco psicánicamente.

**Duplicar, Duplicación:** Crear una copia exacta; reproducir con exactitud a un original; recrearlo. En el estudio y la comunicación, antes que se pueda comprender el significado de una información, hay que duplicarla; hacer una copia exacta en la mente de los símbolos, palabras y oraciones. En CDT, duplicación significa re-crear una realidad-experiencia, que es lo opuesto a resistirla. La duplicación causa la descreación de la realidad duplicada.

## E

**ECC:** Estructura Cognitiva Conceptual. Totalidad de las ideas y conceptos que una persona ha comprendido y, ergo, que ha adquirido en la vida. Es la inteligencia del ser para operar en la vida. La ECC usualmente refleja la taxonomía de muchas materias, según haya sido la calidad de la educación de la persona. Sinónimo: Inteligencia Personal o Individual.

**Educación:** De las raíces latinas: ex = fuera de; ducare = conducir, guiar. Educar es conducir hacia fuera (de la ignorancia). La educación es el proceso de, y la industria de transmitir la Inteligencia-->Poder de una generación a otra.

**EAF:** Emociones, Amor y Felicidad, uno de los libros y cursos que ofrece la ciencia psicánica.

**Efectivo, Efectividad:** Habilidad de producir los efectos deseados. Es parte el poder personal, la otra es la eficiencia. La efectividad consiste en qué hacer para lograr los resultados más importantes. La efectividad requiere decidir sobre la importancia relativa y la prioridad de los ciclos (en base a las visiones). En cualquier momento, hay muchas posibilidades respecto a lo que se puede hacer, y muchas más de lo que es posible hacer con un TE siempre limitado. Un ejecutivo efectivo selecciona las cosas

realmente importantes, que van a rendir los mejores resultados con la inversión de su TE limitado. Conceptos relacionados: eficiencia, agenda ejecutiva, tiempo, poder, manifestación, visión.

**Efecto:** El polo “sur” de la polaridad causa<>efecto; lo opuesto a causa. Aquello que es creado, producido o movido por una causa. El resultado de la acción de una causa; el cambio o resultado producido por una causa. Sinónimos: resultado, consecuencias, impacto. Los efectos pueden ser positivos, deseados; o negativos, no deseados.

La experiencia es el efecto producido por una realidad en la conciencia del ser. Tal experiencia puede ser positiva=placentera, deseada y aceptada; o negativa=dolorosa y resistida.

Al Efecto: Condición de estar sujeto a una causa. Ejemplo: *Todos los niños están al efecto de sus padres. Estando al efecto de sus emociones, ella tomó una decisión desastrosa.*

Efectuar (verbo Tr.): Completar una acción, causar, alcanzar, producir un efecto: *El niño efectuó el salto mortal.* Nota que es un sinónimo de “causar” y “lograr”.

**Efecto Dominó:** Fenómeno que aparece en el estudio cuando la primera idea mal entendida que surge es saltada, imposibilitando la comprensión de las ideas más avanzadas subsecuentes; mismas que imposibilitan la comprensión de más y más ideas subsecuentes más avanzadas. La materia se vuelve imposible de ser dominada. A un estudiante que no comprende lo que es el efecto dominó, le parece que la materia es la que está volviendo más y más difícil. El estudiante trata de aprobar los exámenes memorizando (y se puede graduar siendo incompetente en la materia) o acaba dándose de baja en la materia. Si el alumno cae en el efecto dominó en múltiples materias, es probable que abandone su educación. Por eso, la ley básica de todo aprendizaje es jamás rebasar una palabra o una idea que no se comprenda completamente.

**Eficiencia.** Invertir el mínimo de TE para producir los máximos resultados posibles. El poder personal es la efectividad multiplicada por la eficiencia. La eficiencia es hacer algo de la mejor manera posible. La efectividad es decidir **qué** hacer; la eficiencia **cómo** hacerlo invirtiendo el mínimo de TE. Conceptos relacionados: poder, ciclos de acción, tiempo, efectividad, agenda ejecutiva, uso de la energía, manifestación.

**Ego:** Fuerza que contiene una “gota” de la conciencia universal infinita dentro de una “membrana” (para usar una analogía), generando la ilusión de una individualidad separada y aislada de otros seres (psicans), que han sido creados por el mismo mecanismo, el del ego. Es una fuerza creada por Dios, que crea al psican.

**Ego negativo:** Alucinación de que otros seres (psicans) son diferentes de uno en espíritu, en su esencia espiritual. Todos los seres somos hijos del Creador Único. Ante los ojos, valor y amor del Creador, ninguno de sus hijos es más o menos que otro: hemos sido formados con la misma energía, con Su Energía Divina. Una vez que una persona alucina que otros son diferentes en espíritu, cae en el error adicional de creer que unos son más y mejores que otros, los cuales son menos y peores. Y entramos en la polaridad de la valía. Encontrarse en esta polaridad conduce a la tercera alucinación: que algunos seres somos buenos y los otros, los diferentes a nosotros, son malos.

Por supuesto, los malos no deben existir y nosotros los buenos estamos justificados para atacarlos con energía negativa de todo tipo para cambiar, castigar, esclavizar o destruir a esos seres malos. A través de la historia, el ego negativo de mejor<>peor y bueno<>malo, y el anti-amor para dañar y destruir, ha sido una fuerza dominante en el planeta. Es la historia de un grupo atacando a otro: naciones, religiones, razas, etc. Es una historia de guerras, tortura, esclavitud, genocidio, exterminación y matanzas.

Lo opuesto al ego negativo es la Humildad, el reconocimiento de que, espiritualmente, todos somos iguales. Sin importar el papel que le toque jugar en la vida a un ser humano, ninguno es más ni menos que otro. Es ego negativo tanto creer que uno es menos que otros, como creer que otros son menos que uno. La Humildad es un valor espiritual muy elevado, Divino. Como dijo Jesús: Benditos los humildes porque de ellos es el Reino del Cielo.

El uso de ego negativo tiene muchos precios y consecuencias, que incluyen separación, aislamiento, soledad, infelicidad, dolor y sufrimiento al vivir en su propio anti-amor. ***Es imposible ser feliz viviendo en ego negativo.*** Vivir en resistencia, energía negativa y sabotaje a otros, destruye el trabajo en equipo y el liderazgo. Produce pendejismo ya que el ego negativo distorsiona la percepción de la realidad y conduce a tomar decisiones no sabias. La ley es: ***El ego negativo destruye.*** (Hitler es un ejemplo famoso.)

**Egoderas ( Ego + chingaderas):** Una egodera es cualquier Hacer en la secuencia causal que un ser usa en pro de su ego negativo. Las egoderas son comportamientos que utilizamos para enaltecernos sobajando a otros, o para convencer a otros de nuestra máscara de superioridad. Ejemplos de egoderas incluyen: arrogancia, alardes, llamar la atención; mangoneo, dominio, engreimiento, encaje, vanidad, pretensión, ser un sabelotodo, un controlador, una víctima, “sermonear a otros,” “darse aires de,” insistir en el respeto de otros.

**Emisión:** sinónimo de transmisión. Parte inicial del ciclo de comunicación (emisión – recepción y comprensión - acuse). Es un ejercicio en la mecánica de la comunicación cuyo propósito es desarrollar en el alumno una capacidad fuerte de impactar a otro ser con sus comunicaciones, para que el receptor mantenga la atención, logre la duplicación, comprenda y aumente su interés. Véase el curso de mecánica de la comunicación.

**Emo:** abreviación para “emociones”. Ver Emociones.

**Emoción:** Tus emociones son tu amor positivo o negativo hacia ti mismo, según las identidades esenciales (RIP y RINs) que estés activando (inconscientemente) en relación a los eventos de tu vida. A una persona psicánicamente ignorante, le parece que sus emociones son causadas por los eventos externos. Pero esto es una ilusión. Entre el evento y tus emociones siempre te encuentras tú, el ser, decidiendo quién eres, qué identidades vas a adoptar, en relación a cada evento.

Las identidades esenciales que determinan las emociones son las cuatro masas polares de las RIPs<>RINs. Nos amamos cuando estamos siendo una RIP, y nos anti amamos cuando estamos siendo una RIN. Tus emociones son:

- 1- La polaridad de una misma energía en un espectro que va de la máxima negativa (odio) a la máxima positiva (éxtasis). Todas las emociones son un mismo tipo de energía, de la misma manera en que todos los colores son una misma luz.
- 2- La polaridad del auto amor, que va del amor negativo (odio) al amor positivo (alegría, pasión, éxtasis).
- 3- La polaridad de la felicidad<>dolor. Tu felicidad<>dolor en la vida nunca es lo que pasa, sino cómo te sientes acerca de lo que pasa.
- 4- La polaridad del Sentir en la Secuencia Causal.

**Emo Neg:** Abreviación para emociones negativas.

**Empotenciar / Empotenciamiento:** Dar potencia, poder, a otra persona animándola, apoyándola o dándole autoridad. En el liderazgo, un buen líder empotencia o empodera a su gente para que logre los objetivos del grupo.

**Energía:** Todo lo que existe está formado de energía. Esta es la base de la física nuclear, la conversión de un poco de materia en energía.  $E = mc^2$ . Que todo es energía es verdad tanto en el universo físico como en el psicánico. Los pensamientos y las emociones son energía. La energía es la sustancia básica de la cual está formado todo lo demás y la fuerza que mueve a todas las cosas. Todas las creaciones=realidades, físicas y psicánicas, están hechas de energía. La energía se expresa en dos formas básicas: masas estáticas=materia; y radiación (REM) moviéndose=fluida. Cualquier objeto, cualquier realidad física o psicánica, está formada de energía. Toda energía tiene masa. Toda materia física, mental o emocional es un conglomerado de energía. La materia es cualquier masa=conglomerado de energía que persiste=mantiene su forma en el tiempo

No hay nada azaroso en la energía. Existe y funciona de acuerdo a leyes exactas y precisas. Ejemplos: La energía fluye hacia espacio. La energía que fluye crece. Lo que das = lo que recibes. La energía energiza (aumenta la densidad, realidad y persistencia de algo), sin importar la polaridad de la energía.

El psican mueve la energía para formar realidades con su voluntad, y experimenta la energía (realidades) con su conciencia. Descreea realidades descargándolas, liberándolas de su energía (a través de la experiencia). Toda experiencia es el efecto de la energía en la conciencia. La creación es un proceso de energización para darle forma y masa a la energía, y por ende, realidad y persistencia. La des-creación es un proceso de descarga y reducción a cero de la energía=masa de una realidad, para que cese de existir.

**Energía:** La Energía Infinita Creadora; otro nombre para Dios.

**Energizar / Energización:** Fluir o poner más energía a algo, lo que hace que sea más grande, más denso, o más real. Su finalidad es manifestar algo. No importa la polaridad de la energía, así que Resistencia Causa Persistencia. Lo opuesto a energizar es des-energizar, que consiste en descargar y descrear una realidad.

**Enflujo:** Todo flujo de cualquier sustancia o energía llegando o entrando a un punto. Recepción de un flujo. Afluencia, entrada. El enflujo es efecto, mientras que el aflujo es causa. Véase su opuesto: Aflujo.

**Enfoque Psíquico:** Estado contemplativo o meditativo en el que el ser relaja su cuerpo, ignora todo lo externo, apaga su mente, enfoca su atención en su conciencia y abre su sentir, disponiéndose para realizar el trabajo interno de crear o descrear.

**Enojo:** El enojo es la emoción que acompaña a las RINs de anti-poder en tiempo presente. Generamos enojo para contra-atacar un problema con más fuerza. La Familia del Enojo incluye: frustración, impaciencia, ira, coraje, odio, desesperación y culpa (enojo reprimido contra uno mismo por fallar).

**Entendimiento:** Sinónimo de comprensión. Véase comprensión.

**Entheos:** Del griego En = en, dentro de; y Theos = energía de Dios. Es la energía creadora de Dios. La palabra entusiasmo tiene la misma raíz. Entheos es la energía creativa motivadora. Es la emoción de interés fuerte, alegría, entusiasmo, pasión, el fuego del deseo y excitación en el corazón de cada ser. Entheos es el jugo creativo. Es una emoción elevada que impulsa la creación y la manifestación.

**Entidad:** Cualquier persona o agente de causa, como una organización.

**Entusiasmo:** sinónimo: entheos. Nivel positivo en la escala de la energía emocional, que se ubica por encima del interés fuerte y por debajo de la alegría.

**Escala:** Espectro de gradientes o cambios pequeños, útil para ubicar un punto en la escala relativa a los otros, o para medir. Las polaridades son escalas de una misma experiencia que va de un polo al otro. La escala musical es un espectro de sonido. La luz visible es una escala de frecuencias de energía lumínica dentro del espectro electromagnético.

**Escuchar En Forma Activa:** Escuchar en causa. Implica enfocar la atención, duplicar y comprender con intención. Consiste en mirar más allá de las palabras para encontrar los significados. Es escuchar con intención de comprender, en lugar de seguir al impulso de responder. Incluye tres fases: atender, escuchar y reflejar. Ver técnicas de comunicación.

**Esencia:** La esencia espiritual del psican es voluntad-conciencia y SPVAF.

1. Sabiduría (intuición, creatividad, sensibilidad a las energías de otros)
2. Poder (incluye voluntad, causa, creador, responsabilidad);
3. Valía (saber que uno y todos valen, y valen lo mismo por ser hijos del Creador)
4. Amor– Felicidad

El psican contra-crea luego su esencia espiritual con las cuatro masas RIN, creando polaridades:

- Sabiduría: Soy inteligente<>Soy tonto; Sé<>No sé; Soy listo<>Soy estúpido.
- Poder: Puedo<>No puedo; Soy capaz<>Soy incapaz; Soy fuerte<>Soy débil.
- Valía: Valgo<>No valgo; Merezco<>No merezco; Soy más<>Soy menos.

- Amor: Soy bueno<>soy malo.

**Esencialidad:** Ciencia de la espiritualidad. La Esencialidad es para la espiritualidad lo que la psicánica es para la psicología.

**Espacio (SP):** La nada. Ausencia de energía y materia, especialmente de energía negativa. Punto neutral entre energía positiva y negativa en una polaridad. Mentalmente, espacio es la ausencia de pensamientos, pero especialmente de la opinión de malo, ergo, ausencia de resistencia. Emocionalmente, Espacio es la ausencia de activaciones.

Espacio es el punto medio en el espectro del amor. Es el fin de la energía negativa, del anti -amor, y por tanto, el comienzo del amor. Las Leyes concernientes a Espacio incluyen: Espacio es el comienzo del amor. Espacio es el comienzo de la libertad. Espacio es el comienzo de la sabiduría. Espacio es el comienzo del poder. Espacio es el punto de cambio entre ser efecto y ser causa. Espacio es el comienzo del cambio de energía negativa a energía positiva. Espacio es el comienzo de las buenas relaciones humanas. La energía fluye hacia espacio.

**Espagueti:** Una persona no confiable por su falta de compromiso con sus Principios, con su integridad. No se puede confiar en que cumpla su palabra, asuma responsabilidad o sea puntual. Participar con personas espagueti trae consecuencias de ciclos fallidos y pérdida de TE.

**Espectro:** La escala completa de posibilidades o gradientes de energía o experiencia entre dos polos con el mismo tipo de energía. Sinónimo: escala.

**Espejo, Espejeando:** Todas nuestras aversiones y resistencias (antipatías) hacia otros se deben a nuestras propias activaciones y resistencias a una característica similar que existe en nosotros. Otras personas nos desagradan porque disparan (activan) nuestras RIN→anti-amor propio. La resistencia y emociones negativas que experimentamos sobre otros son realmente experiencias propias disparadas por otros.

**Espíritu:** Fuerza vital o energía fundamental de todo lo que existe. Es vida, conciencia, voluntad. El universo es el Espíritu Infinito Único manifestándose en todas las cosas posibles a las que anima luego a jugar. El universo es una especie de Disneylandia para Dios.

**Espiritual:** adjetivo: relacionado con el espíritu, con la Fuerza Vital, con el ser no físico. No confundir “espiritual” con “religioso.”

- Espiritual significa “relacionado con el espíritu,” una entidad de Vida-Energía no física. Espíritu significa “Vida” o el “Factor Animador” del universo. Sus características primarias son Conciencia, Voluntad-Poder, Sabiduría, Amor (SPVAF)
- Religioso significa “relacionado con una “marca registrada” de creencias y dogmas ideados acerca de la naturaleza de Dios.

Muchas personas confunden estas palabras, espiritual y religioso, pensando que son más o menos lo mismo. No solo no son lo mismo, sino que en ocasiones son opuestos. Algo puede ser muy espiritual y no ser para nada religioso, ej. la meditación y el misticismo. Y algo puede ser muy religioso y nada espiritual, ej. los dogmas y doctrinas, la intolerancia y el fanatismo, la inquisición, las cruzadas y la jihad.

Ya que las religiones son conjuntos de creencias sin comprobación fehaciente, existen más de 3000 en el planeta. Al no tener que comprobar sus postulados, cualquier persona puede predicar lo que quiere. Las ciencias, en cambio, están basadas en la evidencia objetiva de manera que cualquier observador racional concuerda en que efectivamente es así lo que está siendo observado o experimentado. La psicánica es altamente espiritual porque trata de ti como espíritu (psican). La psicánica no es una religión ni una institución religiosa: no tiene dogmas ni doctrinas, no demanda creencias ni fe. La psicánica es una psicología científica basada en leyes de la energía y cimentada con evidencias y comprobaciones.

**Esquivar Preguntas:** En la mecánica de la comunicación, es un ejercicio cuyo propósito consiste en enseñar al alumno cómo esquivar preguntas cuando es conveniente. Se hace notar que esta técnica no se usa en la psicánica, salvo cuando te hacen preguntas sobre asuntos privados o que no tienen derecho a

saber. Por lo general, si alguien no sabe algo, declara que no sabe, que investigará, y contestará más tarde, cerrando finalmente el ciclo.

**Estrella De La Relación:** Imagen de una estrella de cinco puntas, cada una representando una de las cinco cualidades principales de una relación humana: AARCC: Afinidad, Acuerdo, Realidad, Comunicación y Comprensión. Véase AARCC. La dinámica de las relaciones es tal que, si mejoras uno de los puntos de la Estrella, todos los demás también mejoran. Y al revés: dañar uno de los puntos de la Estrella daña a toda la Estrella, y la relación empeora. La persona que quiere controlar y mejorar sus relaciones debe comprender muy bien cada una de estas cualidades y cómo mejorarlas.

**Estructura Cognitiva Conceptual:** otro nombre para Inteligencia. La totalidad de la información comprendida por una entidad, todas sus ideas, conceptos, y conocimientos. Véase ECC.

**Estudiar:** Adquisición de conocimientos a través de la comprensión de una información. Lograr la comprensión de un texto es un proceso muy delicado, fácil de estropear. La comprensión tiene que ser al 100% de cada palabra y dato, antes de proceder al siguiente, o arranca el efecto dominó.

**Estudio y Aprendizaje:** El estudio es enflujo de información con la comprensión de la misma. Aprender es lo opuesto. Aprender es afluir lo comprendido. Aprender es practicar aplicando los conocimientos hasta ser capaz de producir los resultados deseados. El estudio se limita a observar, es algo pasivo, es enflujo, estar al efecto. Aprendizaje en cambio, es aflujo, algo activo, ponerse en acción, hacer algo, es causa. El aprendizaje existe únicamente cuando se verifica la capacidad de realizar las acciones y la obtención de resultados.

**Estudiar: Estudiar + Aprendizaje.** Palabra creada para indicar todo el proceso de estudiar y aprender. Estudiar es comprender; aprender es poder aplicar y producir resultados. Es común que los alumnos estudien mucho y aprendan poco.

**Estupidez:** Incapacidad de aprender. La ignorancia es no saber algo; la estupidez es no *poder* saber. Rebasar una PME y entrar en el efecto dominó produce estupidez. El estudiante no va a poder comprender ya sus materiales, y no podrá hasta hacerlo hasta que regrese a su primera PME, la aclare, y re-estudie todo a partir de ese punto.

**Ética:** La adhesión a los valores y principios declarados en un código de comportamiento. Cuando una persona profesa un cierto código de conducta y actúa de acuerdo a él decimos que es ética. Cuando profesa un principio o regla y actúa de manera diferente, es no ético o está fuera de la ética. La ética está fuertemente relacionada con la integridad.

**Etiqueta:** Una invalidación que ubica a la persona etiquetada dentro de una clase negativa. Ejemplos: sangrón, tonto, estúpido, naco, fresa.

**Evaluar, evaluación:** Determinar el valor o validez de algo. Identificar los puntos positivos y los puntos negativos de algo. En la CDT, el piloto no debe evaluar nada de la vida del explorador, dejando que el explorador lo haga.

**Evento:** Un evento es cualquier cambio o movimiento. Puede ser un cambio en el universo físico, o un cambio en el universo psicánico de una persona. Puede ser un pensamiento, una activación, o el botón que dispara una activación. Puede tratarse de una acción relacionada con uno mismo o con otra persona. La palabra “evento” tiene una aplicación muy amplia.

**Excelencia:** Un alto grado de calidad, que fluctúa entre bueno e impecable en la escala de la calidad. La excelencia es el grado de acercamiento a lo ideal, de aproximación a la perfección.

**Excelsior:** Mejora continua. Todo es susceptible de mejora, incluyendo a uno mismo. Literalmente significa ir hacia delante y más alto. En psicánica, se refiere al hecho de que, tanto el desarrollo del ser como la excelencia en cualquier área, no tienen un límite superior que no pueda ser rebasado: no importa cuanta excelencia y amor expresemos, podemos siempre ser más y hacer algo mejor. Excelsior proclama: “nunca te duermas en tus laureles”.

**Éxito:** Estar progresando hacia tus metas. La terminación de un ciclo de acción con el resultado

deseado.

**Exp2:** Experiencia Experimentada Desaparece. La ley fundamental de todo CDT. Una realidad experimentada plenamente descarga su energía y deja de existir como tal. La ley completa es: Experiencia Experimentada Descrea; Resistencia Causa Persistencia.

**Experiencia:** La conciencia funcionando. **Percepción.** Sentir, vivir cualquier forma de energía, cualquier realidad. La experiencia es el efecto causado por la energía=realidades en la conciencia. Todo lo que percibes, sientes o sabes: todo es experiencia. Es la totalidad de tus identidades, pensamientos, emociones y sensaciones físicas. Se debe distinguir entre la experiencia en tiempo presente y la “experiencia pasada”, algo que se vivió o aprendió en el pasado. En la psicánica, la palabra “experiencia” se refiere a la experiencia en tiempo presente, a menos que se especifique que se trata de una “experiencia pasada”.

**Explorador:** Una persona usando la CDT para conocer y cambiar su mundo interior a través de la creación y des-creación de sus realidades.

## F

**Felicidad:** Un estado experiencial constante y permanente de emociones positivas, de amor. La felicidad no son los eventos, sino quien eres (tus identidades) y cómo te sientes acerca de los eventos. La felicidad es determinada internamente por el ser y no es causada por, ni depende de las circunstancias externas.

**Fiat:** Decisión creadora hecha con la voluntad. La decisión creadora de que algo exista.

**Fluir energía:** Se puede descargar energía dejándola fluir a través del cuerpo y permitiendo que salga por los pies en vez de sentirla. En la CDT, se debe fluir la energía en vez de sentirla cuando deseas limpiar tu espacio de energía sin activarte más.

**Fuente Original:** Es la persona que investigó, descubrió y escribió originalmente alguno de los conocimientos que se están estudiando. Constituye la mejor fuente de información sobre un tema. El investigador-fuente original es la única persona que entiende exactamente lo que quiere comunicar, y sus materiales escritos son los únicos documentos que se encuentran más allá de la posibilidad de distorsiones, interpretaciones y tergiversaciones por parte de otras personas.

## G

**Ganancia:** Un cambio positivo en el ser. Puede darse al eliminar una carga o una limitación psicánica, o al adquirir una nueva habilidad, capacidad, aptitud o actitud. Las cogniciones representan un aumento de conocimiento y comprensión; las ganancias un incremento en el ser.

**Gelatina:** Uno de los polos en la Polaridad Gelatina<>Piedra. Una gelatina es una persona que siente fácilmente. Una piedra es una persona que tiene apagado o bloqueado su sentir. En la CDT, las piedras tienen que convertirse en gelatinas. Las gelatinas necesitan salir de la condición de víctimas y tener control sobre sus energías.

**Gradiente:** Una progresión de dificultad. Orden o escala de algo a partir de lo más sencillo y fácil, hacia lo más complejo y difícil.

## H



**Hacer:** El sexto factor en la Secuencia Causal (PSSPRHT). Incluye todos los comportamientos, hábitos, esfuerzos y acciones de una persona; las adicciones y apegos, compulsiones y obsesiones. Incluye el desempeño en el trabajo, los hobbies, deportes, y carrera, profesión o actividades de negocio.

Tu Hacer para ti mismo incluye cómo te tratas y cuidas: tu dieta, ejercicio físico, descanso, tratamiento médico, abuso de sustancias (alcohol, tabaco, comida, drogas, etc.) Incluye también todas las compulsiones y obsesiones, y el abuso en la adicción a sustancias.

Relacionar en la secuencia es el Hacer en relación a otros. Incluye cómo te comunicas, actúas y tratas a otros, y cómo reaccionas a la forma en que tratan. De esta manera, incluye comportamientos como ego, máscaras, egoderas, supresor, tirano, rebelde, pulpo y camaleón.

**Hermano Mayor:** Un alumno avanzado en la TIP, que conoce algunas de las técnicas de coaching y apoya a sus compañeros menos avanzados.

**Héroes:** Uno de los Haceres negativos en la Secuencia Causal. Muchas personas al efecto de sus RINs de AntiPoder y AntiValía, se identifican con y adoran a un "héroe", estrella deportiva, artista musical, protagonista de una película. Un héroe es cualquier persona exitosa, famosa y visible, usualmente en el negocio del entretenimiento (películas, TV, música, deportes, etc.). Los seres humanos tratan de compensar sus RINs identificándose con un héroe a quien reconocen la valía, poder y éxito que ellos mismos no han logrado. Se rodean de información, fotografías, y recuerdos de su héroe.

**Hoja De Ciclos En Caos:** En el sistema de planifest y agenda, se refiere a una lista primaria y sin orden en donde se hacen anotaciones de todos los ciclos pendientes, para distribuirlos luego a las otras listas de efectividad y eficiencia, y a la agenda. Se trata de un elemento para la administración del TE.

**Hostilidad Encubierta:** Un nivel de odio oculto en el que una persona finge ser un aliado, cuando en realidad oculta sus verdaderas intenciones destructivas, sentimientos y sabotaje.

**Huachinango:** Una desviación de TE del ciclo en progreso. Cualquier energía ajena a un ciclo de acción que distrae o interrumpe el ciclo, especialmente de comunicación. Palabra relacionada con "va chingando". Véase "Brillan las Estrellas" en los cursos de comunicación.

**Humano:** relacionado con el ser humano. Véase Ser Humano.

## I

**Id:** Abreviación de identidad. Véase identidad.

**Identidad:** Las masas RINs se forman alrededor de las IDs negativas. Véanse PIRs y NIRs.

**Identidad:** Las identidades son creaciones del ser sobre lo que es y lo que no es. Son auto-realidades. Son nuestras creencias acerca de quiénes somos. Las identidades son auto-creaciones de *Soy<>No Soy*, tomando en ocasiones la forma de un verbo como *Puedo<>No Puedo; Valgo<>No Valgo*

Las identidades esenciales son aquellas que afirman o niegan nuestra esencia espiritual. Son las cuatro polaridades de SPVAF: Sabiduría, Poder, Valía y Amor-Felicidad. Otro tipo de identidad son los roles: papá, esposa, doctor, vendedor, estudiante, etc. El psican crea su humanidad a través de sus identidades y roles.

Las identidades son:

- **Creaciones:** Cada persona (psican) crea realidades acerca de sí misma, de lo que él/ella es y no es. Las identidades son creaciones del psican que forman su ser =todo lo que es<>no es. Las identidades pueden crearse y des-crearse a voluntad. Todas las emociones son nuestro amor o anti-amor por nosotros mismos, de acuerdo a las identidades del momento.
- **Realidades:** Las identidades son realidades=masas de energía modulada. Son realidades creadas por uno, acerca de uno. Como realidades producen experiencia, la experiencia de la persona acerca de sí misma.

- Es muy importante entender que las identidades son realidades, no verdades, con excepción de las RIPs, que sí son expresiones de la verdadera naturaleza del ser espiritual.
- **Determinaciones Propias (auto-determinaciones):** Las identidades son auto-determinaciones de lo que uno es y no es. El psican auto-determina qué es y qué no es; decidiendo de esa manera sus características, poderes y limitaciones, es decir, su ser.

Las identidades positivas de esencia (RIPs) son verdades; son la naturaleza verdadera del psican, del espíritu. Las RINs son contra-creaciones de las RIPs y son solo realidades, no la verdad. La distinción es importante porque la verdad es lo que es, algo que no se puede cambiar. Las realidades pueden ser creadas y descreadas a voluntad. El practicante avanzado de la psicánica ha descreado todas sus RINs y vive en RIPs todo el tiempo.

Las identidades esenciales determinan las emociones y por lo tanto la felicidad, el Ser → Sentir en la secuencia causal. Las emociones son nuestro amor o anti-amor propios de acuerdo a la polaridad de la identidad (RIP o RIN) del momento. Controlar nuestro Ser → Sentir, ids → emociones es el imperativo existencial, la fuerza motriz de la vida. Nuestras RINs son el ego raíz de todos los problemas, conflictos y sufrimientos de la vida; mientras que las RIPs producen naturalmente felicidad, éxito y abundancia.

Aprendiendo a controlar tus identidades, controlas tu vida. La psicánica es una tecnología para controlar nuestras identidades y, controlando a las mismas, controlamos todas nuestras secuencias causales.

**Identidad Fatal:** La identidad fatal incluye a todas las identidades =determinaciones acerca de uno mismo que niegan Causa. Ejemplos incluyen: *YO NO SOY CAUSA; YO NO SOY CREADOR; YO NO SOY RESPONSABLE; SOY UNA VÍCTIMA*, etc. Estas creaciones “matan” la conciencia de causa y la responsabilidad por experiencia. **La Identidad Fatal es el uso del poder creador para crear la ilusión de no ser creador.** La Identidad Fatal pone al psican en una condición de víctima de las circunstancias de la vida y lo mandan al Paradigma Fatal y a la Búsqueda Externa.

**Identidad y Realidad:** Una identidad es una realidad acerca de uno mismo. Todas las identidades son realidades; y solamente unas cuantas realidades son identidades.

**Ignorancia:** Falta de Inteligencia, del saber adecuado. Usualmente se refiere a la ignorancia de la psicánica, del ser, del amor y de la felicidad. El precio de la ignorancia es anti-poder y dolor.

**Ignorante (persona):** Se refiere siempre a una persona que es ignorante de la psicánica. La persona puede ser un estudiante brillante o ganador del premio Nobel en algún área del conocimiento. Sin embargo, al no saber cómo funciona su propio ser, es ignorante en lo más importante de su existencia: él mismo. Ver **Ignorancia**.

**IME:** Idea Mal Entendida (o Concepto Mal Entendido). La causa de una IME son usualmente las PME (Palabras Mal Entendidas).

**Impecable:** Sin pecado, sin imperfección, sin error. El nivel más alto de la calidad.

**Imperativo Existencial:** Fuerza básica que rige todo el comportamiento humano. Es la compulsión de controlar la propia experiencia, para evitar el dolor y lograr la felicidad. Cuando el ser no entiende Responsabilidad por Experiencia, la Secuencia Causal y el Ser-Sentir, se pierde en la Búsqueda Externa y vive tratando de controlar su sentir controlando a otros y al mundo externo. Para evitar el dolor, ataca, huye a sus botones, o ahoga sus activaciones con satisfactores. En el lado positivo, vive gastando su tiempo y dinero en MOPs, confundiendo placer con felicidad. Ya que la Búsqueda Externa es imposible que tenga éxito en proporcionar auténtica felicidad, vive en reactividad, estrés e infelicidad. El Imperativo Existencial realmente es una obsesión por volver al Amor-Alegría Infinitos del Ser Supremo del que procedemos.

**Infelicidad:** Un estado experiencial de energía negativa. Experiencia negativa, no-placentera, de emociones negativas, mismas que son siempre resistencia a lo que es. (Ese “lo que es” parece referirse a los eventos externos, pero en realidad se refiere a nuestras RINs activadas por esos eventos.) La infelicidad nunca es lo que nos pasa, sino nuestras resistencias mental y emocional

(nuestra energía negativa) a lo que pasa. La infelicidad, el dolor y el sufrimiento vienen de una vida en la que la activación de las masas RIN, con sus emociones negativas, es algo frecuente. La felicidad comienza con la ausencia de activaciones y con la práctica del amor.

**Infinidad**, Infinito: Algo tan grande, que sus límites, si es que los tiene, no se han encontrado.

**Integrar, Integración:** Acercar y unir a dos o más cosas para que se vuelvan una. 1- Una técnica para descrear identidades consistente en experimentar hacerse uno con la cosa a la que se integra. Como resistencia causa persistencia; si una RIN persiste es porque el ser está desintegrado de ella. Integrarte a tus RINs, las des-energiza y las descrea. 2- En las RH, la integración consiste en aumentar el AARCC uniendo a los seres, por ejemplo, a los miembros de una familia o de otro grupo.

**Integridad:** Literalmente, el estado de ser uno. Es la alineación entre lo que una persona piensa, dice (Palabra y Verdad) y hace. La integridad es uno de los Principios Universales e incluye: honestidad, sinceridad, cumplimiento de palabra y puntualidad.

**Inteligencia:** 1- Información comprendida sobre la naturaleza, interrelación, causas y efectos de las cosas, especialmente sobre lo que debe hacerse y cómo hacerlo para lograr un resultado deseado. La Inteligencia es un prerrequisito para el Poder. 2- La habilidad mental de una persona para identificar obstáculos y planear acciones efectivas para sobreponerse a ellos y lograr las metas establecidas.

**Inteligencia-->Poder.** Sinónimo de: Saber es Poder. Las acciones y esfuerzos para producir un resultado tienen que ser guiadas por la Inteligencia, el Saber qué hacer y cómo hacerlo. Sin esa inteligencia, o sin su hermana mayor, la sabiduría, el poder no puede existir.

**Intención:** Un rayo de voluntad dirigido a un propósito o resultado específico. La **Atención** es conciencia enfocada; la **intención** es voluntad enfocada (también es compromiso.) Como un aspecto de la voluntad, la intención es creadora.

**Intención, Contra** – una intención en contra de otra, resultando a menudo en un conflicto de intereses entre seres (o dentro del mismo ser si tiene intenciones contrarias referentes a sí mismo).

**Intención, Otra** – una intención distinta al propósito declarado, pero no necesariamente en contra de la intención declarada. Por ejemplo, una persona va a un seminario con el propósito declarado de aprender, pero tiene la otra-intención de conocer a personas del sexo opuesto. Si se mantiene en secreto la otra-intención, también se conoce como “agenda escondida”. En el estudio, el propósito declarado es usualmente aprender. Pero los alumnos pueden tener muchas otras intenciones como socializar, sacar buenas calificaciones, ganar una beca, obtener un título.

En la comunicación, a menudo es necesario trabajar con las intenciones del ser. Puede ser necesario saberlas, recordarlas, confrontarlas, resignificarlas. Ver manual de pilotaje

**Interés:** Estado emocional positivo, ubicado por encima del contento y por debajo del entusiasmo. El interés de una persona por alguien o algo puede ser ligero o fuerte.

**Intercambio De Realidades:** En la comunicación, consiste en recibir las realidades de otro ser en Espacio, validando el derecho que tienen esas realidades a existir; y presentar las propias realidades de manera que el otro ser las comprenda y acepte la validez de su existencia. Con tal intercambio de realidades, cada persona sale enriquecida intelectualmente. Los problemas para que pueda darse el intercambio de realidades incluyen invalidaciones y resistencias, discusiones y conflictos, activaciones, rechazos y ataques.

**Interno:** En psicánica significa algo “interno” al psican, que se encuentra dentro del mundo personal de la mente, las emociones y las identidades. Lo interno se distingue de lo “externo”, en que incluye al mundo personal de otros seres y a todo lo que existe en el universo físico. En la secuencia causal, interno equivale a Ser-Sentir-Pensar, y externo a Relacionar-Hacer-Tener.

**Inval:** Abreviación de **invalidación**.

**Invalidar:** Opinar que algo es no-válido; que no debe ser. Pensar o expresar críticas, invalidación, opinión de malo, NDS, o cualquiera otra negación de espacio a una entidad tal y como es. Indicar o comunicar que el ser o cualquiera de sus realidades son malas por estar equivocadas o erradas, que no deben ser así, que deben ser diferentes a como son, que son menos o peores.

Las invalidaciones son siempre alucinaciones. La verdad es lo que es como es. Si algo existe, tiene la aprobación de Dios. Si el Omnipotente no quisiera que algo existiese, no existiría. por lo tanto, invalidar algo es ego negativo con Dios.

**Invalidación:** Cualquier opinión de que algo no es válido como es; que no debe ser como es; que es malo. Una invalidación es cualquier forma de negación de la validez de algo (opinar que algo no es válido o que es malo). Un sinónimo para una opinión de malo. Es una creación (decisión, opinión, juicio, realidad) creada por el ser acerca de otra realidad, determinando que esa realidad es no-válida = mala de alguna manera, y que no debe existir como es; que debe ser cambiada o destruida. La invalidación es resistencia a la existencia de algo. Las etiquetas expresan abierta o veladamente una invalidación. (Ejemplos de etiquetas incluyen: estúpido, naco, fresa, fracasado.

**Involucrar / involucración:** En liderazgo, se refiere a que el líder involucra activamente a otros en todas las fases y aspectos posibles para lograr la visión, incluyendo la creación de la visión misma.

**Ira.** Una forma dentro de la familia emocional del enojo. Viene del anti-poder en tiempo presente y motiva el aumento de energía para sobreponerse a un obstáculo y lograr un resultado. Una forma de emoción negativa, de AntiAmor experiencial, en tiempo presente. La emoción negativa que motiva el ataque. El psican genera ira cuando tiene activada alguna RIN de anti-poder en tiempo presente, lo que hace que sus intenciones se bloqueen, pero continúa creyendo que es posible lograrlas. La ira indica la activación de la RIN “no pude la primera vez, pero podré si ataco con más energía.”

**Irresponsabilidad:** Lo opuesto a Responsabilidad. No actuar responsablemente. Fallar en el cumplimiento de una responsabilidad en el sentido de hacer o cuidar algo. Fallar en el control y realización oportuna de los ciclos y deberes de la vida. La irresponsabilidad usualmente tiene consecuencias y resultados negativos. Se debe generalmente a un no confront en cuanto a responsabilidad, debido a alguna RIN de anti-poder.

## J

**Jello o Jelo:** Palabra inglesa para Gelatina, una persona que siente fácilmente. Véase Gelatina.

**Juego:** Es una palabra técnica e importante en la psicánica. Un juego es el tiempo de esfuerzo para vencer los obstáculos a una meta. Todo problema, reto, o meta, señalan la existencia de un juego. Casi todo en la vida, y la vida misma, es un juego; es la naturaleza fundamental de la existencia. Los juegos pueden ganarse (logrando los objetivos) o pueden ser dramáticos: muchas emociones negativas y pocos resultados. Es lo que determina el poder personal y comienza con la responsabilidad. La negación de responsabilidad pone al ser en la condición de víctima y añade drama a sus juegos.

**Juegología, Ludología:** Es la parte de la ciencia psicánica que estudia la naturaleza de los juegos. La vida es un juego y todas las actividades de la vida son juegos, incluyendo pareja, hijos, negocios, dinero, fama, política, guerras, liderazgo, etc. Los elementos de la ludología incluyen: objetivos y metas, obstáculos, límites de tiempo, límites de espacio (creando un campo de juego), jugadores, equipo propio, equipo opuesto, reglas, árbitros, puntos y premios, y cualquier otro factor que se pueda encontrar en un juego.

**Justificar / Justificación:** Hacer que algo que NDS, sea bueno y aceptable. Es un opuesto de invalidar. Es intentar transformar algo etiquetado como NDS o malo en algo bueno, aceptable, correcto, creando una excusa, un motivo, u otro punto de vista de que es

bueno. Es la asignación de una opinión de “bueno” con el propósito de transformar algo calificado como “malo” en “bueno”. Darse la razón.

La Tercera Ley de la Mente es: **La mente puede justificar cualquiera cosa.** Basta observar un poco para ver que esta ley opera en el mundo todo el tiempo. Sin importar lo que suceda (un acto terrorista que mata a cientos de personas, por ejemplo), habrá siempre alguien que lo justifique.

Otra ley es: **Nadie hace nunca algo malo** (desde su punto de vista, por supuesto, al menos al momento de actuar). Para que una persona realice una acción, tiene que sentirse justificado en el momento de actuar, apreciando que esa acción es buena. Por ejemplo, si la persona “a” asesina a la persona “b”, al momento de jalar el gatillo tiene que estar convencida de que lo que está haciendo (matar a “b”) es algo bueno. Puede ser que un segundo antes de disparar pensara que era malo, pero al momento de disparar tiene que sentirse justificado -- o no podría actuar.

## K

K y kilo: Abreviaciones para miles de algo: \$3k = tres mil pesos. Kilogramo = mil gramos. Kilovatio = mil vatios. Kilómetro = mil metros. Kilotón = mil toneladas de TNT.

## L

**Ley:** Norma que rige o describe las relaciones entre los diversos fenómenos de la naturaleza. Las leyes siempre se obedecen. Se distingue de un “principio” en que este último puede no seguirse, aunque no seguirlo tiene consecuencias negativas. La gravedad es una ley; la integridad es un principio.

Cada aspecto de la psicánica está regido por leyes y principios. Entre las leyes se encuentran las Leyes del Poder, las Leyes de Creación y Manifestación, las Leyes de la Energía, las Leyes de Espacio, las Leyes de las Realidades, las Leyes de las Relaciones, las Leyes de Comunicación, las Leyes del Éxito.

**Libertad:** Un estado de ser espiritual en el que la persona se ha liberado de todas sus energías negativas y de todos los factores que dominan al ser humano común, incluyendo programas, apegos y adicciones, historia personal, culpas, resentimientos, incidentes traumáticos y otras cargas del pasado, la moralidad y las creencias de otros, la alucinación de malo, y las cuatro masas RIN, por nombrar solo unos cuantos.

**Líder:** Una persona que ejerce el liderazgo, unificando a un grupo de personas para alcanzar metas comunes. Ver manual de liderazgo.

**Liderazgo** es el arte y habilidad de unificar y motivar a otros para que quieran y puedan lograr metas valiosas para todos.

**Límites:** Fronteras espacio temporales de una realidad. Todas las realidades tienen límites en cuanto a la cantidad de energía que contienen, el espacio que ocupan, y el tiempo en que existen, dejando eventualmente de existir. El ser humano tiene límites en su conciencia, poder, energía y tiempo. Lo único infinito, las únicas cosas que no tienen límites, son el Ser Supremo y la estupidez humana (según Einstein).

**Lista De Acciones:** Abreviación de “Lista de Ciclos de Acción”. Una LA es una checklist de cosas que se deben manejar para lograr un resultado. En los cursos TIP (Tecnología de Inteligencia-Poder), es la lista de cosas que el alumno debe estudiar y realizar para graduarse en un curso.

**Locuras, las locuras humanas.** 1- La secuencia: Identidad fatal - Paradigma fatal > Búsqueda Externa: “No soy creador; no soy responsable de mi experiencia; ergo, las cosas externas lo son. Tengo que controlarlas. 2- Debe Ser<>No Debe Ser, y Bueno<>Malo son alucinaciones. 3- El ego negativo

juzga que uno es más o menos que otros. Todos somos espíritu, hijos del Creador: iguales. Estas tres alucinaciones causan un sin fin de problemas y sufrimiento en el planeta.

**Logística:** Manejo de las cosas y del espacio físicos. Como rol, se refiere a la persona titular del puesto que recrea y organiza el aspecto físico de un evento. Véase el Manop de APPL.

**Lo que Es; y Lo que Es, Como Es. LQE. ReLoQECE** La Realidad de Lo Que Es Como Es. Los hechos, la pura verdad de una situación, *libre de todo aditivo mental* como opiniones, juicios, invalidaciones y etiquetas. Es la realidad como es, libre de programas y resistencias, gustos y disgustos, DS<>NDS.

## M

**Malo:** “Malo” es un término técnico en la ciencia psicánica con un vasto significado. Es el polo sur de la Polaridad Bueno<>Malo, misma que es una ilusión; no existe en Verdad. "Malo" no existe en la Creación; no hay nada realmente malo. Si algo fuera verdaderamente malo (en la opinión de Dios) y que por lo tanto NDS divinamente, entonces no existiría. Dios/Esencia tiene el poder infinito de borrar cualquier cosa si Ella decidiera que NDS. Lo opuesto a malo es perfecto, y perfecta es como Dios experimenta a su creación.

"Malo" es siempre una alucinación de la mente humana y solo existe en ella. El ser humano proyecta su propia creación de malo a las personas y cosas en el mundo; niega responsabilidad por su creación; para luego crear y creer que “malo” es una característica innata a la cosa o persona que está etiquetando.

Malo es una creación, una determinación, una realidad, una opinión, un punto de vista personal, una ilusión de que algo NDS como es. El ser humano cree que la existencia de algo es mala, que NDS, y que esto justifica el uso de energía negativa (anti-amor) para parar, cambiar, castigar o destruir eso. El ser humano etiqueta como "malo" a lo que va en contra de sus programas (especialmente religiosos), a lo que activa sus propias RINs, y a los botones que le activan el dolor de sus masas RINs-cargas emocionales. Su propio “malo” es el gatillo que genera aún más resistencia y sufrimiento.

**Maldad, maligno, maléfico:** Cualquier entidad que causa daño, destrucción y sufrimiento deliberadamente, especialmente si los disfruta. La comprensión verdadera y espiritual de la maldad se encuentra en la Esencialidad.

**Manifestar, manifestación:** Consiste en atraer a tu vida algo que ya existe, algo que no necesitas crear. Crear es causar que algo exista por primera vez. Tú creas una pintura o una nueva canción; y manifiestas un automóvil, que fue creado en una fábrica. Las leyes de creación y manifestación son las mismas: crear la imagen mental y la experiencia de la cosa deseada, pronunciar el fiat creador, y energizarla.

**Masa:** 1- Cantidad y densidad de energía que hay en una realidad. Una piedra tiene mucha masa; una tristeza puede ser ligera o masiva. Cuando una realidad es muy resistida, se puede experimentar como una masa, usualmente en la cabeza. 2- En el estudio, la masa es el objeto original que está siendo estudiado. Por ejemplo, si estás estudiando para piloto aviador, un avión sería la masa.

**Masa RIN:** Una masa RIN es la aglomeración de energía psicánica negativa (emociones y determinaciones) creada alrededor de una RIN, misma que es disparada a la experiencia por los botones. Constan de una RIN, de una opinión de malo aplicada a la RIN, de emociones negativas, resistencias, y determinaciones. Las masas RIN son la fuente de las secuencias causales negativas, del dolor y del sufrimiento. Hay cuatro sabores básicos de masas RIN: anti-sabiduría, anti-poder, anti-valía, y anti-amor. Cada una de estas masas contiene variaciones de experiencia y expresión. Por ejemplo, el anti-poder contiene: no puedo, no soy capaz, soy débil, no sirvo, soy un fracaso (por nombrar algunas).

**Masa Supresora:** La **Masa Supresora de Esencia**. Ver Masa Supresora de Esencia.

**Masa Supresora de Esencia:** (MSE). Es la totalidad de las cuatro masas RIN. Es la masa de energía que contiene a todas las identidades de anti-esencia del ser humano y que contra-crea la naturaleza verdadera del Psican: SPVAF. El propósito de la CDT es descrear la MSE; con la CDTA, un ser puede descrear todas sus masas RIN en menos de 200 horas de procesamiento. Descrear por completo las masas RIN es una de las metas más importantes de la psicánica, ya que libera al ser de muchísima energía negativa y del dolor que lo aqueja, y le permite crear secuencias causales positivas rápida y fácilmente.

**Máscaras:** Falsas caretas y pretensiones que el ser humano usa con otros para tratar de esconder sus RINs, pretendiendo que son RIPs. El Hacer de las máscaras incluye ego negativo y egoderas: presumido, sabelotodo, chingón, prepotente, etc.

**Matemáticas:** Idioma de las ciencias exactas y de las tecnologías para cuantificar al universo y explicar cómo funciona. Como cualquier idioma, es altamente simbólico. Sus oraciones son ecuaciones y fórmulas. Su gramática son las reglas aritméticas, algebraicas, trigonométricas, etc.) Nadie puede tener éxito en las ciencias sin hablar bien el idioma de las matemáticas.

**Materia:** La forma más densa y rígida de energía, en la que esta se aglomera en realidades físicas sólidas con formas persistentes (a diferencia de la REM que emana y fluye a la velocidad de la luz).

**Mayéutica:** Técnica Socrática (de Sócrates, filósofo griego) que consiste en llevar a un alumno a que obtenga sus propias cogniciones y comprensión profunda de algo, haciendo preguntas y no dando respuestas directas como hacen los maestros comúnmente; trata de que el alumno aprenda a hacer distinciones.

**Mecánica De La Comunicación:** Mecanismos de transmisión y recepción **en el ser** de la buena comunicación, no relacionados con la información (mensaje). Incluye enfoque, intención, transmisión, volumen, impacto, atención, conciencia y acuses de recibo. El manejo adecuado y natural de la mecánica deja la atención del comunicador libre para concentrarse en la lingüística, técnicas o pilotaje. Es especialmente importante en la CDT para no distraer al explorador.

**Meditación:** Cualquiera de muchas técnicas para salir de la mente y permanecer en la experiencia espiritual del ser. Requiere concentración y control de la atención.

**Memorización:** Aprender alguna información grabándola en la mente de manera que se pueda recordar y recitar, aunque no se entienda. La memorización no es aprendizaje y no desarrolla la inteligencia. Es un desperdicio de TE innecesario en la educación. La memorización sin comprensión garantiza el efecto dominó, la estupidez en la materia que está siendo estudiada, y el fracaso en el aprendizaje.

**Mente:** El punto de vista más útil en psicánica es que no hay tal cosa como mente. Solo hay creaciones-realidades de frecuencia mental (todos los pensamientos) y el poder del psican para percibir las con su conciencia y para manipularlas, compararlas, analizarlas y guardarlas con su voluntad. La mente está formada por:

1. Voluntad: Habilidad de formar=crear realidades (pensamientos) de la energía mental; y de manipular esas realidades. La voluntad es una fuerza eléctrica aplicada a controlar las imágenes en una pantalla.
2. Conciencia: Habilidad de percibir=experimentar las realidades mentales y de comprenderlas. La conciencia es como la pantalla de una computadora o de un celular.
3. Las realidades mentales, los pensamientos, son formas de energía generadas por la voluntad en la pantalla de la conciencia.
4. La subconsciencia como área de almacenamiento. Las realidades mentales pueden ser guardadas en el espacio psicánico alrededor del ser, moviéndose de la subconsciencia a la conciencia-experiencia por mandato de la voluntad (memoria deliberada), o a través de una evocación espontánea provocada por algún evento o por asociación de ideas.

La mente en psicánica es la interacción del ser (voluntad consciente) con algunas de sus creaciones, los pensamientos. La “mente” no debe confundirse con el “cerebro”, un órgano físico que controla al cuerpo y transduce la energía física en energía psicánica para propiciar la percepción en el psican. (Transducción: proceso por el que una célula convierte una determinada señal o estímulo exterior, en otra señal o respuesta específica.)

**Mente en oposición a Experiencia:** Podemos considerar que el psican tiene dos modalidades de operación: pensar y sentir; mente y experiencia; que son mutuamente excluyentes. Para meditar, hacer CDT y tener experiencias espirituales, es necesario permanecer en el sentir; pensar bloquea la experiencia espiritual y la experiencia en CDT. De hecho, huimos a la mente para no sentir, para escapar de nuestras energías negativas. Un piloto de CDT tiene que estar alerta para detectar cuando el explorador se está perdiendo en la mente, a fin de invitarlo a apagar su mente y regresar a su experiencia.

**Meta.** El objetivo a alcanzar o a lograr (en ludología, planeación, agendas, etc.)

**Meta- (prefijo):** Aquello que se encuentra por arriba o más allá de algo. 1- La mente y las emociones son metafísicas. La metafísica es el estudio de las cosas que se ubican más allá del plano físico. La filosofía, la psicología y la psicánica son metafísicas. Véase metafísica a continuación. 2- Una meta-realidad es una realidad acerca de otras realidades. Las meta-realidades producen bloqueos en la CDT. Por ejemplo: “Me es difícil sentir” es una meta-realidad sobre el sentir. Véanse meta-realidades un poco más abajo.

**Metafísica:** Meta = palabra griega que quiere decir: lo que está más allá, arriba de, fuera de. Los griegos tenían dos materias fundamentales en sus escuelas: física y metafísica. La física estudiaba la naturaleza de la materia. La metafísica todo lo no físico: filosofía, ética, estética, la mente, el deber, el sistema de gobierno, la espiritualidad, etc. La ciencia psicánica es una metafísica.

**Meta-Realidades:** Son las realidades que un ser crea acerca de otras realidades, especialmente acerca de sus capacidades de creación y descreación de sus realidades. Las meta-realidades obstruyen o bloquean la descreación. Ejemplos de meta-realidades: *Es muy grande. No puedo con tanto. Nunca va a acabar. No puedo salir de esto. Es un castigo de Dios. La CDT no funciona. La CDT no funciona para mí.* En la CDT, hay que manejar las meta-realidades antes que las realidades a las que están afectando para abrir camino a la descreación fácil y rápida.

**Miedo:** El EmoAmorAlegría negativos asociados a la ID de AntiPoder futuro. Emociones negativas=anti-amor-propio generados alrededor de una IDentidad de anti-poder, enfocada en un fracaso futuro. Todo el miedo es generado alrededor de la identidad “Yo no podré manejar esto.” El miedo como energía motivacional mueve al psican a evitar, huir de, o protegerse a sí mismo de la amenaza externa que él/ella percibe como MALO y más poderoso que él/ella mismo(a). El miedo es el centro del espectro de anti-amor=emoción negativa y es por tanto un opositor mayor al +Amor. Es una emoción y afinidad negativa hacia algo. El miedo se ubica por debajo del odio, que es el intento de destruir. El ser desciende en la escala de la energía cuando ha fallado en controlar, resistir, y luego destruir una realidad que cree es una amenaza para su bienestar: ya que no puede ser causa sobre la realidad, lo único que le queda es evitarla y huir. La esencia del miedo es que el ser cree que no puede ser causa sobre una realidad, y que solamente va a recibir los efectos negativos de la misma; la única manera en que puede evitar estos efectos es corriendo. Ver manual de pilotaje.

**Misión:** La misión de un ser es lo que vino a hacer en este mundo para lograr el mayor bien, o para dejar un legado. La misión de una organización es su propósito máximo, lo que hace y justifica su existencia.

**Misticismo:** El estudio, y especialmente la experiencia personal, de los niveles de conciencia y ser que están más allá de la percepción humana normal. Son experiencias del Ser Supremo y de otros niveles de la Creación.

**Místico:** Quien se dedica al misticismo. Quien tiene experiencia directa de los estados transhumanos de conciencia. Los fundadores de la psicánica, del IEH y de la Esencialidad son místicos.

**Mitos Del Liderazgo:** Un mito es una creencia falsa generalizada. Hay mitos en el liderazgo incluyendo: “el liderazgo es una habilidad rara”, “los líderes nacen, no se hacen” (el liderazgo es algo que se aprende), “los líderes son carismáticos” (solamente unos pocos), “el liderazgo solamente existe en la alta



dirección”, “el líder es quien debe controlar, dirigir, ordenar, mandar”, “las circunstancias hacen a los líderes”. Ver manual de liderazgo.

**MOD: Momento de Dolor.** Cualquier activación de una masa RIN que dispara la experiencia de las emociones negativas, las cuales son el único dolor que existe en la vida. Antónimo: MOP.

**Modulación de la energía.** Impresión de una información o de una forma sobre la energía informe (sin forma ni modulación), resultando en una realidad (energía con forma, con identidad). Por ejemplo: las ondas de radio son modulaciones de las ondas sonoras. En la psicánica, la modulación se refiere a las características de una realidad que la hacen única. Las realidades son formas de energía modulada. La descreación de una realidad es la eliminación de su modulación a través de Exp2, liberando de esa manera a la energía. (La energía contenida en una realidad no se descrea.)

**Momento De Placer:** Abreviación MOP. Véase MOP.

**Momento De Verdad:** Es el elemento más importante y poderoso, el instante en el que un cliente tiene cualquier tipo de contacto con algún aspecto del negocio (personal, instalaciones, productos, servicios, etc.) Ver manual de ventas.

**MOP - Momento de Placer (MOP)** Un MOP es un momento de emoción positiva que ocurre— aparentemente- como resultado de un evento externo que el ser considera positivo. Es un momento efímero de emociones positivas que resulta de la activación de una RIP por un evento positivo. Puede resultar de una actividad (como ir a una fiesta), o lograr alguna meta (por ejemplo, adquirir un coche nuevo); o por una situación (un ascenso en el trabajo, ganar la lotería, casarse, etc.) En tales momentos, nos sentimos bien, estamos en experiencia positiva. Sin embargo, no se trata de la felicidad verdadera. Es un momento transitorio de emoción positiva que depende de un evento externo. Como la persona aún tiene sus RINs y no está ejerciendo un control real sobre sus identidades y experiencia, los MOPs pasan pronto. Los MOPs son espejismos fugaces de felicidad que alimentan la Búsqueda Externa. Persiguiendo los botones de las RIPs y viviendo sus MODs (en lugar de trabajar en sí para eliminar las RINs y crear RIPs permanentes), el ser humano se mantiene en la montaña rusa emocional de sus identidades y emociones no controladas. Lo opuesto a un MOP es un MOD.

**Montaña Rusa:** Alternancia de experiencias entre sentirse bien y sentirse mal (entre felicidad e infelicidad) como resultado de la Búsqueda Externa de MOPs, con sus MODs resultantes, debido a las activaciones de las RINs. Es un sube y baja de experiencias resultante del uso de eventos externos por parte de una persona, para procurarse MOPs "altos". Pero los MOPs siempre pasan muy rápido y el ser regresa a su estado crónico de infelicidad, con algunos MODs intercalados. Para salir del dolor y subir su nivel de energía, busca otro MOP fugaz. El ser vive entre MOPs y MODs.

**Motivación:** Es el sentir del ser en cuanto a tomar acción. Su escala recorre la siguiente gama: interés, gusto, entusiasmo, fascinación, y pasión. Sin embargo, para sobreponerse a los obstáculos y para seguir adelante cuando el camino se pone difícil, se necesita voluntad con sus fuerzas de compromiso, dedicación, constancia y persistencia.

**MU:** En el pensamiento y evaluación de las realidades, es el rango central en la polaridad Si y No, Verdad y Falso. En la lógica oriental existen tres valores: sí, no y mu. Mu es espacio; reconocimiento de "no sé la verdad; aceptación de las realidades sin juicio alguno, hasta que hayan sido probadas o desaprobadas.

Mu es la condición que se asigna a las realidades mentales (ideas, creencias, etc.) cuando no se tiene evidencia ni prueba. Cuando tienes pruebas, sabes que una realidad es verdadera o falsa; no hay duda. Cuando hay duda porque no existen pruebas fehacientes, una realidad se pone en suspenso, en mu. Por ejemplo, cada vendedor reclama que sus productos son los mejores, pero no presentan pruebas: Mu. Hay 3000 religiones en el planeta, cada una proclamando que tiene la verdad de Dios, pero ninguna presenta pruebas fehacientes: Mu. Mu es el reconocimiento de la propia ignorancia de la verdad, sobre la mayoría de las ideas que circulan en el planeta. Evita que uno caiga en el error de la fe ciega.

Mu también puede significar: ni si ni no, ni bueno ni malo, ni correcto ni incorrecto. Mu puede significar “yo no sé,” o “no hay forma de saberlo”. Puede significar “yo ni creo, ni no creo;” “ni acepto ni niego.”

Puede significar “ni cierto, ni falso.” Puede significar “no tengo opinión alguna.” Puede significar “la pregunta es inválida.” Por ejemplo, si te preguntan si sigues matando gente, solo debes contestar “mu”. Si dices, “no” estás admitiendo que alguna vez mataste a alguien.

**Muerte:** Es el fin del ciclo de una vida humana en un cuerpo. En la muerte, el psican se separa del cuerpo y de la identidad humana (complejo energético de la personalidad). El cuerpo y el complejo energético se disuelven. El psican es inmortal y queda libre para crear otro complejo de identidad humana y tomar un nuevo cuerpo. Una pregunta frecuente es: ¿a dónde va el ser cuando muere? La respuesta es: no va a ninguna parte. Permanece como una entidad no física alrededor del planeta, esperando turno para obtener un nuevo cuerpo.

## N

**NEBOM y CarPreCon:** Primeras letras de cada palabra de la ley: **Nada Es Bueno O Malo y todo tiene Características, Precios y Consecuencias.** Es una ley de gran importancia para la sabiduría, el espacio, el amor, la opinión de malo, la comunicación, las relaciones humanas y la crianza de los hijos.

**NDS:** Abreviación para **No Debe Ser.** Véase No Debe Ser.

**Negativo:** Negativo es lo no deseado, no placentero, doloroso, o contra-productivo. Es la etiqueta para uno de los polos en cualquier polaridad. El polo negativo tiene que existir para que exista el positivo. Es imposible tener un lado de una polaridad sin el otro. Negativo no es lo mismo que malo; no implica “no debe ser”, invalidación ni uso de anti-amor para cambiar, parar, castigar o destruir a la cosa negativa. Por ejemplo, si quieres ir a Veracruz pero te encuentras camino a la ciudad de México, el camino a la ciudad de México es negativo pero no malo y NDS.

**Neg:** Abreviación de negativo.

**NIVELES del SABER: Hay dos niveles negativos y cuatro positivos:**

- Negativos: 1- No saber y creer que sabes. 2- No saber y no saber que no sabes.
- Positivos: 3- No saber y saber que no sabes. 4- Adquirir saber (estudiar). 4<sup>a</sup>- (Puede haber confusión). 5- Aplicar y practicar. 6- Habilidad y Poder.

**Noche Oscura Del Alma:** Es una etapa en la evolución espiritual de cada ser, en la que el ser se ha cansado de la Aventura Humana y quiere ya salir de la materia para volver a los niveles más espirituales de la Creación, aquellos de donde vinimos. Es un tiempo en el que se experimenta vacío, apatía, y sufrimiento; en el que se buscan razones y “algo más”. Es una etapa de vida que puede durar años. Es un nivel de conciencia en el que el ser se da cuenta que los juegos humanos de placer y poder ya no lo colman y nunca lo harán. El ser siente la futilidad de las cosas mundanas, pero todavía no tiene realidad ni un propósito espiritual. Es un tiempo de penas y dolor.

**No-Confront, No-Confrontar:** Confrontar es estar en causa frente a algo, listo para manejar la situación. Cuando una persona no quiere ver las verdades penosas sobre sí mismo u otros, o no quiere sentir algo doloroso, se encuentra en una posición de no-confront. En esta posición de no-confront, las personas evaden, huyen, bloquean, suprimen, se distraen, o se drogan para no saber o no sentir. La polaridad opuesta: **confrontar**, es el primer paso para manejar y des-crear algo.

**NDS: abreviación de No Debe Ser.**

**No Debe Ser:** El polo negativo de la polaridad Debe Ser<>No Debe Ser. Se trata de una determinación y de una alucinación muy similar a malo. Malo es NDS, “ergo debe ser castigado o destruido.

**No-Hacer:** Cualquier cosa que quieres Hacer, o que sabes que es lo que más te conviene Hacer, pero no lo haces. No lo haces para evitar activaciones de miedo, no voy a poder, voy a fracasar, etc. También hay un Hacer compulsivo: seguir haciendo lo que ya no quieres hacer, por ejemplo, una adicción.

**No-Tener:** Cualquier cosa que una persona quiere tener y que no ha podido manifestar. También existe un Tener negativo persistente: seguir teniendo lo que uno no quiere Tener, como una enfermedad, pobreza.

**Nomenclatura:** Es el vocabulario específico de un campo de conocimiento. Todos los términos técnicos de una ciencia o tecnología. Cada ciencia y asignatura crea distinciones y realidades, y requiere de palabras-símbolos para poder representarlas y comunicarlas. La nomenclatura es el conjunto de palabras técnicas de una ciencia.

**Nueva Tecnología de Educación, tcc: TIP.** Un sistema revolucionario de cómo transmitir inteligencia. Aplica los Principios de Mejora Continua y Calidad Total de la industria en la educación. Consta de varios componentes: la TIP (Tecnología de la Inteligencia) que entrena al estudiante a estudiar con un 100% de comprensión, mostrándole cómo aplicar lo estudiado; el coaching y el entrenamiento permanente de los coaches; reportes y retroalimentación constante de los materiales de estudio; y alumnos, que crean un sistema que produce graduados con un 100% de Inteligencia-->Poder en el manejo de sus materiales.

La NTE difiere del STE (Sistema Tradicional de Educación) de muchas maneras. No hay maestros; no hay datos verbales (no hay clases); no hay memorización; no hay exámenes orales ni escritos; no hay grupos, cada alumno estudia: A- en su propio horario; B- a su propio ritmo; C- usando todo el tiempo que necesite para aclarar sus malentendidos y lograr comprensión plena.

## O

**Obsoleto/a:** Una cosa o conocimiento para los cuales existen ya mejorías o hasta nuevas tecnologías. Cualquier cosa obsoleta sigue funcionando y produce resultados, pero no es la más eficiente ni la más efectiva. Por ejemplo, hay aviones y automóviles obsoletos de los años 40s pero que siguen volando o recorriendo caminos.

**Obstáculos:** Son los problemas y retos entre un jugador y la meta que busca alcanzar. Son la esencia de un juego. Un juego consiste en el esfuerzo para vencer obstáculos. Un juego es la lucha con el obstáculo buscando vencerlo. Cuando no hay un obstáculo a vencer, no hay juego. Las condiciones para un juego dejan de existir si no hay una resistencia entre el jugador y la meta.

**Odio:** Es una emoción negativa en la que se tienen aversión y coraje vivos, apenas controlables, hacia alguien o algo. Es una motivación emocional para dañar o destruir. En la escala de la energía emocional se ubica por debajo del enojo y por encima del miedo.

**Opinar, Opinión:** Crear una meta-realidad acerca de algo, a menudo sobre su valor: si es bueno y malo. Juzgar el valor, lo bueno o malo de algo. La opinión no siempre declara explícitamente que algo sea bueno o malo (pueden ser implícitos). Ejemplos: Ella es bonita (bueno); aquella es fea (malo). Él es inteligente (bueno); el otro es un burro (malo).

El problema con las opiniones no radica solamente en la creación de opiniones negativas de “malo y errado”. La creación de opiniones crea una polaridad. Es imposible crear una “buena” opinión de algo sin crear al mismo tiempo una “mala” opinión acerca de otra cosa. Por ejemplo, no es posible decir que una cosa o persona es “buena”, sin crear que lo diferente u opuesto a esa cosa o persona sea “malo”. Es imposible etiquetar a una mujer como “bella”, sin compararla con otra a la que se considera “fea u ordinaria”. Así que, no es posible emitir solo opiniones de bueno. Bueno<>malo es una polaridad y ambos lados tienen que existir si existe uno de ellos. Las polaridades únicamente se definen en relación a su opuesto. Toda opinión de bueno requiere que exista algo malo.

Una opinión es una meta-realidad, una realidad creada acerca de otra realidad, acerca del valor, importancia o validez de una realidad. Es una etiqueta o medida de valor que se impone a una realidad. Ejemplo: las manzanas son buenas; las naranjas son malas.

Las opiniones son el origen de la afinidad, emoción y resistencia. Cuando un ser tiene una opinión positiva hacia algo, experimenta atracción (afinidad positiva) y emoción positiva en relación a esa cosa o persona. Cuando tiene una opinión negativa, experimenta afinidad negativa, aversión, y querrá separarse o retirarse porque su emoción es negativa.

Las opiniones negativas acerca de sus propias creaciones (RINs por ejemplo) son las que llevan al ser a la resistencia y la negación de experimentar e integrarse a sus creaciones, causando así la persistencia de las mismas. (El enunciado anterior es uno de los más importantes de toda la psicánica: junto con la responsabilidad, es la clave para el procesamiento).

El principio de experiencia sin opiniones es una de las bases del Zen: Ver las cosas tal como son; sin añadir nada, sin quitar nada. De hecho, hay un dicho famoso expresado por el tercer patriarca del Zen: No busques la iluminación, busca solamente no tener opiniones, y no habrá nada que tú no sepas.

Conceptos relacionados: etiquetas, realidades, afinidad, ego, resistencia, ciclo de creación, descreación.

**Originación:** Comunicación nueva originada en medio de un ciclo de comunicación ya en progreso. Es común que dos personas estén hablando y que una salga con algo diferente al tema en progreso; esto es: origina un nuevo ciclo en medio de otro ya en progreso. Técnicamente, las originaciones son huachinangos, desviaciones de la atención e intención del ciclo en progreso; pero, en la comunicación social, es necesario manejarlas para preservar la calidad de los flujos de la energía.

**Oteo De Procesamiento:** Es una entrevista que se hace con el cliente para conocerlo y para identificar sus cargas crónicas a manejar en las primeras etapas del procesamiento. El piloto escribe las contestaciones en la bitácora, numerándolas de acuerdo al tema o asunto. El piloto busca incidentes de traumas, carga, fracaso, etc., para procesar y aliviar al ser. En cada incidente se anotan los detalles como: quién, cuándo, cuánto, con qué frecuencia, qué pasó; de acuerdo a su aplicabilidad. Si durante la realización del oteo se llega a presentar alguna activación, solamente se fluye la carga, sin profundizar en ella.

## P

**Paradigma:** Un modelo mental, usualmente inconsciente, y a menudo falso, de cómo es o funciona algo en la vida. Ejemplos: El mundo es plano. El sol rota alrededor de la tierra. Una persona con un paradigma arraigado generalmente no se da cuenta de que el mundo no es como él/ella lo percibe, y ésta es la diferencia entre un paradigma y un programa: un programa es un modelo mental de cómo *deberían ser* y la persona sabe que no son así. Los paradigmas son maneras de pensar comúnmente aceptadas sin cuestionamiento alguno, y generalmente la persona es inconsciente de tenerlos. Hay paradigmas personales y paradigmas culturales.

**Paradigma Fatal:** Creencia de que las cosas externas causan la experiencia psicánica. En la identidad fatal, el ser crea y cree que no es causa-creador-responsable de su experiencia, y proyecta esa causa a cosas externas. “Ya que no soy la causa de cómo me siento, alguna cosa externa tiene que serlo.” Perdido en el paradigma de que las cosas externas son la causa de su experiencia interna, el ser se embarca en la Búsqueda Externa para controlar al mundo externo y, de esa manera, controlar su propia experiencia (Imperativo Existencial). La secuencia es: Id fatal → Paradigma fatal → Búsqueda Externa.

**Paradoja Del Cambio:** Tratar de cambiarte a ti mismo o a tus identidades, porque consideras que están mal y no deben ser. Intentar hacer esto con energía negativa, con fuerza, es resistencia y, puesto que resistencia causa persistencia, las realidades no cambian. El camino del cambio es espacio, aceptación y amor a como eres. De esa forma liberas la Paradoja y cambias.

**Paradoja de la Excelencia:** No puedes moverte hacia la excelencia si estás invalidando lo que es como es: resistencia causa persistencia. Logras la excelencia aceptando lo que es con energía positiva, comprometerte a mejorar.

**Pensamientos:** Los pensamientos son creaciones-realidades-experiencias formados de energía mental. El ser es conciencia y experimenta estas formas de energía. Los pensamientos son el contenido de la mente: ideas, conocimientos, recuerdos, sueños, visiones, imágenes, programas, paradigmas y la opinión de malo y NDS. Los pensamientos son realidades formadas de energía de frecuencia mental, moduladas con imágenes o información. Son percibidos, experimentados por el psican, a través de la consciencia. La consciencia es como una pantalla de TV o de computadora. Los pensamientos son las formas de energía que impactan a la pantalla y dejan su huella en la experiencia.

**Pensar:** 1- Crear, comparar, analizar realidades mentales. 2- Tercer elemento en la Secuencia Causal, ubicado entre Sentir y Relacionarse. Pensar es toda actividad mental, incluyendo crear, analizar, comparar, memorizar y recordar pensamientos. Es manipular pensamientos para diseñar, planear, organizar, ejecutar, resolver problemas y ganar juegos. Incluimos a la subconsciencia dentro del pensar, debido a que sirve como almacén de los pensamientos.

**Percibir, percepción.** Detectar y sentir realidades a través de la consciencia. Recepción, procesamiento e interpretación de la información (realidades) que llega del exterior por parte de la consciencia. La percepción es la primera experiencia que se tiene de una realidad. La percepción es la consciencia funcionando para detectar y conocer realidades.

**Perfección:** 1- Estado de excelencia total sin falla ni defecto y, por lo tanto, sin posibilidad de mejoría. 2- Estado natural de todo lo que existe, todo el tiempo. Todo es perfecto como es. Todo lo que existe es siempre una perfecta expresión de sí mismo, de su individualidad y características únicas y exclusivas. En el micro universo, todas las cosas son idénticas; un electrón es idéntico a otro; un protón es idéntico a otros, un átomo de hidrógeno es idéntico a otro. Pero en el macro universo, todo es al menos un poco distinto. Ningún cuerpo humano es exactamente igual a otro. Ninguna estrella es idéntica a otra. Por lo tanto, cada cosa es un ejemplar único y perfecto de lo que es, y diferente a todas las otras cosas, incluyendo a las de su mismo tipo o especie.

**Persistencia:** 1- Tiempo: Existencia de algo en el tiempo. 2- Persistencia de esfuerzo. Determinación del ser de seguir una línea de acción a pesar de los obstáculos. 3- Resultado de la resistencia a que algo cambie, persistiendo como es.

**Personalidad:** Conjunto de identidades, características, creencias y programas de una identidad humana, que se expresan en una individualidad única.

**Pesar:** Emoción de la familia de la tristeza, asociada a la pérdida o el arrepentimiento.

**PIEDRA:** Piedra<>Gelatina es una escala relacionada con el grado de abertura a sentir que tiene una persona. Una piedra es una persona que ha aprendido a suprimir y a bloquear sus emociones negativas, para evitar dolor y sufrimiento. **La piedra ha decidido** no sentir, no llorar, reprimir y olvidar sus traumas emocionales, para no ser “débil”. Las piedras tienden a ser muy mentales y su CDT lenta y poca profunda. Las ganancias que obtiene por ser piedra son que no sufre tanto como una gelatina, pudiendo manejar su vida más racionalmente, menos impulsivamente. Sus pérdidas fundamentales son matar la experiencia del amor y la alegría, ya que no es posible boquear las emociones negativas sin boquear también las positivas. En la CDT, hay que rehabilitar su capacidad de sentir; convertirlo en gelatina, pero en causa.

**Pilotaje:** Ciencia y arte de guiar a otro ser a tomar más poder sobre su vida, especialmente a través de la CDT.

**Piloto:** Persona que guía a otra aplicando CDT. Persona bien entrenada en la ciencia psicánica y el pilotaje, que es capaz de guiar adecuadamente los procesos de la CDT.

**PTP:** Problema en tiempo presente. Cualquier preocupación, asunto o situación pendiente de cerrarse, que absorbe parte de la atención de una persona, ocasionando bajas en su eficiencia al desviarla de los ciclos en proceso, incluyendo su sesión de CDT.

**Placer:** Físicamente, lo que el cuerpo disfruta. Emocionalmente, una sensación positiva, disfrutable. Algunas personas buscan placer creyendo que se trata de felicidad.

**Plan/Planes:** Organización de los ciclos y de las cosas necesarias para lograr un objetivo. PLANIFEST:

**PME: Palabra Mal Entendida.** Cualquier palabra de la cual una persona no conoce todas sus definiciones y acepciones, de modo que, al encontrar esa palabra en una comunicación o en el estudio, podría relacionarla con una definición o acepción equivocada. Una PME incluye a las PNEs: Palabras No Entendidas, palabras que desconoce o que ignora sus definiciones o acepciones. La primera PME pasada por alto en el estudio de una materia, arranca el efecto dominó y conduce al fracaso total del dominio de esa materia. Las PMEs son la causa del fracaso en el estudio y el aprendizaje.

**PMEQPS:** Palabra Mal Entendida Que Piensas que Sabes. Es la peor de las modalidades de una PME, ya que la persona, en su ilusión de creer que sabe una palabra, no la reconoce fácilmente como una PME. Una PMEQPS no se reconoce de inmediato, sino mucho después, cuando los materiales objeto de estudio se vuelven confusos y difíciles.

**PNE:** Palabra no entendida. Toda palabra cuyo significado es desconocido por una persona. El término PME incluye a las PNEs.

**POE: Procedimiento de Operación Estándar.** Procedimiento, trámite, proceso o instrucción que se explica una sola vez y cuya aplicación se vuelve imperativa a partir de ese momento. Un ejemplo: subir a tus listas de acciones los reportes escritos al final de cada módulo.

**Poder (Personal):** 1- Capacidad de producir el resultado deseado. Es tu poder personal para crear tu vida como quieras vivirla. Tanto el Poder como el Amor destruyen si no van acompañados de Sabiduría. Primariamente, significa tu Poder Personal para crear tu vida como quieras vivirla.

**Polaridad:** Una polaridad es un concepto relacionado con una experiencia que se “estira” en direcciones opuestas (por ejemplo, positivo y negativo) para crear un espectro de gradientes de experiencia entre ambos polos. Ejemplo: la “temperatura” se estira hacia los polos de calor y frío creando una gran escala de grados entre el calor máximo y el frío máximo. La vida y muchas formas de experiencia dentro de la vida son polaridades.

Existen polaridades físicas, polaridades psicánicas y polaridades alucinadas. Estas últimas incluyen: DS<>NDS, bueno<>malo. Son alucinaciones debido a que solo existen en la mente, y han sido creadas por el ser. Las polaridades psicánicas más importantes son las identidades esenciales (RIPs y RINs) y las emociones.

**Políticas:** En una organización, son la expresión de los principios de operación y de las reglas generales de más alto nivel. Son de largo alcance y a largo plazo, y no se cambian con frecuencia. Líneas generales de acción.

**Polos:** Los dos lados opuestos de una polaridad. Ver Polaridad.

**Positivo:** Lo que es productivo, deseado, placentero, provechoso (por supuesto desde un punto de vista particular; desde otro PoV podría ser negativo). No quiere decir ‘bueno’.

**PoV o PV: Punto de Vista.**

**Pranayama, Pranificación:** Ejercicio de respiración para energizar al ser y ayudarlo a descargar energías reprimidas.

**Precio:** Nuestro TE en la vida es limitado. Para lograr una cosa, puede ser necesario renunciar a otra. La cosa renunciada es un precio que pagamos para lograr la otra. Un precio es también parte de la ley NEBOM y CarPreCon.

**Principios Universales:** Los Principios Universales son las reglas del amor, de ser **causa positiva** en la vida. Incluyen integridad (honestidad, sinceridad, cumplimiento de palabra, puntualidad), servicio, humildad, responsabilidad, entre otros.

**Proactividad:** sinónimo: iniciativa. Tomar causa y actuar cuanto antes para controlar los eventos y conseguir el resultado deseado.

**Problema:** Un problema es el obstáculo a una meta; o dicho de otra manera, un problema es una meta obstaculizada. Si quieres algo y hay obstáculos, tienes el problema de cómo sobreponerte a ese obstáculo y lograr tu meta.

**Procesamiento:** Cualquiera de los procedimientos de la CDT para manejar las energías del ser. Cualquiera de muchos procedimientos para traer a la conciencia del ser la energía psicánica inconsciente.

**Procesar:** Manejar energías. **Para un explorador consiste en manejar sus energías con CDT; para un piloto, en guiar a un explorador en la CDT.** Cualquiera de muchos procedimientos para traer a la conciencia del ser la energía psicánica inconsciente. Manejar energías.

**Proceso:** sustantivo: En Psicánica, cualquiera de muchas técnicas y procedimientos para manejar las energías psicánicas, para crear y descrear, y para liberar energía.

**Producto:** Los resultados (cosas o servicios) que una entidad produce para intercambiar con otras entidades, externas (como clientes) o internas (como la familia, un departamento, o la empresa).

**Productividad:** La cantidad y calidad de los resultados, dividido entre el TE invertido para producir esos resultados.  $Productividad = QR/TE$

**Programa:** Una creencia acerca de cómo **deberían** o **no deberían ser (DS<>NDS)** las cosas. **Una realidad virtual acerca de lo que es bueno y DS, y de lo que es malo y NDS.** Los programas son un tipo de Pensar en la secuencia causal. Cualquier idea, creencia, valor, juicio, estándar, expectativa, exigencia, modelo mental, etc., de lo que “debe” o “no debe” ser, o de cómo debe ser, para que sea correcto y “bueno”. Cada ser humano tiene miles de programas: casi un programa por cada cosa que aparece en la vida. Un programa es un mapa que sigue el ser, amoldándose al mundo para que no active sus RINs y pueda permanecer en RIPS. Los programas en torno a cómo deben ser o no ser los demás, son una fuente mayor de conflictos en las relaciones humanas.

**Propósitos:** Son las acciones deseadas para producir resultados, que no tienen un fin de ciclo especificado. Por ejemplo: amar es un propósito. Casarse es un objetivo o meta. “Ganar dinero” es un propósito; “ganar un millón de pesos” es una meta.

**Psican:** Una individualización de la Conciencia Universal Única, formando un ser espiritual separado de otros seres. El ser espiritual. El ser espiritual operando una identidad humana y un cuerpo en este planeta. Sus características son Voluntad-Consciente y SPVAF. Es el creador de sus realidades y de sus secuencias causales.

**Psicánica:** Una psicología acerca de cómo funciona la parte no-física, o sea metafísica, de la vida humana. La psicánica se parece a la física. Observa que todo lo que existe, tanto físico como no-físico, es energía y que toda energía sigue leyes exactas. Es un modelo científico de la existencia no-física. Incluye una tecnología de aplicación llamada, CDT (Tecnología de Creación y Des-creación).

**Psicánico:** “Relacionado con el psican.” Se refiere a las áreas no-físicas de la vida: lo mental, emocional y relacional. Más allá de lo psicánica está lo espiritual, que incluye a fenómenos como: voluntad, conciencia, responsabilidad, integridad, justicia y amor. La vida se expresa en tres mundos: físico, metafísico = psicánico, y espiritual.

**PTP:** Problema en tiempo presente. Cualquier preocupación, asunto o situación pendiente que absorbe parte de la atención de una persona, por lo que la baja y desvía de los ciclos en proceso.

**Puerco Espín:** Una persona reactiva. Al tratar con ella, hay que tener cuidado en lo que dices y haces para no activarla, porque puede arrojarte las púas de su energía negativa.

**Pulpo:** Una persona que intenta controlar y dominar a otros, como estrategia de búsqueda externa para controlar su Ser-Sentir. Ejemplos clásicos son los patriarcas y matriarcas. Hay dos tipos: Abierto, que

busca dominar en base a fuerza, autoridad, amenazas o violencia; y encubierto, que busca manipular sutilmente con chantajes emocionales y victimizándose.

**Punto de Vista:** 1- Posición en el espacio físico o psíquico, desde donde algo es observado. Cuando una persona mira algo y reporta lo que observa, siempre lo hace desde su posición o perspectiva. No ve todo; no ve desde todos los puntos de vista posibles, sino solo desde el suyo. Por lo tanto, lo que reporta es un PoV personal, sus realidades u opiniones. Lo visto desde un PoV es un aspecto de lo observado, la parte o área que está siendo observada. Abreviación: PV o PoV.

**Puntuación:** Son los signos y símbolos que se usan en la comunicación escrita para hacer más clara la relación entre palabras y frases, para facilitar la comprensión de una estructura gramatical, y para indicar el lugar de las pausas, inflexiones y entonaciones de la comunicación verbal. Una puntuación equivocada puede cambiar totalmente el sentido de una oración.

**PV: Punto de Vista:** Ver PoV o Punto de Vista.

## Q

**Quejarse, Quejas:** Invalidar y lamentar una situación desde una posición de víctima, usualmente con una actitud y energía negativa, y culpando a alguien. La persona quejumbrosa no toma responsabilidad de la parte que le incumbe en la situación: haberla causado, poder cambiarla, o abandonarla. Además de esto, usualmente se queja con personas que no pueden cambiar la situación, de modo que la queja no sirve para nada. La acción es la única solución para una queja.

## R

**Ra-Ra-Ra:** Seminarios y eventos que tratan de inspirar y motivar a la gente con pura energía, por ejemplo, “¡¡¡¡tú puedes!!!”, sin darles conocimientos o cambios reales en su Ser y Poder Personal. La gente a menudo sale bien inflada y motivada, pero pronto pierde eso al regresar a su casa sin haber adquirido conocimientos sólidos (Saber es Poder.) Se distingue de los cursos y eventos donde se proporcionan conocimientos y tecnología efectivos para lograr cambios permanentes en la vida. Sin embargo, la gente a veces evita tales eventos porque tiene que estudiar, confrontar y trabajar en sí misma.

**Reacción, Reacciones:** Una persona activada no está en acción, sino en reacción. Reacciona emocionalmente contra el botón, perdiendo su habilidad para responder desde causa.

Cualquier efecto físico y psíquico que puede surgir en el estudio, cuando este no se efectúa correctamente. Las reacciones resultan por sobrepasar una PME, por estudiar sin masa, o por exceder el gradiente. Ver EAI nivel 3.

**Reactiva, Reactividad:** Grado en el que una persona se activa fácil y frecuentemente. Una persona muy reactiva se activa mucho y con botones pequeños. La reactividad es resultado de la dimensión y accesibilidad de las masas RIN, de la sensibilidad del psican para sentir las, y del grado de responsabilidad y causa que éste tenga sobre sus masas. Algunas personas son altamente reactivas; otras mucho menos.

**Real:** adjetivo. Una realidad es real para ti cuando puedes percibirla, y no real cuando no puedes percibirla. “Real” es el estatus de una realidad mientras es percibida=experimentada. Observa que muchas realidades existen y no son reales (un hoyo negro, los pensamientos de otros, por ejemplo).

No confundas el término “real” con “realidad”, o con “existe.” Cuando algo ya no está siendo experimentado, esa realidad continúa existiendo, pero ya no es real para la persona. En psicánica, la palabra “no real” no quiere decir que algo no exista, o que se trate de una ilusión o de una alucinación, sino que esa cosa (realidad) no está siendo experimentada en tiempo presente. Cree que algunos contenidos de su propia mente no son reales, por ejemplo, sueños y visiones. Sin embargo, son realidades que existen. Son reales cuando están siendo percibidas. El objetivo de la des-creación es hacer que las



realidades sean no reales haciendo que dejen de existir a través de la des-creación. Esto contrasta con tratar de hacerlas no reales (no experimentadas), resistiéndolas y suprimiéndolas.

**Realidad:** Cualquier forma de energía física, psicánica o espiritual es una realidad. Todo lo que existe es una realidad. Los pensamientos son realidades; las emociones son realidades; las identidades son realidades. Si algo existe es una realidad – que puede o no ser real en este momento. Una realidad es energía con una determinada modulación, con una identidad que la distingue de otras formas de energía. El psican es un creador y descreador de realidades, mismas que producen su experiencia. Poder es la capacidad de controlar realidades, de crearlas y descrearlas.

Todo lo que existe está formado de energía. Una realidad es cualquier forma de energía; es energía con su propia modulación, con su propia identidad. Una realidad es cualquier masa- forma de-energía modulada para causar un sabor particular de experiencia. Las realidades pueden ser mentales, emocionales, físicas, místicas, etc. Una piedra es una realidad; tu cuerpo es una realidad, todo pensamiento es una realidad; toda emoción es una realidad, toda identidad es una realidad. Todas las creaciones son realidades; todas las realidades son creaciones: fueron creados en algún momento por algún ser. Todas las identidades son realidades; no todas las realidades son identidades. La palabra “creación” puede ser usada para “realidad” cuando se desea enfatizar ese aspecto de la realidad.

Una realidad puede ser **subjetiva**: percibida por una sola persona, como los propios pensamientos y emociones; o puede ser **objetiva**: percibida y susceptible de ser verificada por otros. La realidad objetiva es conocida también como la Realidad de Lo Que Es Como Es, abreviada RLQECE)

Las realidades funcionan por Causa-Efecto. Las realidades **causan** experiencia; la experiencia es el **efecto** de una realidad (en la conciencia). Una realidad **produce** experiencia al impactar a la conciencia. Si experimentas algo, hay una realidad produciendo esa experiencia. Realidad y experiencia son los dos lados de la misma moneda: realidad=experiencia, se abrevia como **R/Exp**. No se puede hablar de una sin implicar a la otra.

Ley: El control de la experiencia (evitar dolor, lograr felicidad) es la única motivación de todo comportamiento humano. Esta ley es el **Imperativo** Existencial. Controlas tu experiencia controlando tus realidades. El ser puede crear y descrear realidades a través de energizarlas y des-energizarlas. Lo único que los seres hacen en la vida es intentar de controlar sus realidades = experiencias. Quienes ignoran la psicánica atacan sus experiencias con energía negativa y con resistencia, tratando de destruirlas. Pero resistencia causa persistencia; la energía energiza sin importar la polaridad de la energía. Así que, resistir atacando, huyendo, o suprimiendo no sirve para cambiar una experiencia.

El psican es el creador y des-creador de sus realidades, ergo de sus experiencias. La ciencia psicánica incluye las leyes de creación y descreación de las realidades psicánicas.

No confundir el concepto de “real” con “realidad.” Una realidad **puede o puede no ser real** en algún momento. Tampoco confundas “realidad” con “verdad” o con “conocimiento”. Una realidad **puede ser o puede ser no verdadera**: algo puede ser real y no verdad, o verdad, pero no real. Un unicornio es una realidad si lo estás imaginando, pero no es verdad que existan en el universo físico. China es una realidad. Todas las creencias son ejemplo de realidades: no son verdad ya que no tienen pruebas fehacientes. La verdad requiere correspondencia verificable entre la realidad y una declaración sobre esa realidad. Ver Verdad.

Los conceptos psicánicos de realidad, real, verdad, creencia y conocimiento son avances importantes en la filosofía, que resuelve 2500 años de debates sobre lo que es real y lo que es realidad.

**Realidad de Identidad Negativa**, abreviación **RIN**. **Son las identidades de anti-esencia, las que niegan SPVAF**. Las RINs tienen cuatro sabores: anti sabiduría, anti-poder, anti-valía, y anti amor. Ejemplos incluyen: *Soy Estúpido, No Puedo, Soy Incapaz, Soy Débil, Soy Un Fracaso, No Valgo, Soy menos, Soy Malo (la persona o un rol)*. Todas las emociones negativas son resistencia a estas identidades. El Pensar-Hacer-Tener en todas las secuencias causales negativas, resulta también de las RINs.

**Realidad de IDentidad Positiva = RIP**. Son lo opuesto a las RINs. Son todas las IDentidades que afirman SPVAF: Sabiduría, Poder, Valía y Amor-Felicidad, que activan las emociones de amor-

**propio** → **felicidad**. Las identidades positivas producen naturalmente las secuencias causales positivas. Las RIPS y sus emociones positivas son la felicidad. Gran parte del estudio de la Psicánica se invierte en aprender a controlar nuestras identidades, a descrear las negativas y a pulir las positivas.

**Realidad Virtual:** En la computación, es un mundo gráfico en tercera dimensión, usualmente para juegos o entrenamiento. Empleo de ordenadores y otros dispositivos para producir una apariencia de realidad. En psicánica es cualquier idea falsa de cómo es el mundo o la vida. Una realidad virtual es una imagen mental equivocada, algo que no existe en la realidad externa; que solo está creado en la mente de cada quien. Es una ilusión del ser. Hay tres tipos principales de realidad virtual: creencias, programas y paradigmas. Una creencia es cualquier idea que la persona mantiene como verdad sin prueba fehaciente. Un paradigma es un modelo mental ilusorio de cómo **es** el mundo. Un programa es un modelo mental de cómo **debe ser** el mundo.

La mayoría de los seres humanos viven con muchas realidades virtuales acerca de cómo es y no es el mundo (paradigmas); y cómo debería ser y no ser (programas). Cuando el mundo real no se conforma con sus realidades virtuales, lo etiquetan de malo.

**Reconocer:** Crear validación y autoestima en la gente, mediante la celebración de sus logros. Ver liderazgo.

**Reconocimiento:** Un reconocimiento es un acuse de recibo que cierra un ciclo de acción con agradecimiento, haciendo crecer la energía y fomentando la participación futura. **RECREACIÓN:** Consiste en descrear algo en causa, duplicando o amando la realidad.

**Regla Del 60-40 en la CDT.** A lo largo de la CDT, se debe enfocar el 60% del TE del explorador en la creación de positivos y solamente el 40% en la Descreación de negativos.

**Regresión:** Un protocolo en la CDT para hacer retroceder al ser en el tiempo, a vidas pasadas, con el fin de limpiar cargas de esas vidas que continúan afectando la vida presente.

**Reintegración:** Es un PoV válido de la CDT en el que el ser se reintegra a sus realidades/identidades resistidas para experimentarlas, liberar su energía, y descrearlas.

**Relación:** Estado o nivel general de las interacciones, conexiones, correspondencias, intercambios de energía, y vínculos de causa y efecto, entre dos o más entidades.

**Relacionar:** abreviado RELAR. Es la parte del Hacer en la Secuencia Causal que indica nuestra manera de tratar a otras personas. RELAR incluye lo que decimos, cómo tratamos a otros (con amor o anti-amor) y cómo reaccionamos a la forma en que nos tratan (especialmente las negativas), con activaciones o con transparencia. Como todo en la secuencia causal, nuestras relaciones con otros dependen de nuestras identidades y de la calidad de nuestros roles.

**Religioso:** Significa “relacionado con una marca registrada de dogmas, doctrinas y rituales acerca de Dios. Las religiones son sistemas de creencias, y las creencias nunca son la verdad, dado que no tienen pruebas objetivas de sus ideas.

**REM: Radiación Electro Magnética** (término de la física más que de la psicánica). Cualquier tipo de energía física “fluida”. Un espectro de energía radiante que va desde un radio de onda larga con longitud de ondas de kilómetros, hasta rayos cósmicos con longitud de onda menores a la distancia entre los átomos (que es como los rayos-x pueden penetrar algunas densidades de la materia.) El espectro de la REM incluye radio, infrarrojo, luz visible, ultravioleta, radar, micro ondas, rayos-x, rayos cósmicos, etc. REM es citada en psicánica como ejemplo de: 1- energía; 2- espectro; 3- polaridad.

**Reprogramar, Reprogramación:** Cambiar el Pensar, Sentir o Hacer descreando la realidad actual y energizando la nueva deseada. Consiste en desprogramar para luego programar algo nuevo. Véase programar.

**Resentimiento.** El resentimiento es una emoción de la familia del enojo. Surge cuando alguien viola nuestros programas de lo que debe ser, de cómo debemos ser tratados. Incluye opiniones de malo y

resistencias a lo que pasó. Frecuentemente, está acompañado por la creación de cuentas por cobrar. El ser humano tiende a arrastrar sus resentimientos a través del tiempo, estropeando su propia felicidad.

**Resignificación:** Una técnica de comunicación en la que se busca una nueva explicación de los hechos que conduzca a un cambio de comprensión y valores acerca de una situación.

**Resistencia:** Resistencia es una energía negativa generada en contra de algo etiquetado como malo, NDS. Es anti-amor. Hay dos niveles: 1-negación a experimentar. 2- energía negativa que trata de parar, cambiar o destruir algo. Resistencia es cualquier forma de energía negativa, mental o emocional, dirigida hacia una realidad de cualquier tipo. Todo tipo de negación, bloqueo, supresión, o contra-creación. Todas las emociones negativas son formas de resistencia. También muchos pensamientos negativos.

Toda resistencia comienza con la opinión de malo. El propósito de la resistencia es cambiar, parar, castigar o destruir a la cosa “mala”. Hay varios problemas relacionados con el consentimiento de la generación de resistencia. Primero que nada, la resistencia es una forma de energización. La energía energiza, sin importar la polaridad de la energía. Por lo tanto, resistencia causa persistencia y aumento de lo que se resiste. Resiste algo para cambiarlo y el tiro te sale por la culata. Segundo, tú eres quien más vive los efectos de tus resistencias, de tus energías negativas a lo que sea. Tu propia energía negativa es la única infelicidad que existe. Por lo tanto, resistir cualquier cosa es generar tu propia infelicidad. Los opuestos de la resistencia incluyen espacio, transparencia y amor.

**Resistencia Causa Persistencia.** Véase resistencia.

#### **Responsabilidad:**

- Reconocimiento de causa. Conciencia de la capacidad de causa: **conciencia de la posibilidad de actuar para negociar, afectar, cambiar, eliminar, etc. cualquier situación o cosa.**
- Tener la habilidad de responder, de actuar. Siempre hay tres posibilidades de tal acción. Antes del evento para cambiarlo o evitarlo. Durante el evento para influenciar el resultado. Después del evento para remediar los resultados negativos y para establecer políticas para que no suceda otra vez. Y siempre tienes el poder de decidir tu respuesta a un evento; siempre tienes la responsabilidad por tu experiencia, por tu transparencia o resistencia, por tus pensamientos y emociones. Tu infelicidad nunca son los eventos, sino tus emociones acerca del evento. Tú eres el único responsable de tus emociones.
- Reconocimiento de la **habilidad** (capacidad) de **responder**, de escoger tu respuesta, tu experiencia, ante cualquier situación. (Un opuesto de responsabilidad es reactividad, la reacción impulsiva e incontrolada con energía negativa en cualquier situación).
- Punto de cambio entre causa y efecto, en la polaridad-espectro de causa<>efecto.
- Tener la posibilidad de tomar acción. En cualquier situación en la que puedes actuar para afectar o cambiar las cosas, tienes responsabilidad.
- Vulnerabilidad a las consecuencias. En cualquier situación en la que estés expuesto a sufrir los efectos no deseados, sea quien sea la CAUSA, más te vale tomar responsabilidad y actuar para protegerte.
- Pero la definición más importante de responsabilidad es, sencillamente, PODER. Responsabilidad es el portal hacia el poder personal para cambiar cualquier situación y crear lo que desees en tu vida.

Dondequiera que exista una posibilidad de acción, existe responsabilidad. No es necesario que seas la causa inicial en una situación. Por lo tanto, una persona puede estar en una situación negativa causada por otra persona, pero si ella tiene una posibilidad de acción para detenerla, cambiarla o escapar a esa

situación, es responsable. La responsabilidad es la capacidad de respuesta, de acción, de ser causa, en contraste con una reacción impulsiva negativa, al efecto de RINs y anti-amor. Responsabilidad es un punto de “quiebre” en el desarrollo y madurez personal. La responsabilidad es un requisito sine qua non para tener relaciones humanas armoniosas. Quien no se responsabiliza por su vida, y por todo lo relacionado con ella, permanece en una condición de víctima, tendrá muchos dramas en su vida, y no tendrá el suficiente poder personal para cambiarla.

**Responsabilidad Por Experiencia:** Un aspecto de la responsabilidad aplicado a la experiencia psicánica. Cada ser es el creador de su experiencia no-física (emociones, opiniones, gustos, disgustos, pensamientos, valores, juicios, etc.) Muchos seres humanos niegan responsabilidad por su experiencia culpando a otras personas y a los eventos externos de su dolor. Esto los coloca en el paradigma fatal, en la búsqueda externa y en la condición de víctimas, matando su poder personal para tomar el control de su experiencia y producir felicidad que anhelan.

**RespExp:** Abreviación para **R**esponsabilidad por **E**xperiencia.

**R/Exp:** Abreviación de **R**ealidad/**E**xperiencia. R/Exp es la abreviación de realidad=experiencia. Realidad y experiencia son los dos lados de la misma moneda; son conceptos imposibles de separar. Las realidades causan experiencia; y la experiencia es el efecto de las realidades: no puedes tener una sin la otra. El término RExp es utilizado cuando el autor quiere asegurarse que el lector tenga en mente los dos lados del concepto.

**RH:** abreviación común en la ciencia psicánica para “**R**elaciones **H**umanas”. También Rel Hum.

**RIN:** abreviación para **R**ealidad de **I**Dentidad **N**egativa.

**RIP:** abreviación para **R**ealidad de **I**Dentidad **P**ositiva.

**Riqueza:** La experiencia de riqueza en la vida viene de dejar de prestar atención a lo que no tienes (juguetes, dinero) y enfocarla en apreciar la riqueza que ya tienes en ciertas áreas y centros. Consiste en salir de la búsqueda externa y de la obsesión de la mente de querer siempre más y más.

**Rol, Roles:** Son identidades humanas (no esenciales, no espirituales) que una persona asume para operar en un área de la vida. Existen dos tipos de roles: los comerciales profesionales, y los personales y familiares. Los comerciales incluyen roles como médico, secretario, plomero, vendedor. Los personales incluyen: padre/ madre, hijo, pariente, amigo. Los roles dependen en la optimización de las cualidades de un ser.

**Ruina:** Un área de la vida donde el ser no ha podido manifestar las realidades deseadas, a pesar del esfuerzo invertido. La incapacidad de producir resultados, es falta de poder. Incapacidad de crear la realidad deseada. Las áreas con ruinas más comunes incluyen: relaciones (pareja, hijos), negocio, dinero, salud. Un área de la vida llena de drama e insatisfacción. La falta de suficiente poder de creación y manifestación. Lo opuesto al poder.

## S

**Saber:** Poseer inteligencia (conocimientos) sobre una cosa, especialmente sobre qué hacer y cómo hacerlo para producir los resultados deseados. Conjunto de leyes, principios y datos, basados en la observación de los fenómenos de la existencia. Una ciencia es un saber.

**Sabiduría:** Capacidad de prever, predecir, los resultados y consecuencias de las propias acciones. Viene de una combinación de conocimiento, experiencia pasada, intuición, imaginación y creatividad. La sabiduría es un pre-requisito para el poder y el amor. Una ley establece que, **sin Sabiduría, tanto el Poder como el Amor destruyen**, ya que carecen de guía efectiva.

**Sabotaje:** En psicánica, sabotaje es una condición de dar menos del 100% en cualquier cosa a la cual profeses lealtad o debas apoyo. Sabotaje no consiste únicamente en estropear algo a hurtadillas, sino

también en fallar de hacerlo de la mejor manera posible. Sabotaje es una escala que va desde el ataque encubierto con la intención de destruir, hasta poner menos de tu mejor esfuerzo.

**Saltando IMEs o PMEs.** Consiste en rebasar una PME y seguir tratando de comprender una información. Saltar una IME arranca el efecto dominó y vuelve imposible de comprender las partes más avanzadas de una materia.

**Satisfactor:** Cualquier sustancia o químico, incluyendo drogas legales o ilegales, usada con la intención de cambiar o suprimir una experiencia negativa. Ejemplos incluyen: comida, tabaco, alcohol, tranquilizantes, marihuana, cocaína, etc. A la fuerza de la compulsión (imperativo) para evitar una experiencia negativa usando dichas sustancias, se le llama **adicción**. **El satisfactor es lo que busca un adicto para evitar su dolor.**

**Secuencia Causal:** Cualquier secuencia de factores donde el elemento anterior causa o determina los siguientes. La ciencia psicánica contiene varias secuencias causales incluyendo:

- 1- Secuencia Causal de la Vida: PSICAN > SER > SENTIR > PENSAR > RELACIONARSE > HACER > TENER. (Psican es voluntad-conciencia-SPVAF, Ser es RINs y roles.)
- 2- Secuencia Causal dentro del Ser, del SPVAF: Sabiduría→Poder→Valía→Amor-Alegría.
- 3- Secuencia Causal de malo: No Debería Ser→MALO→Emo Neg=Rxx y dolor→Perxx→más Rxx y sufrimiento.
- 4- Secuencia Causal de anti-causa: ID Fatal→Paradigma Fatal→Programas→Búsqueda Externa A y B (A = parar eventos malos para terminar un dolor; B = para acumular MOPs y sentirse feliz).

**Secuencia Causal de malo:** No Debería Ser→Malo→E neg=Rxx y dolor →Perxx→más Rxx y sufrimiento. “Malo” es NDS más “estoy justificado para usar energía neg para destruir”. Dispara la generación de energía negativa que es dolor, y la resistencia que causa persistencia y más resistencia a la resistencia, lo que agrega más sufrimiento.

**Secuencia Causal del Ser / SPVAF.** La Secuencia Causal de los elementos del psican ocurre dentro del psican. La esencia espiritual del psican es Sabiduría, Poder, Valía, Amor-Alegría (SPVAF). SPVAF funciona de acuerdo a esta secuencia: cuando sabes puedes, cuando puedes vales, y cuando vales eres bueno y te amas. Lo contrario también es operante: si no sabes no puedes, y si no puedes no vales y eres malo. Este dato es importante en la CDT cuando el explorador presente varios RINs a la vez. Se debe manejar esta secuencia en orden: SPVAF.

**Secuencia Causal de la Vida.** La vida de todos los seres humanos opera de acuerdo a la Secuencia Causal en donde cada elemento causa o determina los elementos siguientes:

**PSICAN → SER → SENTIR → PENSAR → RELAR y HACER → TENER;**

que se puede expresar también como:

**CREADOR → IDENTIDADES → EMOCIONES → PENSAMIENTOS →  
RELACIONES y ACCIONES → RESULTADOS**

y es abreviado: **PSSPRHT.** Cada elemento de esta secuencia determina al siguiente.

1. Tú eres un psican, el creador de toda tu experiencia, de tu vida. Tú creas tu:
2. Ser, compuesto por tus identidades de anti-esencia (anti-SPVAF), tus roles y las cualidades para desempeñar esos roles.
3. Sentir: tus emociones son tu amor o anti amor por ti mismo, según tu identidad esencial del momento
4. Pensar, que adquiere colorido con tus emociones, si son felices o dolorosas (enojo, miedo, tristeza).

5. Relar y Hacer: tus comunicaciones y acciones son grandemente influenciadas por la manera en que sientes y piensas.
6. Tener: lo bien que te llevas con otros y lo bien que te desempeñas en tu Hacer, determina tus resultados.

**La importancia de la Secuencia Causal radica en que, controlando tu ser, controlas fácilmente todo lo demás en tu vida.**

**Seguridad:** Experiencia de certeza, confianza y firmeza, en la que el ser sabe que no está en peligro de caer, fallar o faltar. Este nivel de experiencia es creado internamente, independientemente de lo que suceda en el mundo exterior, o de lo que el ser observe de su propia personalidad.

**Sentir:** 1- La percepción y experiencia de las energías, especialmente de las emociones. 2- Tu conciencia funcionando para detectar energía. 3- El segundo elemento de la Secuencia Causal PSSPRHT. Tu Sentir primario son tus emociones, tu auto-amor o anti-amor propio, de acuerdo a las identidades esenciales que tengas activadas en el momento. El Sentir primario es EmoAmorAlegría+/- . El sentir emocional incluye: alegría, entusiasmo, regocijo, interés, satisfacción, afecto, atracción, aversión, ira, miedo, ansiedad, pánico, fobia, preocupación, culpa, resentimiento, odio, tristeza, pena, depresión, dolor, luto, arrepentimiento, apatía, por nombrar algunos. **Sinónimo: experimentar, experiencia.**

**Ser:** 1- El primero y más importante factor en la Secuencia Causal de la vida: PSSPRHT. Lo que el psican está siendo, experimentando, como ser humano. El ser está formado antes que nada por las identidades de anti-esencia, por las RINs, mismas que contrarresta la esencia del psican (SPVAF) para crear la experiencia humana de limitaciones y experiencias negativas en SPVAF. El ser también incluye roles y cualidades, personalidad y carácter, y todas las demás realidades que componen a una identidad humana única.

**SER-HACER-TENER:** Forma abreviada de la Secuencia Causal: PSICAN >SER > SENTIR > PENSAR > RELACIONARSE y HACER > TENER. Aunque únicamente se mencionan tres elementos, se entiende que todos los demás están incluidos.

La mayoría de los humanos concentran su atención en Hacer y Tener, en la acumulación de cosas, usualmente con mucho esfuerzo y drama. No ponen mucha atención en su Ser, aunque es el origen y causa de toda su vida. Razonan que su ser, quien son, resulta de cuántas cosas logran Tener. Así que trabajan duro para acumular cosas materiales con el fin de ser alguien en la vida. Esto significa que la mayoría de los humanos opera con la secuencia Hacer -> Tener -> Ser alguien (un éxito) y ser feliz.

**Ser Humano:** Un ser humano contiene tres elementos. El primero es el ser espiritual, el psican. El segundo es un complejo de energía no-física que genera la experiencia de una identidad humana particular y única. Este complejo contiene las identidades anti-esenciales, los roles, la personalidad, la mente (incluyendo memorias, creencias, programas) y las emociones, entre otras cosas. Este complejo es el que programa toda la experiencia psicánica de ser un humano. El tercer elemento, el más sencillo, es el cuerpo.

**Ser-Sentir:** Ser-Sentir son los dos primeros elementos de la Secuencia Causal principal, escritos juntos para indicar que están íntimamente relacionados y que son inseparables. El Sentir indica cómo nos sentimos acerca de nosotros mismos, de acuerdo al ser en el que nos encontramos en ese momento. Nuestro Sentir son nuestras emociones, nuestro amor o anti-amor hacia nosotros mismos, de acuerdo al ser, a nuestras identidades del momento

**Ser Y Realidades: “Sólo existen Ser y Realidades”** es un PoV útil sobre la creación. Una parte de la creación es el ser, la entidad viva, unidad de voluntad-conciencia-creador de realidades. La otra parte son las creaciones, todas las cosas creadas, o sea las realidades. El ser es un creador de realidades que se pone al efecto de sus creaciones para tener experiencia. El ser crea sus realidades y sus realidades crean

luego su experiencia. Ser y realidades son las únicas cosas que existen; las dos formas generales de la energía.

**Serenidad:** Un estado mental y emocional libre de turbulencia, de energía negativa. Un estado de confianza en la Sabiduría infinita del Creador y en el control que ejerce sobre la creación. Sinónimos: tranquilidad, paz.

**Servicio:** El amor en acción. La expresión del amor a través de dar y apoyar a otros sin esperar remuneración alguna. Es amar. La oportunidad de servir es la cosa más apreciada por los seres grandes. Es la oportunidad de amar.

**Síntomas Y Efectos De Una PME:** Son los indicios, señales y resultados en un alumno, de sobrepasar PMEs, por los que se puede reconocer que uno de ellos ha malentendido sus materiales de estudio. Algunos de ellos son que la mente se pone en blanco, que hay confusión y duda, que no puede demostrar o aplicar lo estudiado, y eventualmente, que la persona resiste el estudio y abandona la escuela y su educación. Ver EAI nivel 3.

**Sistemas De Energía:** Además de que todo está hecho de energía, las cosas tienden a juntarse para formar sistemas de energía. Todo lo que se mueve o vive es un sistema de energía. Un sistema recibe, canaliza, intercambia, transforma y produce energía. Ejemplos de sistemas de energía incluyen: plantas, animales, ecosistemas, máquinas y motores, personas, relaciones interpersonales y empresas.

**Sistemas de Creencias:** Cualquier conjunto de creencias y opiniones, en ocasiones no siempre congruentes dentro del propio sistema, que no tienen evidencia comprobatoria fehaciente de lo que proclaman.

**SOCIOS DE ESTUDIO:** Es un sistema de colaboración recíproca y de trabajo compartido entre dos estudiantes, quienes alinean sus intenciones hacia el mismo propósito de estudiar y aprender. Esto supone compromiso, disciplina, estímulo y apoyo mutuos. Para obtener resultados óptimos, los socios deben tener niveles y habilidades educativas similares. Aunque no es indispensable, contar con un socio de estudio ofrece múltiples ventajas. Ver EAI niveles 1 y 3.

**SPVAF. SPVAA:** Abreviación de Sabiduría, Poder, Valía, Amor-Felicidad o Amor-Alegría: son las características del espíritu, del Ser Único Infinito Creador, y por lo tanto, de cada psican, un hijo del creador. (Hijo de tigre, pintito.) Pero, para poder vivir la Novela Humana con todo sus limitaciones, juegos, drama y traumas, el psican tiene que contra-crear su naturaleza verdadera espiritual (SPVAF). Esto lo hace con las masas RIN de anti-sabiduría, anti-poder, anti-valía, y anti-amor. La anti-SPVAF controla las secuencias causales, la vida del ser humano, hasta que el psican las descrea. La descreación de las masas RIN es una de las metas más importantes que persigue la psicánica.

**Staff:** Graduados que trabajan para las escuelas, dando inicialmente parte de su tiempo; posteriormente pueden trabajar de tiempo completo con un sueldo.

**Subconsciente, inconsciente: No existe tal cosa como subconsciente.** Se trata simplemente del espacio psicánico alrededor del psican donde las creaciones psicánicas antiguas (pensamientos, emociones y masas RINs) continúan existiendo y “rondando”. El subconsciente es simplemente un área (espacio) alrededor de la conciencia. Sirve como “almacén” de las realidades del ser. Todos los pensamientos y emociones son “realidades” (formas o masas de energía no-física). Siguen existiendo porque el ser las resiste y, hasta que las experimente podrá descrearlas. Estas se montan en torno a su creador. Pueden moverse dentro de la conciencia=percepción=experiencia y, por lo tanto, pueden ser percibidos; o moverse afuera de la conciencia en cualquier momento. Este movimiento puede ser a voluntad del ser (recordando algo deliberadamente), o producirse por la estimulación involuntaria de un evento. La subconsciencia simplemente es el espacio psicánico en torno al Psican, que se llena de realidades psicánicas (pensamientos y emociones) las cuales están fuera del alcance de la conciencia=percepción=experiencia en un momento dado.

**Sueño:** Percepción frecuentemente vaga de algunas realidades psicánicas mientras se duerme. Estas realidades pueden estar relacionadas con la vida presente o con vidas pasadas, o pueden ser comunicaciones del yo superior.

**Sufrir, Sufrimiento:** Sufrir es dolor sobre dolor. Es resistencia a la experiencia negativa, resistencia a las emociones negativas. Esta resistencia a la resistencia hace persistir al dolor, dando paso al sufrimiento. El dolor es producto de las emociones negativas; el sufrimiento es producto de la resistencia al dolor. El sufrimiento viene de generar emociones negativas acerca de las emociones negativas. Cuando la persona trasciende su creación ilusoria de malo, marca un hito de avance en su desarrollo personal, abriendo camino a la descarga de sus energías negativas y poniendo fin al dolor y al sufrimiento. Cuando una persona comprende los conceptos de responsabilidad por experiencia, la alucinación de la opinión de malo, la energía negativa y la resistencia, y aprende a liberar energía y a descrear sus realidades, se da cuenta que ya no puede sufrir. Sabe que puede confrontar y manejar todas sus energías negativas con sabiduría y amor, aplicando las técnicas de descreación.

**Supervisor:** Persona entrenada en psicánica básica, comunicación, estudizaje, realidades y pilotaje, que administra y apoya a los estudiantes en sus estudios. Usualmente es un coach de inteligencia.

**Suprimir y Supresión, Supresor y Suprimido:** Un patrón constante de ego negativo, de usurpación de causa y dominio de otros. El supresor trata de mantener chicos y débiles a otros seres para poder manipularlos y controlarlos. Los invalida y amenaza. Trata de controlar su tiempo y su dinero y les dicta lo que pueden hacer y lo que no, incluyendo a sus hijos, amigos, y personas que lo rodean socialmente. Dominar a otros alimenta a su ego negativo y estimula su alucinación de que es más y mejor que otros. Las personas suprimidas viven infelices, tratando de complacer a su supresor. Viven en inseguridad, incertidumbre, dependencia y debilidad. Una persona suprimida es un “tapete” y deja que el supresor “camine sobre” él. Ambos, supresor y suprimido, viven en ese círculo vicioso debido a sus RINs. Es una dinámica muy común entre parejas y entre padres e hijos – *muy* común. Para lograr su libertad y poder personal sobre la vida, la persona suprimida necesita moverse físicamente a algún lugar fuera del área de influencia de su supresor. También necesita descrear sus masas RIN para no repetir el patrón con otro supresor. Por ejemplo, las mujeres que escapan de una relación de pareja supresora repetirán el patrón con otra nueva pareja si no descrean sus RINs.

**Suprimir experiencia:** 1- Bloquear la experiencia, el sentir, para no sufrir o no ser débil Hay varias maneras de suprimir la experiencia: tensando el cuerpo, distrayéndose, usando drogas, comiendo compulsivamente, fumando, etc. El impulso para suprimir y evitar las experiencias negativas es la fuerza compulsiva que está detrás de las adicciones.

## T

**Tapete:** “Ser un tapete”. Una de las características de una persona suprimida que permite que otras “caminen” sobre él. Es un estado de muy baja autoestima, de mucha RIN de anti-valía. Es una carencia de asertividad adecuada consigo mismo.

**Tecnología de Creación Des-creación,** abreviación **CDT** por sus siglas en inglés. CDT es una tecnología que aplica la ciencia psicánica para guiar a los seres a crear y descrear sus realidades. Los protocolos de CDT incluyen cientos de procedimientos y procesos de todo tipo y para todo propósito. CDT es una tecnología de creación y des-creación de las realidades psicánicas y de manifestación de las realidades físicas deseadas. La creación involucra energizar una realidad hasta que se impregna de la energía necesaria para ser real, densa y permanente en la experiencia. La des-creación involucra des-energizar,



liberar la energía contenida en una realidad hasta que esta deja de existir y de ser experimentada. En **CDT**, el explorador entra en un enfoque interno y trabaja con sus realidades mentales y emocionales para transformarlas en las formas deseadas. El explorador puede o no ser guiado por un Piloto de CDT, una persona entrenada en psicánica como guía de **CDT**.

**TE:** Tiempo y Energía, los elementos básicos de la vida. TE es el recurso básico de tu vida. Tu vida está conformada por tu Tiempo y Energía; por tu TE. TE incluye tiempo, atención, esfuerzo, trabajo, dinero y todos los demás recursos materiales y energéticos. La calidad de tu vida depende mucho de cómo utilizas tu TE. El Tiempo y la Energía son intercambiables.

**Tener:** Último elemento de la Secuencia Causal: **PSSPHRT**. Son los resultados o frutos de la acción o de la no-acción; los resultados de la creación y de la manifestación en el universo físico. Tener incluye posesiones, casa, coche, joyería, ropa, muebles y enseres, dinero y propiedades. El Tener negativo se refiere a: no Tener lo que quieres (dinero, pareja, por ejemplo); y Tener lo que no quieres (pobreza, fracaso, conflictos en tus relaciones, por ejemplo). Tu Tener incluye al **cuerpo** y su **condición de salud o enfermedad**. Incluye también la cantidad y calidad de tus **relaciones**.

**Terminal:** Cualquier punto, persona, puesto, o lugar en una línea de comunicación; puede ser el punto de origen, de vía, o de recepción, o todas esas funciones en conjunto.

**Tiempo:** El tiempo es cambio (que incluye cambio de posición= movimiento). Si no hubiera cambio, no existiría el tiempo. Observa que medimos el tiempo por los cambios, por el movimiento que se da en: un día, un mes, un año, las manecillas del reloj. El Tiempo es una dimensión del espacio en donde existen y cambian las realidades. Todas las realidades tienen límites de tiempo (además de espacio). Solamente existe el tiempo presente. El pasado y el futuro son imágenes mentales de eventos que están existiendo en la mente en tiempo presente. El Tiempo es uno de los elementos de la expresión “TE”. Tiempo y Energía = vida.

**TIP:** Acrónimo para **Tecnología de Inteligencia-Poder**. Está formada por los procedimientos de estudio-aprendizaje que buscan asegurar el 100% de comprensión de todos los datos estudiados y el 100% de desarrollo de la capacidad de aplicar lo estudiado para producir los resultados deseados.

**Tranquilidad:** Paz mental y emocional. Ausencia de emociones, tanto positivas como negativas, especialmente de las negativas. Ausencia de activaciones. Estado emocional neutral.

**Transmisión Verbal:** Comunicación de una información directamente de una persona a otra, de boca a oído, especialmente en el aula. La transmisión verbal de información es peligrosa, entre otras cosas porque: permea muchas PMEs e IMEs, los datos transmitidos están sujetos a distorsiones y tergiversaciones, el receptor de la información no capta ni retiene mucha de esa información. Preservar el conocimiento original y la información de hechos o eventos, y mantener un registro permanente de lo transmitido (record), es importante para poder verificar un dato cuando hay diferentes versiones del mismo, y para no tener que memorizar. En la vida, se debe evitar en la medida de lo posible la transmisión verbal de conocimientos.

**Tristeza:** Una emoción negativa y nombre dado a un grupo de emociones que incluye dolor, pena y pesimismo. Es un lamento energético relacionado con eventos considerados malos que la persona cree que no puede cambiar.

**Tutor, tutoría:** Otro nombre para un coach de inteligencia y para sus actividades de apoyo en el estudio y aprendizaje de los alumnos.

## U

**Universo:** Espacio en el que toda la energía y materia existentes operan bajo las mismas reglas y principios. Hay un sinnúmero de universos en el cosmos, muchos de ellos no-físicos. El cosmos está

constituido por una infinidad de universos; el universo físico que percibimos los humanos es uno de tantos.

**Universo Físico:** El universo externo constituido por energía y materia física, incluido el cuerpo humano.

**Universo o Mundo Psicánico:** Así como el universo físico es la totalidad de las realidades físicas, el universo psicánico de cada persona es la totalidad de sus realidades psicánicas, incluidos sus pensamientos, recuerdos, conocimientos, valores, deseos, metas, creencias, programas, paradigmas, identidades, emociones, y relaciones con otros seres. El universo psicánico de cada psican es el espacio de conciencia y subconsciencia en el que existen sus realidades psicánicas.

**Universo Psicánico:** Es el universo individual y personal de cada entidad, que abarca la totalidad de los asuntos, energías y experiencias no físicas, toda la actividad mental y emocional. El psican vive en tres universos. El primero de ellos es el universo físico, conformado por todas las cosas y energías materiales incluido el cuerpo. El segundo es el universo individual y personal de cada quien, que contiene todo tipo de energías-realidades-experiencias no-físicas. Este universo incluye a toda actividad mental y emocional, como pensamientos, ideas, conocimientos, memorias y recuerdos, sueños, valores, creencias, deseos, metas y objetivos, carácter, autoestima y todas las emociones (enojo, miedo, tristeza, etc.) El tercer universo es el espiritual que incluye al psican mismo, su voluntad, conciencia y SPVAF. El término “universo psicánico” no es una analogía; es un universo tal como lo es el universo físico. Ambos universos están llenos de energías y realidades. Pero es el universo psicánico el que determina tanto los resultados y éxito del ser en el universo físico, como su felicidad.

## V

**Valía:** Parte del SPVAF. Sentido de valor de una persona, su autoestima. La valía es siempre una opinión, una estimación. Las RINS de anti-valía incluyen: no valgo, soy menos, no merezco, soy inadecuado, soy feo, soy poca cosa, soy chico.

**Valor** de una cosa. Es la relación de la calidad dividida entre el precio. El valor es mayor entre más calidad tenga un producto al menor precio.

**Venderse; Venderte.** Te vendes cuando no haces lo que quieres, o lo que crees que es mejor para ti, por complacer a otros. “Vendes” tus gustos para “comprar” la aceptación, aprobación, “amor” y apoyo de otros.

**Verdad:** Grado de correspondencia entre una realidad y una declaración acerca de esa realidad. La verdad existe únicamente cuando hay una correspondencia **verificable-por-otros** entre una realidad y una declaración que describe esa realidad. Cuando no hay evidencia verificable, es imposible saber si una declaración es verdad o no y **no se puede reclamar que sea verdad**. En este caso la verdad es desconocida, y decir que tal declaración es verdad es una mentira. Un gran problema en este planeta es que mucha gente proclama la verdad cuando no cuenta con evidencias fehacientes; reclama la verdad simplemente porque no se puede comprobar que es falsa. Un buen ejemplo de esto son las religiones.

“Verdad” es una certificación de confiabilidad demostrando que una información es correcta. No se puede certificar algo como verdad cuando no hay certeza de que sea verdad, y una certeza basada en la comprobación. La ciencia puede considerarse como una búsqueda de la verdad, dado que demanda evidencia y pruebas. Las religiones proclaman tener la verdad sin aportar pruebas, y esto no es la verdad. Solamente tienen creencias. Cuando no hay pruebas de que algo es verdadero o falso, el dato es “mu”.

**Víctima:** Persona que niega responsabilidad por su involucración en eventos negativos, y por sus emociones y experiencia. Asignar la causa a agentes externos, la coloca en la condición de víctima. Una víctima cree que le suceden cosas malas sin haber provocado, participado, contribuido ni hecho algo que pudiera indicar que él ha sido la Causa de eso. La característica principal de una víctima es **negación de Responsabilidad**. Al asignar causa a agentes externos, la víctima mata su poder personal para cambiar

directamente las cosas. Una víctima vive en drama y quejas. Utiliza la máscara de víctima para atraer simpatía y apoyo. Trata de manipular a otros mediante los sentimientos de culpa y haciéndoles ver que es su deber. La mayoría de los humanos operan con un alto grado de víctima. Pero la máscara de víctima es una mentira: a fin de cuentas, la víctima siempre es responsable, comenzando con la decisión de negar expansibilidad para crearse a sí mismo como víctima: todo tiene precios y consecuencias. Tratar de tener poder para mover a otros a tomar responsabilidad y realizar los cambios que desea – es algo que puede ser muy, muy difícil.

**Una víctima es una persona que:**

- Cree que las cosas le suceden sin su participación.
- Se considera inocente de cualquier involucración en lo que pasa.
- Niega responsabilidad por lo que le sucede, de sus circunstancias y situaciones.
- Culpa a otros por todo lo “malo” que hay en su vida.
- Cree que otros son la causa y que ella es solo un efecto inocente y que no tiene poder.
- Cree que otros y la vida le deben algo.
- Se queja y lamenta en vez de actuar.
- Se sienta a esperar que otros y el mundo cambien para poder ser feliz.

**El signo más característico y obvio de una víctima es que NIEGA RESPONSABILIDAD.**

**Visión:** Ideal o modelo mental de una creación deseada. Hay que crear todas las cosas dos veces; primero en la mente y luego en la realidad externa. Es una declaración corta de lo que se desea ser o tener.

**Vocabulario:** Totalidad de palabras que una persona conoce y utiliza con claridad. Un idioma tiene cientos de miles de palabras; una persona solamente conoce entre 6 y 10 mil de ellas. Su vocabulario activo son las palabras que comúnmente usa al hablar o escribir. Su vocabulario pasivo son las palabras cuyo sentido reconoce, aunque no las utiliza normalmente.

**Volaciarse:** Voluntad + Espaciar. Consiste en usar la voluntad para confrontar una carga grande y abrir espacio para que fluyan las energías. Es ponerse más en causa y responsabilidad por una carga y abrir más el espacio del ser, para bajar la resistencia a experimentar y para estar menos al efecto. Es una técnica para procesar cargas grandes. Su función es dejar de ser víctima.

**Voluntad:** La voluntad, lo mismo que la conciencia, son características básicas del ser. La voluntad es la capacidad más elevada del ser. Es algo espiritual, que no viene de la materia. Es la capacidad de ser causa; la fuerza del ser que mueve energía, forma realidades y causa eventos. Intención, determinación, compromiso, persistencia y constancia son aspectos de la voluntad. Para experimentar tu voluntad, haz algo que duela y continúa haciéndolo mientras duela. Siente la fuerza de tu Voluntad persistiendo en lo que haces a pesar del sufrimiento físico que te impulsa a dejar de hacerlo.

**Voluntad-Consciente:** Otro nombre para el psican, para el espíritu. El psican es una individualidad separada del Ser Único Infinito Creador. (Esta separación es una ilusión.) La voluntad y la conciencia son características divinas que todo psican, que todo hijo del creador hereda. Son características espirituales, que no vienen de la materia; son las fuerzas espirituales que producen la materia.

## W

**X****Y****Z**

**Zona De Confort:** Vida normal, rutinaria, sin reto. Incluye lo conocido, acostumbrado, y habitual. Todo lo que ya sé y puedo hacer. Poco esfuerzo: todo es fácil, todo es cómodo y confortable. Para crecer, una persona tiene que salir de su zona de confort.