

## GUÍA DE SESIÓN DE CDT Y ACUERDO DEL EXPLORADOR

1. **Código de Ética:** Debes familiarizarte con el **Código de Ética para CDT** que establece tus derechos como Explorador. Un Piloto de CDT tiene que estar registrado con la Organización Psicanica para asegurar su conformidad con esta guía de sesión y el Código de Ética. (Tú deberás reportar cualquier violación a la ética de CDT por un Piloto Certificado a [thomas@psycanics.org](mailto:thomas@psycanics.org).)
2. **Se requiere energía para mover energía.** Tienes que estar bien descansado, bien alimentado y con buena energía física y mental para CDT (Tecnología de Creación y Descreación). El cansancio físico o mental REDUCIRÁ la percepción y los resultados, incluso detenerlos por completo. Por esta razón, lo mejor es realizar la sesión por la mañana y las sesiones muy tarde por la noche deben evitarse en la medida de lo posible.
3. **Tiempo y espacio:** debes tener separado un período de **2 horas** de tiempo por sesión. Una sesión es usualmente más corta (1 ó 1.5 horas), pero si tú entras en algo “fuerte”, no queremos tener que cortar una sesión a la mitad de una activación y dejarte viviendo con una carga pasada por alto hasta la siguiente sesión.
4. **Espacio físico:** Asegúrate de estar en un lugar que sea confortable y libre de intrusiones, ruido, distracciones e interrupciones. Tienes que prevenir cualquier cosa que desvíe tu atención de tu universo/experiencia psicanica hacia el universo físico externo. Controla tu ambiente para que puedas estar aislado y protegido de cualquier cosa que pueda romper tu enfoque y concentración: teléfonos, familia entrando al cuarto, niños bulliciosos (incluso cuando estén en otras habitaciones), visitantes en la puerta, radio, etc. Si hay muchas distracciones, el Piloto puede terminar la sesión como demasiado improductiva. Recuerda que él o ella tiene la responsabilidad de producir resultados y no aceptará circunstancias que saboteen su habilidad para hacerlo.
5. **Comunicaciones:** La sesión puede ser hecha:
  - A. De teléfono a teléfono (caro si es larga distancia).
  - B. De Skype a teléfono (aproximadamente 2 centavos de dólar por minuto) y
  - C. De Skype a Skype (gratis). Descárgalo de [skype.com](http://skype.com)

**De Skype a Skype es lo preferible.** No sólo es gratuito, este programa permite a ambas partes el uso de una diadema, tiene control de volumen y mantiene el micrófono cerca de la boca para evitar ruidos externos extraños. La diadema libera al Piloto para escribir el record de la sesión en la computadora y libera al Explorador de tener pegado el teléfono a su oído y boca. **Por lo tanto, CONSIGUE UNA DIADEMA PARA TUS SESIONES.** Éstas no son tan caras, \$10 o \$20 USD en [eBay.com](http://eBay.com). También hay diademas inalámbricas.
6. **Video:** Éste es útil para el Piloto para ver al menos tu cara. Cambios sutiles en la coloración y musculatura son extremadamente útiles para que el Piloto se entere de qué está pasando en tu

experiencia y dónde estás en el proceso de descreación o creación. Por ejemplo, un Piloto puede ver cuando un Explorador se va a mente y cuando contacta una carga. Skype funciona muy bien con video. Sin embargo, no uses el micrófono de tu video cámara, usa la diadema.

7. Si vas a usar Skype instálalo y configura tu sistema de sonido, la diadema y la cámara, y **prueba que funcionen bien de antemano**: los cargos por la sesión inician a la hora acordada. Trata de no desperdiciar tu tiempo y dinero por tratar de arreglar problemas de tu computadora. Prueba el Skype y el micro llamando a ECHO123 (escríbelo en el cajón de número telefónico en la parte baja o da clic el icono de hacer una llamada de prueba al contestador de Skype) Prueba tu cámara llamando a alguien y preguntándole si puede verte. (Ambos tienen que seleccionar permitir video en Herramientas/ Opciones/ Configuración de video.) **PRUEBA Y VUELVE A PROBAR para asegurarte que tu equipo funciona y que sabes cómo usarlo, ¡ANTES de la sesión!** Si te retrasas más de 10 minutos para una sesión, el Piloto está en su derecho de considerar que tú has cancelado la sesión y sigues siendo financieramente responsable por ella. Lo mismo aplica si tu equipo no funciona por un lapso de 10 minutos.
8. Antes de llamar colócate en una posición física cómoda, de preferencia recostada, y de ser posible, donde puedas alcanzar los controles de tu computadora para iniciar la sesión de Skype. No obstante, una silla cómoda puede funcionar, reclinable de preferencia. Una vez conectado con el Piloto (por teléfono o Skype), no deberás tener necesidad de moverte de nuevo durante la sesión, cualquier movimiento daña tu relajación. Esto significa incluso no mover tu cuerpo en la silla. Lo ideal es que seas capaz de operar tu teléfono o computadora (para iniciar Skype) con un solo movimiento de tu brazo y esto mínimamente para que tu estado de relajación no sea afectado.
9. Si tú quieres los mejores resultados, invierte **al menos 10 minutos** antes del inicio de sesión relajando tu cuerpo parte por parte. La relajación es el 50% de todo trabajo con energía. Toda tensión, tanto física como psicánica, bloquea la percepción tanto de tu flujo de energía como de tu experiencia = SENTIR. Toma años de práctica para realmente aprender a relajarse, pero haz lo mejor que puedas.
10. Tú debes ser hábil para disparar = activar lo que quieres trabajar. No puedes trabajar en algo que no te es real al momento de estar trabajando en ello. Sin embargo, el Piloto puede ayudarte con la activación de aquello en lo que quieras trabajar o con cargas alternativas, incluso con CCC y creación.
11. El Piloto puede hacerte preguntas para ver dónde estás en tu experiencia y entonces darte instrucciones como que hacer con tu atención y experiencia (crear y contrarear usualmente), siempre yendo más y más profundo y buscando las causas subyacentes, IDentidades.
12. Trata de que la sesión sea tan meditativa, contemplativa y libre de pensamientos como puedas. Durante la sesión tú estás en EXPERIENCIA, en SENTIR, **NO en MENTE**. No te metas en pensamientos, análisis, cálculos o tratar de entender qué pasa o por qué estás como estás. Ese

es el trabajo del Piloto, calcular y navegar por ti. Si tú tratas de hacerlo, esto sacará tu atención de tu Experiencia=SENTIR, y esto sólo sirve para reducir tus resultados de descreación.

Esto no significa que no debas tener cogniciones, pensamientos, ideas y otros entendimientos— tú los tendrás y deberás reportarlos al Piloto— **pero déjalos llegar por sí mismos, naturalmente de tu subconsciente a tu consciente**. No estés escarbando alrededor de tu mente analizando o tratando de catalogar o entender tu experiencia. Una realidad es manejada mediante crearla y descrearla, no pensando acerca de ella, analizándola o entendiéndola. Tu Piloto registrará tus cogniciones reportadas y tú siempre podrás analizarlas después de la sesión usando la bitácora o la grabación de la sesión si tú lo desees.

13. Sé claro en la diferencia entre las instrucciones: “Recuerda” y “Ve atrás en el Tiempo y SE ahí nuevamente”. “Recordar” es una actividad mental y el Piloto muy rara vez querrá que tu solo recuerdes y entonces solo será para encontrar los incidentes. “Moverte en el tiempo” es algo que tu SER sabe cómo hacer y terminará en una instrucción para experimentar el evento o algo en él.
14. Contesta las preguntas del Piloto tan pronto como puedas, pero si tú estás demasiado ocupado experimentando algo, **tu experiencia tiene prioridad**— levanta tu dedo índice o di “procesando”, para indicar que estás ocupado y el Piloto debe esperar. En otras palabras, termina un ciclo de experiencia antes de contestar, **si** contestar pudiera interferir con tu procesamiento. Sin embargo, si tardas mucho tiempo en contestar, el Piloto repetirá la pregunta en la posibilidad de que no lo hayas escuchado, o hayas olvidado, separado o estés vagando en tu mente. Sí estás en un ciclo asignado y no quieres la comunicación por el momento, di “en ciclo” o “procesando” o levanta tu dedo, entonces el Piloto cortará su comunicación y esperará.
15. La/el Piloto adaptará su lenguaje a los conocimientos del Explorador y su nivel de experiencia en CDT lo que ella/el considere mejor. (Los Pilotos y Exploradores avanzados usan una taquigrafía verbal codificada que es eficiente pero ininteligible para principiantes). Sí tú no entiendes algún tecnicismo, di “EXPLICA, POR FAVOR” entonces el Piloto explicará en terminología más simple y se expandirá en lo que ella/él quiere. En oposición, di REPITE ESTO sólo si no escuchaste bien y quieres que la instrucción sea repetida con la misma lingüística.
16. Ten cuidado de hablar en un volumen adecuado y con voz clara para que el Piloto no tenga que preguntarte o repetir algo que tu hayas dicho. El Piloto está entrenado para hacer que sus comunicaciones te lleguen y para que tú no tengas que pedirle que repita lo que dijo.
17. Sí encuentras que las comunicaciones del Piloto no te llegan, al grado que tienes que pedirle que las repita, esto es una falla de pilotaje. Llámale la atención por su pobre pilotaje.
18. El Piloto usualmente quiere respuestas EXPERIENCIALES a sus preguntas, **NO DATOS MENTALES**. Respuestas experienciales incluyen: gatillos y activaciones, movimientos de masa, movimientos de energía, cambios en emociones (por tipo de emoción y/o cantidad de emoción), sensaciones corporales y somáticas, resistencias, aversiones, MALOs, cualquier problema o dificultad para ejecutar instrucciones, etc. (Reporta todas estas respuestas

experienciales según como es explicado en el siguiente punto). Cuando el Piloto dice: “Cómo se siente que (lo que sea)” la respuesta es para SENTIR esto, no tratar de describirlo en palabras al Piloto.

19. Cuando la respuesta requiera datos, éstos deben venir de tu subconsciente a tu consciente rápidamente: no vayas dentro de la mente para buscar las respuestas. Cuando el Piloto dice: “¿Quién eres que (lo que sea)?” no vayas dentro de la mente a buscar una respuesta. La respuesta tiene que llegar de tu subconsciente y directamente ir dentro de tu consciente. Si tú no tienes una respuesta natural, rápida y experiencialmente, sólo dile que no sabes o no te llega nada. Incluso cuando el Piloto pregunta “¿POR QUÉ algo?” ella/el usualmente quiere respuestas experienciales. Sin embargo, habrá veces cuando el Piloto quiere datos mentales, y ella/el dirá que **está bien ir a la mente**.
20. Si no entiendes una instrucción, si te pierdes en un ciclo y alguna vez no sabes qué hacer o qué se supone que harás, no pierdas tiempo: **comunica tu experiencia**. La regla es: **CUANDO HAY UN PROBLEMA; COMUNICA**. A veces experimentas cambios, comunica estos cambios (ver el siguiente punto).
21. Siempre reporta cambios significantes de tu experiencia: gatillos, activaciones, nuevas cadenas, movimientos de masa, movimientos de energía, emociones yendo y viniendo, tener más fuerza o debilidad, masas corporales y sensaciones (somáticas), pensamientos relevantes (cogniciones, determinaciones, creencias, programas, etc.) que lleguen a mente, y por encima de todo, RESISTENCIA y aversión a lo que sea y por supuesto: IDENTIDADES. Especialmente REPORTA CUANDO ALGO TE BOTONEE o sea un gatillo, y todos los cambios de emoción. También reporta fines de ciclo, culminación de instrucciones y Espacio (ver abajo).
22. Reporta cuando una Experiencia se esté volviendo más fuerte y reporta cuando una Experiencia está aminorando o debilitándose.
23. Siempre reporta los **fines de ciclos**, cuando **completes instrucciones** y por encima de todo, siempre reporta Espacio. (Espacio es un estado de no más activación/experiencia de algo que estabas experimentando. Esto señala la descreación de esta realidad y el fin de ciclo. Los Exploradores nuevos frecuentemente se encuentran a sí mismos en Espacio sin siquiera reconocerlo, mucho menos reportarlo). Cuando el Piloto da una instrucción (Ej. Descrear MALO a esta IDentidad), haz lo mejor para llevarla a cabo. Si no puedes llevarlo a cabo dilo y el por qué no. Cuando has completado una instrucción—lo cual usualmente significa que tu estarás en Espacio sí estas descreando algo—REPORTA que lo has hecho.  
**Recuerda:** Tu experiencia estará cambiando constantemente, incluyendo masas, cargas y otras experiencias que se dispararan y entonces irás a descrearlas. **Tú debes mantener al tanto al Piloto de lo que esté pasando en tu interior**. Él/ella no puede guiarte si no sabe dónde estás porque dejaste el ciclo asignado, o tu experiencia cambió y no lo reportaste.
24. No hagas cosas por ti mismo, ESPECIALMENTE sin la guía o chequeo con el Piloto. Sí lo haces, estás fuera de control y desperdicias tiempo de sesión.

25. Es el trabajo del Piloto mantenerte “EN SESIÓN”: fuera de mente y distracciones, en experiencia y en el ciclo asignado. Si por un lapso de tiempo tú no comunicas, el Piloto dirá “¿EN CICLO?” Esto significa: ¿Aún estás consciente de y en el proceso de cumplir la última instrucción? O ¿Te desviaste en algo más? O ¿Estás perdido en mente o soñando despierto? Etc. Ella/Él pueden también decir esto: ¿Cuál es tu ciclo? ¿Qué estás haciendo? ¿Dónde estás? O **¿Cuál es tu experiencia?** Esta última, sin embargo, requiere más respuestas que un simple sí o no para la pregunta ¿En ciclo?
26. **Comunicaciones perdidas:** Algunas veces el teléfono o el Skype se cortan, especialmente en llamadas extensas de larga distancia. En este caso, el Piloto te volverá a llamar, no tú a ella/él. Esto para que tú te puedas mantener tanto como sea posible “en sesión” (lo cual significa relajado, fuera de mente y en tu Experiencia, con el máximo de atención en tu ciclo de creación o descreación). Tú solo tienes que contestar la llamada o activar el Skype. Por esta razón asegúrate que el Piloto tiene tu nombre de llamada en Skype o tu número de teléfono. El sistema de mensajes de texto de Skype es muy útil en los casos en que el servicio de voz no está disponible.
27. La sesión sólo podrá terminar cuando tú estés por lo menos en Espacio, de preferencia con creación positiva y energía positiva. Si tú aún estás activado con la experiencia original o has botoneado y activado otras cargas negativas durante la sesión y no las has aclarado al menos hasta Espacio (si no en positivo), entonces la sesión no está completa y tu andarás caminando con cargas pasadas por alto (aún activadas y sintiéndote mal). El Piloto te preguntará acerca de esto antes de terminar la sesión. Si tú tienes que terminar la sesión aún estando activado porque se te terminó el tiempo, puedes re-agendar otra sesión tan pronto como sea posible para terminar el ciclo de descreación y el ciclo de creación.
28. El Piloto mantendrá un registro de los puntos más importantes de la sesión y usualmente una grabación de la misma. Por favor nota aquí lo que pasa con estas grabaciones (tú tienes el derecho de decidir para que son usadas):
- A. Éstas son de tu propiedad. Te serán enviadas si lo requieres. Si las requieres, solicítaselas al Piloto después de la sesión, ya que el Piloto no necesariamente sólo las conservará guardadas por tiempo limitado. Si esperas meses, es posible que el Piloto ya no las tenga disponibles para dártelas.
  - B. Pueden ser enviadas al Supervisor de Pilotos para que él/ella realice una revisión y entrenamiento de tu Piloto.
  - C. Pueden ser incluidas en la Biblioteca de Sesiones de CDT, colocadas (anónimamente) en este u otro sitio para la edificación y entrenamiento de Exploradores y Pilotos **A MENOS QUE TU TENGAS ALGUNA OBJECIÓN PARA ESTO.** Esta es una contribución de tu experiencia (anónima) a otros. Así mismo tú puedes haber escuchado la sesiones de otros, tanto los Exploradores como los Pilotos aprenden analizando las grabaciones.

D. Además de lo mencionado, la Organización Psicánica no guarda copias de las grabaciones por mucho tiempo.

29. El Piloto te enviará la Bitácora de Sesión y un reporte de sesión con sugerencias de tarea para que tú las completes, continúes o profundices en tu proceso, incluyendo sugerencias de creación y algunas veces un plan para la siguiente sesión así como para las que faltan por cubrirse.
30. Después de la sesión envía al Piloto un reporte de tu experiencia de la sesión y ganancias, cualquier carga que se mantenga abierta, alguna queja, etc.
31. Unos cuantos días después de la sesión, por favor envía otro correo electrónico notando cualquier cambio en tus comportamientos y experiencia, especialmente en lo que respecta a aquellos gatillos y experiencias manejadas en esa sesión.
32. Si el Piloto es un Piloto Psicánico Registrado, entonces tú puedes reportar conflictos no resueltos y problemas con el Piloto a la Organización Psicánica enviando un correo a [angel@psicanica.com](mailto:angel@psicanica.com).

Estoy de acuerdo con todas las condiciones.

Nombre del Explorador \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_