

# **Megabrain** **BRAIN XP**



## **MANUAL DEL USUARIO** **ESPAÑOL**



*LOS EQUIPOS MEGABRAIN, TE PERMITEN DESARROLLAR EL POTENCIAL MENTAL*

***¡HAZ CRECER TU CEREBRO!***

## MANUAL DEL USUARIO



UN MUNDO EN TUS MANOS

**MANUAL DEL USUARIO  
EN ESPAÑOL  
PARA ENTRENADORES  
MENTALES MEGABRAIN  
MODELOS:**

**BRAIN XP  
BRAIN XP2  
BRAIN XP3**



DESCRIPCIÓN	PAG.
1. CONCEPCIÓN Y FILOSOFÍA DEL MEGABRAIN XP	3
2. CONTENIDO DEL EQUIPO	3
3. APLICACIONES	3
4. DESCRIPCIÓN TECLADO Y FUNCIONES MEGABRAIN XP	4
5. CONCEPTO DE PROGRAMA	5
6. CONCEPTOS DE MODO DE ESTIMULACIÓN	5
7. PROGRAMACIÓN POR BLOQUES	6
8. CONSOLA DE CONTROL Y SISTEMA DE CONEXIONES	6
9. PUESTA EN MARCHA DE LA FUNCIÓN AUTO	6
10. CRITERIOS DE UTILIZACIÓN DE LOS PROGRAMAS DEL MEGABRAIN XP	6
11. BLOQUE RELAJACIÓN (Programas 1 a 8)	6
12. BLOQUE APRENDIZAJE (Programas 9 a 14)	7
13. COMPRENSIÓN DEL SUEÑO VERSIÓN I Y VERSIÓN II (Programas 15 y 16)	8
14. BLOQUE PSICOCIBERENÉTICA (Programas 17 a 20)	8
15. BLOQUE CREATIVIDAD (Programas 21 y 22)	8
16. BLOQUE MEDITACIÓN (Programas 23 y 24)	9
17. BLOQUE DEL PENSAMIENTO HOLÍSTICO Y DE LA CLARIDAD MENTAL (Programas 25 a 30)	9
18. BLOQUE ESCÁNER (Programas 30 a 34)	10
19. BLOQUE DE PROGRAMAS FIJOS (Programas 35 y 36)	10
20. FUNCIÓN SONIC (Programas 37 a 40)	10
21. BLOQUE EQUILIBRIO DE CHACRAS (Programas 41 a 47)	12
22. BLOQUE ANTIESTRÉS (Programa 48)	15
23. EL SISTEMA DE BIOFEEDBACK DEL MEGABRAIN XP	16
24. FUNCIONAMIENTO DEL BIOFEEDBACK EN EL MEGABRAIN XP	17
25. EFECTO F.F.R.	17
26. INVESTIGACIONES	18
27. EL CEREBRO PUEDE CRECER	19
28. RELAJACIÓN Y APRENDIZAJE	19
29. MÚSICA, SONIDOS Y CURSOS	20
30. GARANTÍA	23

*Le agradecemos la adquisición del sincronizador **Megabrain**:*

*Esta unidad se produce mediante un estricto control de calidad e inspección.*

*Si tiene la sospecha de un funcionamiento incorrecto, póngase en contacto con su proveedor o con un representante autorizado lo más pronto posible.*

*Para sacar el máximo provecho de este producto, lea cuidadosamente las instrucciones antes de poner en funcionamiento la unidad.*

## 1- CONCEPCIÓN Y FILOSOFÍA DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN – SERIE BRAIN XP

Le agradecemos la compra de un entrenador mental Megabrain XP. Utilizar esta tecnología con regularidad hará que el tiempo que dedique a la mejora de su estado psicofísico sea aprovechado al máximo; en su programación y sistemas operativos se han incorporado los últimos descubrimientos en materia de neurotecnología.

Cuando se alcanza el umbral de la sincronización cerebral, utilizamos los dos hemisferios, logrando una mayor capacidad cerebral, una visión distinta del entorno y la apertura a una nueva forma de pensamiento.

## 2- CONTENIDO DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN - SERIE BRAIN XP

Cada unidad Megabrain XP consta de los siguientes elementos:



- Manual de instrucciones
- Funciona también con pilas de 9v (**no incluidas**)
- Garantía 2 años (**no cubre accesorios, solo unidad de control**)

- Maletín de transporte antichoque
- Unidad básica de control, display digital, testigos luminosos.
- Gafas especiales con leds rojos de alta luminosidad
- Auricular estéreo
- Alimentador de 12 voltios
- Cable conexión input audio
- Sensores del sistema biofeedback adaptables a los dedos (**sólo XP3**)

## 3- APLICACIONES DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN – SERIE BRAIN XP

- Uso personal para la obtención de estados de relajación y para potenciar objetivos concretos.
- Complemento para tratamientos médicos, psiquiátricos, psicológicos y pedagógicos.
- Para potenciar aptitudes en el deporte, mediante una correcta sincronización mental.
- Gimnasios mentales y centros de estética

#### 4- DESCRIPCIÓN DE TECLADO Y FUNCIONES DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN – SERIE BRAIN XP



- PL1 VOLUMEN UP (**Aumentar**)
- PL8 VOLUMEN DOWN (**Disminuir**)
- PL2 BRILLO UP (**Aumentar**)
- PL3 BRILLO DOWN (**Disminuir**)
- PL4 F1 UP (**Programa siguiente**)
- PL5 F1 DOWN (**Programa anterior**)
- PL11 F2 (Pitch/Noise) SELECCIÓN TIPO SEÑAL (**Según programa, ver explicaciones Sonic**)
- PL9 START/STOP
- PL10 BIO (**Sólo versión XP3**)
- PL6 PAUSE
- PL7 ON/OFF

El Volumen y Brillo no actúan hasta que está en marcha un programa,

Volumen niveles del 1 al 8 (pasos de 1 en 1) por defecto aparece en nivel 4

Brillo niveles del 1 al 9 (pasos de 1 en 1 aplicados en intervalos de 1 segundo) por defecto en 9,

Antes de iniciar un programa seleccione el número de programa usando las teclas F1, según modelo:

- Del 1 al 12 + ondas: delta, theta, alfa, beta-h, beta-m, beta-l, gamma.
- Del 1 al 32, + ondas: delta, theta, alfa, beta-h, beta-m, beta-l, gamma. Más programa "user" si se dispone de la conexión y software PC.
- Del 1 al 72, + ondas: delta, theta, alfa, beta-h, beta-m, beta-l, gamma. Más programa "user" si se dispone de la conexión y software PC. Y programa BIO si se conecta el sensor correspondiente.

Una vez iniciado un programa comprendido entre el 1 y el 72 la tecla F1 se utiliza para la selección de la fuente de señal de audio que sigue el ritmo y la fase que indica el programa elegido, pudiendo elegir entre ruido blanco (NOI) y onda senoidal (PICH) con un rango de variación entre 200 y 500 Hz

Si se ha seleccionado una de las gamas de frecuencias delta, theta, alfa, beta-h, beta-m, beta-l, gamma, se puede seleccionar mediante F1 (NOI), (FREC), (PHAS) y (PITCH), siendo FREC el valor que se puede seleccionar de frecuencia dentro del rango de cada una de los tipos de onda seleccionable.

Al activar un programa, a los pocos segundos la pantalla indicadora se apaga quedando sólo los LED's activados siguiendo el ritmo y/o vídeo, a fin de reducir el consumo y alargar la vida de la batería. Por este mismo motivo cuando el equipo funciona sólo con pilas o batería a los 3 minutos de terminarse el programa elegido y si no se activa ninguna tecla se desconecta sólo, Con alimentador conectado, permanecerá conectado hasta que voluntariamente se pare utilizando el pulsador ON/OFF

## 5- CONCEPTO DE PROGRAMA

Un programa es el resultado de combinar una serie de frecuencias durante un determinado espacio de tiempo. Según la estructura y valor de las frecuencias y el tiempo durante las que son emitidas se producirán efectos distintos.

El sistema operativo automático del Megabrain XP está integrado por 35 de estos programas. Cada uno de ellos ha sido diseñado con una estructura específica para obtener unos resultados concretos. Con objeto de comprender mejor cómo funciona el sistema, vamos a recurrir a una representación gráfica.

Teniendo en cuenta que nuestro sintetizador emite frecuencias entre 1 Hz y 25 Hz los esquemas básicos para un programa de 30 minutos podrían ser los siguientes:

**Programa de relajación ligera.** El sintetizador comienza a emitir en una frecuencia de actividad normal alta. Progresivamente la frecuencia va descendiendo hasta llevarnos hasta ondas Alpha, (12 Hz), que se corresponde con un estado de relajación ligera. Al final del programa la frecuencia vuelve a subir para reintegrarnos de nuevo a nuestro grado de actividad normal.

**Programa de relajación profunda.** La frecuencia objetivo es de 8 Hz (ondas Alpha bajas), que se corresponden con un estado de relajación más profundo.

**Programa de insomnio.** El programa comienza emitiendo ondas  $\beta$  del estado de vigilia. La frecuencia va bajando hasta llevarnos a las ondas Delta (ondas del sueño profundo). Naturalmente como el objetivo del programa es de conciliar el sueño, al final no se produce la subida de frecuencia de los supuestos anteriores.

**Programa de concentración.** En este caso el objetivo es radicalmente distinto. Se trata de “subir” nuestra actividad cerebral, hasta conseguir un grado óptimo de funcionamiento (concentración). Este programa estaría indicado en el caso de encontrarnos en un estado de “atonía” mental.

## 6- CONCEPTOS DE MODO DE ESTIMULACIÓN

El oscilador multifuncional, controlado por el microprocesador del Megabrain XP emite las señales luminosas y acústicas siguiendo cuatro códigos distintos. A cada uno de ellos lo denominaremos “modo de estimulación”.

Estos modos de estimulación se van combinando a lo largo del programa con estructuras complejas y muy estudiadas, con la finalidad de incrementar o disminuir la intensidad de estimulación en determinados lugares del córtex cerebral; de esta forma se optimizan los efectos del programa.

## 7- PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

El Megabrain XP cuenta en su programación con 72 de estas secuencias frecuencia-tiempo-modo de estimulación a las que hemos denominado programas, entre ellos:

- Relajación
- Aprendizaje
- Psicocibernética
- Creatividad
- Meditación
- Pensamiento holístico y Claridad mental
- Programas Escáner

Junto a estos programas variables existe la posibilidad de seleccionar 9 programas de frecuencia fija (el usuario elige la frecuencia deseada en el modo de estimulación elegido, sincrónico o alterno, y ésta permanece inalterable a lo largo del programa).

## 8- CONSOLA DE CONTROL Y SISTEMA DE CONEXIONES

## 9- PUESTA EN MARCHA DE LA FUNCIÓN AUTO

### PUESTA EN MARCHA DE LA FUNCIÓN AUTO

1. Conectar la fuente de alimentación
2. Pulsar On/Off
3. Conectar los auriculares
4. Conectar las gafas
5. Regular la intensidad del brillo y del volumen.
6. Seleccionar el programa pulsando las teclas programa. Se puede realizar la búsqueda mediante pequeños golpes o bien en presione de forma continua, con lo que los indicadores de la pantalla indicadora se desplazarán a gran velocidad. Deje de pulsarlas una vez aparezca en la pantalla indicadora la referencia del programa que desee ejecutar.
7. Colocarse cómodamente ( durante las primeras sesiones mejor acostado total o parcialmente) Las sesiones se tienen que hacer con los **ojos cerrados**, el párpado actúa de pantalla. El programa se desconectará automáticamente a su finalización.

**ADVERTENCIA:** los ojos deberán estar siempre cerrados durante el transcurso del programa; es necesario seleccionar un nivel de brillo que no produzca deslumbramiento.

## 10- CRITERIOS DE UTILIZACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN SERIE BRAIN XP

### 11- BLOQUE RELAJACIÓN (Programas del 1 al 8)

#### PROGRAMA 1 – RELAJACIÓN PROGRAMA DE INICIACIÓN:

Programa de iniciación al sistema, muy suave. Especialmente diseñado para servir de transición al resto de los programas del sistema auto. Su utilización previa no es imprescindible, pero es aconsejable si durante

las primeras sesiones, los cambios y los efectos luminosos de otros programas resultaran demasiado bruscos.

#### **PROGRAMA 2 - RELAJACIÓN 2:**

Programa de relajación ligera. Integrado por estructuras muy dinámicas en la gama de las ondas Alpha altas. El objetivo: conseguir cierta relajación y distensión muscular pero sin desvincularse en ningún momento de la realidad circundante.

#### **PROGRAMA 3 - RELAJACIÓN 3:**

Relajación más profunda; completa distensión muscular.

Predominancia de la gama de ondas Alpha bajas. Comienzo de desconexión con el mundo exterior. Excelente programa para iniciarse en la relajación electrónica.

#### **PROGRAMA 4 - RELAJACIÓN 4:**

Relajación profunda. Relajación muscular absoluta. Interiorización de la conciencia pero sin producir adormecimiento.

Excelente programa para utilizar después de un día agitado o tras un esfuerzo físico agotador. Efectos reparadores del sistema nervioso, incremento de la velocidad de reabsorción del ácido láctico (excelente para evitar las "agujetas" en los deportistas). El programa adecuado para utilizarse simultáneamente en la lucha contra los efectos del estrés, (3 o 4 sesiones semanales por regla general e n casos de estrés permanente o patológico, o incluso 2 sesiones diarias).

#### **PROGRAMA 5 - RELAJACIÓN 5:**

Programa para conciliar el sueño. Conduce lentamente desde las ondas Beta bajas a las ondas Delta. Hay que tomar la precaución de no quedarse dormido con el equipo conectado, las gafas podrían dañarse desde los movimientos del sueño. Desconectar el equipo cuando empiece a establecerse de forma consciente el sopor que precede al sueño.

#### **PROGRAMA 6 - RELAJACIÓN 6:**

Programa para conciliar el sueño. Presenta, con respecto al anterior, una estructura distinta. El usuario deberá determinar por ensayo cual de los dos sistemas le resulta más eficaz.

#### **PROGRAMAS 7 Y 8 - RELAJACIÓN 7 Y RELAJACIÓN 8:**

Dos típicos programas anti-estrés de corta duración.

Sólo deben utilizarse en situaciones de gran nerviosismo o tensión, cuando se disponga de poco tiempo y sea necesario recobrar la compostura.

Ideales para ser utilizados antes de un examen, de una reunión importante, o como "mini descanso" entre sesiones de trabajo tensas.

El usuario deberá probar ambos programas y elegir el que le resulte más eficaz.

**OBSERVACIONES:** Los efectos de las máquinas de luz y sonido tienen en última instancia un componente subjetivo. Cada individuo presenta peculiaridades y la experiencia puede variar considerablemente de uno a otro. Utilice las indicaciones de programación como sugerencias pero recuerde que deberá ser usted con la práctica y el ensayo quien determine los programas más eficaces para sus objetivos.

### **12- BLOQUE APRENDIZAJE (Programas del 9 al 14)**

#### **PROGRAMAS 9, 10 Y 11 - MEMORIZACIÓN PASIVA VERSIÓN I, II Y III**

Los programas 9 y 10 están orientados a cualquier materia de estudio en general, el programa 11, es más idóneo para el aprendizaje de idiomas.

### **PROGRAMA 12 - DESCANSO ENTRE SESIONES DE ESTUDIO:**

Programa refrescante para ser utilizado cuando nuestra atención se halla excesivamente saturada. Ideal para ser utilizado cada dos horas de estudio por el sistema tradicional.

### **PROGRAMA 13 - CONCENTRACIÓN:**

Programa de estimulación. Su estructura se desarrolla de la gama de ondas Beta altas. Debe ser utilizado cuando se observe que decae la atención y comienza a resultar difícil centrar la mente en la materia de estudio.

### **PROGRAMA 14 - ENERGIZACIÓN:**

Programa estimulante de alta intensidad. Diseñado para combatir la atonía mental y falta de motivación. La combinación de un programa de relajación corto, seguido de este programa, puede generar la “chispa” que nos ponga en funcionamiento en esos momentos en que sufrimos, por cualquier causa, un bloqueo mental.

## **13- COMPRENSIÓN DEL SUEÑO VERSIÓN I Y VERSIÓN II (Programas 15 y 16)**

### **PROGRAMAS 15 Y 16**

Estos dos programas presentan como característica fundamental una gran actividad theta en todos sus modos durante su fase media y final.

Deberá ser utilizado después de l estudio convencional para mejorar la fijación de los contenidos en la memoria. Pudiendo ser empleados cuando se estudia la noche previa al examen y por razones de tiempo no se va a destinar por lo menos 6 horas de sueño al descanso. En estos casos nos pueden servir de gran ayuda para fijar esos “últimos datos” acumulados que pueden producir resultados tan desafortunados en los exámenes.

## **14- BLOQUE PSICOCIBERNÉTICA (Programas del 17 al 20)**

Estos programas están concebidos para llevar al usuario a un estado mental en el cual sea eficaz la reprogramación conductual.

### **PROGRAMAS 17 Y 18 - MODIFICACIÓN DE HÁBITOS I Y II:**

Preparados para a la vez que utiliza el equipo escuchar una cinta grabada con el hábito a modificar: tabaquismo, obesidad, etc.

El programa 17 es más profundo que el 18.

### **PROGRAMA 19 - MODIFICACIÓN DE LA PERSONALIDAD:**

Para reforzar la personalidad: miedos, fobias, timidez, etc. Debe acompañarse también de cinta grabada.

### **PROGRAMA 20 - AUTOVISUALIZACIÓN:**

Durante este programa el usuario puede reforzar, visualización en su mente, la situación que quiere transformar, viéndola tal y como él desea que se produzca. Aplicable para corregir gestos técnicos en el deporte, atletismo, golf, tiro. Afrontar situaciones personales, conferencias, competiciones, entrevistas, etc.

## **15- BLOQUE CREATIVIDAD (Programas 21 y 22)**

Los programas de creatividad del Megabrain XP suponen una simbiosis entre relajación y estimulación.



Sus estructuras son extremadamente dinámicas y sus efectos visuales los más complejos de toda la programación.

Se pueden utilizar como alternativa no sistemática a los tratamientos contra el estrés, pero su vocación práctica es la búsqueda de esa “chispa” de inspiración que en ocasiones todos necesitamos.

Es aconsejable su utilización con música.

#### **PROGRAMA 21 – CREATIVIDAD VERSIÓN I**

Especialmente diseñado para utilizarse mientras se realiza una labor creativa o artística; dibujar, escribir, pintar, componer música, esculpir; también mientras se resuelven problemas matemáticos complejos o simplemente sea necesario enfrentarse a una situación problemática que requiera eso que llamamos una “feliz idea” para solucionarla. En definitiva se trata de crear un patrón de funcionamiento cerebral que nos permita disponer al máximo de todos nuestros recursos creativos.

#### **PROGRAMA 22 – CREATIVIDAD VERSIÓN II**

Refuerzo de la sesión anterior, puede utilizarse seguidamente al término de la versión I.

### **16- BLOQUE MEDITACIÓN (Programas 23 y 24)**

Programas orientados a la relajación pero sobre todo a la desconexión profunda con todo lo que nos rodea. Ideales para iniciarse en la práctica de la meditación. Puede ser interesante durante las primeras sesiones utilizar una música de fondo adecuada a los procesos meditativos. (Música New Age por ejemplo).

#### **PROGRAMA 23 - MEDITACIÓN**

#### **PROGRAMA 24 – MEDITACIÓN PROFUNDA**

### **17- BLOQUE PENSAMIENTO HOLÍSTICO Y CLARIDAD MENTAL (Programas del 25 al 30)**

Este bloque engloba los programas Megabrain más potentes de todo el sistema.

#### **PROGRAMAS 25 Y 26 - CLARIDAD MENTAL I y II:**

Estos dos programas de estructura similar pero con diferente duración, están diseñados para lograr una activación funcional máxima de todo el cerebro. Trabajan con frecuencias relativamente altas y su objetivo es ayudar al usuario a resolver y analizar problemas. Mientras en el resto de los programas la actitud mental del usuario es totalmente pasiva, aquí hay que mantener la mente despierta y razonar, de la misma forma que lo haríamos sin el equipo; sólo que en ésta ocasión vamos a disponer de un aliado electrónico que progresivamente va a colocar a nuestra mente en las condiciones óptimas para obtener el máximo rendimiento posible.

#### **PROGRAMAS 27, 28 Y 29 - PENSAMIENTO HOLÍSTICO, VERSIONES I, II y III:**

El pensamiento holístico es una forma superior del pensamiento al que se llega mediante la integración de todas las áreas cognitivas e intuitivas de nuestra mente. Los programas de la serie holística combinan todos los modos de estimulación, pero es a través de frecuencias más bajas, en busca de un mayor grado de introspección. Son programas de experiencias, de emociones, de sensaciones, la versión III puede dar lugar a ciertos efectos alucinógenos totalmente inocuos, (imágenes hipno-agógicas desfilan frente a nuestros ojos como una película mental).

#### **PROGRAMA 30 – HOLOGRAMA HIPNÓTICO**

Imágenes hipnóticas, memorias, fantasía. Induce al estado theta asociado a la fantasía y a imágenes geométricas, útil para realizar regresiones y evocar recuerdos y memorias de la niñez.

## 18- BLOQUE ESCÁNER (Programas del 30 al 34)

Estos programas adoptan una estructura de diente de sierra muy moderada. Están dedicados a aquellos usuarios a quienes no complazcan los programas con cambios excesivamente bruscos.

**PROGRAMA 30 - -Escáner 1: Concentración**

**PROGRAMA 31 - -Escáner 2: Relajación ligera**

**PROGRAMA 32 - -Escáner 3: Relajación media**

**PROGRAMA 33 - -Escáner 4: Relajación profunda**

**PROGRAMA 34 - -Escáner 5: Sueño**

## 19- BLOQUE DE PROGRAMAS FIJOS (Programas 35 y 36)

### **PROGRAMA 35 – PROGRAMA DE BAJA FRECUENCIA.**

Este programa emite una frecuencia constante y sin fluctuaciones. Sus efectos visuales son naturalmente de una gran monotonía. Pueden utilizarse para investigar nuevas reacciones frente a frecuencias específicas. También como introducción corta a otros programas o para “despertarnos” tras un largo programa de relajación.

### **PROGRAMA 36 – INSOMNIO**

Programa para conciliar el sueño o acceder al estado de adormecimiento que le precede. A algunas personas este sistema les resulta más eficaz que los programas de insomnio de la función auto. También se puede utilizar para conseguir una relajación más rápida pero nunca más de 7 ó 8 minutos, máximo 10, a partir de este momento empezaría a producir somnolencia

## 20- FUNCIÓN SONIC (Programas del 37 al 40)

La función Sonic constituye el segundo sistema operativo del equipo. Aunque sus objetivos son similares a los programas automáticos de luz y sonido, el funcionamiento tanto desde el punto de vista técnico, como fisiológico, es distinto.

En esta función se emplea exclusivamente el sonido para inducir el estado mental óptico en consonancia con la tarea que se desea realizar.

El sistema empleado es el llamado pulso binaural, procedimiento desarrollado por Robert Monroe en los E.E.U.U., y cuyos efectos son muy conocidos por su eficacia y resultados ampliamente comprobados.

Activada la función Sonic, el equipo emite una frecuencia prácticamente inaudible que es enmascarada por el sonido blanco; utilizando auriculares estéreo llegan a los oídos dos frecuencias diferentes que presentan un nivel calculado de desfase; la diferencia entre la frecuencia recibida entre el oído derecho e izquierdo, produce en nuestro cerebro un fenómeno de resonancia, que le incita a adaptarse al ritmo resultante de la diferencia y a sincronizarse con él.

Ejemplo:

Un usuario utiliza uno de los programas Sonic; recibe en el oído derecho una frecuencia de 400 Hz. y en el oído izquierdo una frecuencia de 402 Hz. A partir de estos datos podemos calcular que el usuario recibirá una FFR fantasma, (frecuencia diferencial), que equivaldrá al valor absoluto de la diferencia entre las dos

frecuencias recibidas. En este caso el resultado será sincronización hemisférica a 2 Hz, es decir, ondas Delta: inducción al sueño.

## **PUESTA EN MARCHA DE LA FUNCIÓN SONIC**

1. Conectar la fuente de alimentación
2. Oprimir el pulsador On /Off
3. Pulsar Pitch/Noise, y comprobar que el testigo luminoso se enciende
4. Conectar los auriculares
5. Regular la intensidad del volumen
6. Seleccionar uno de los cuatro programas Sonic Una vez a parezca en la pantalla indicadora la referencia del programa que deseamos ejecutar, oprimir de nuevo el pulsador y este comenzará su funcionamiento.

## **COMENTARIOS**

El sistema Sonic debe ser empleado básicamente en aquellas circunstancias en las que el usuario necesita hacer uso de la vista y por tanto no puede utilizar las gafas.

También es tá recomendado para iniciarse en el uso del sistema Megabrain por aquellas personas que puedan encontrar en un principio, excesivamente agresiva, la estimulación por destellos visuales.

Estos programas no tienen limitación de tiempo. Pueden ser utilizados incluso durante varias horas seguidas si ello fuera necesario y sin que se produzca ningún tipo de efecto perjudicial; al contrario, con su utilización intensiva iremos educando a nuestro cerebro, para que llegue a entrar cada vez con mayor facilidad y rapidez en un productivo estado de sincronización hemisférica.

## **CLASIFICACIÓN DE LOS PROGRAMAS SEGÚN SUS EFECTOS...**

### **RELAJANTES:**

- Bloque relajación
- Bloque aprendizaje
- Bloque psicocibernética
- Bloque meditación
- Bloque scanner

### **ESTIMULANTES:**

- Bloque aprendizaje
- Bloque pensamiento holístico
- Bloque scanner

### **AMBIVALENTES:**

- Bloque aprendizaje
- Bloque psicocibernética
- Bloque creatividad
- Bloque meditación
- Bloque pensamiento holístico

## **CRITERIOS DE UTILIZACIÓN DE LOS PROGRAMAS SONIC**

### **PROGRAMA 37 - SUEÑO:**

Programa para conciliar el sueño o acceder al estado de adormecimiento que le precede. Algunos sujetos han informado que para este fin, este sistema les resulta más eficaz que los programas de insomnio de la función auto. También se puede utilizar para conseguir una relajación más rápida pero nunca más de 7 ó 8 minutos, máximo 10, a partir de este momento empezaría a producir somnolencia.

**PROGRAMA 38 - CREATIVIDAD:**

Especialmente diseñado para utilizarse mientras se realiza una labor creativa o artística; dibujar, escribir, pintar, componer música, esculpir; también mientras se resuelven problemas matemáticos complejos o simplemente sea necesario enfrentarse a una situación problemática que requiera eso que llamamos una “feliz idea” para solucionarse. En definitiva se trata de crear un patrón de funcionamiento cerebral que nos permita disponer al máximo de todos nuestros recursos creativos.

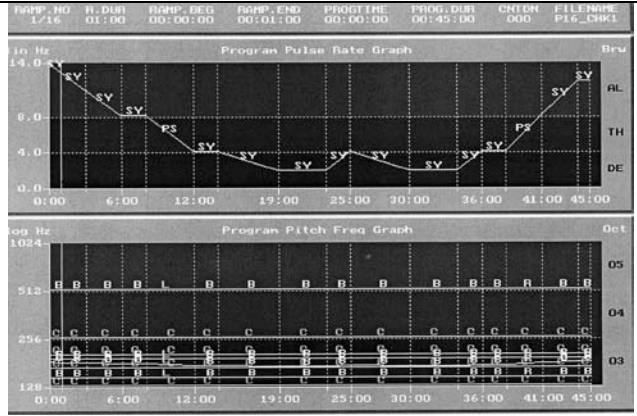
**PROGRAMA 39 - RELAJACIÓN**

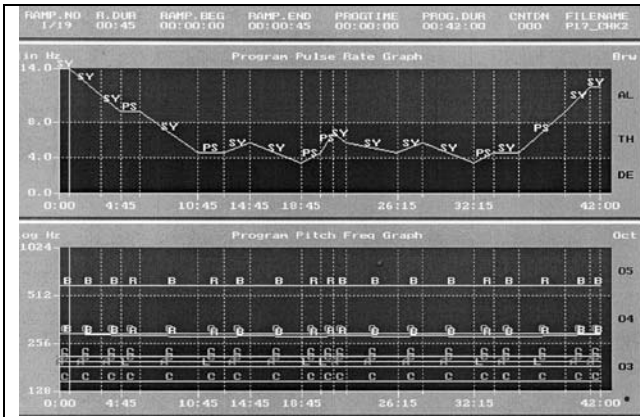
Para conseguir una relajación ligera sin necesidad de utilizar el equipo visual; las esperas antes de un examen, de una entrevista de trabajo, antes de una conferencia, antes de una reunión importante y en general en cualquier circunstancia que pueda producir un excesivo nerviosismo o sobreexcitación que pueda perjudicar al usuario, constituye el marco específico de utilización de este programa.

**PROGRAMA 40 - CONCENTRACIÓN**

Su finalidad es incrementar y mantener estable y sin desviaciones el nivel de atención; es muy útil para ser utilizado mientras se lee o estudia durante largos periodos de tiempo. Transcurridos los primeros minutos de adaptación a las leves pulsaciones del sonido blanco, se consigue una lectura concentrada y una óptima focalización de la atención en la materia de estudio.

**21- BLOQUE EQUILIBRIO DE CHACRAS (Programas del 41 al 47)**

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>Programa 41 CHACRA#1</b></p> <p>TOTAL TRAMOS=16 44 min., Usa delta, Frecuencia 262 hz.</p> </div> <p><b>EQUILIBRIO DE CHACRAS Nº 1:</b> Balancea el bajo-Chakra refuerza instinto de supervivencia física y crea una conciencia terrenal. Induce a las funciones eliminadoras del cuerpo.</p>



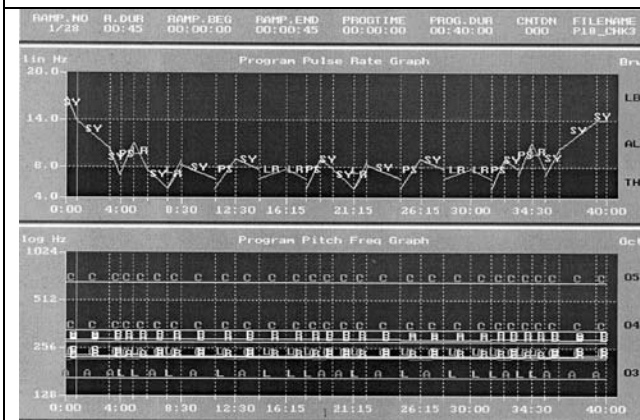
**Programa 42 CHACRA#2**

TOTAL TRAMOS=19

42 minutos, theta baja, Frecuencia 29,4 hertzios

**EQUILIBRIO DE CHACRAS N° 2:**

Balancea el Sacro y el bazo Chacra N° 2 representa energía y polaridad sexuales. Governa la autoestima y la creatividad activa las funciones reproductivas del cuerpo.



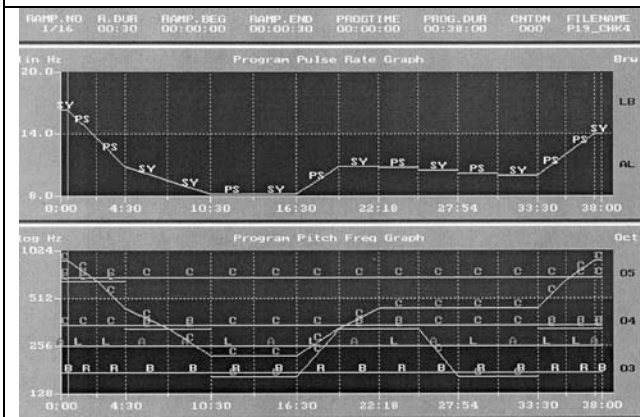
**Programa 43 CHACRA#3**

TOTAL TRAMOS=28

40 minutos, theta alta, Frecuencia 330 hertzios.

**EQUILIBRIO DE CHACRAS N° 3:**

Balancea el plexo solar Chacra N° 3, es el asiento de emociones, sensibilidad y potencia personal. Governa funciones digestivas del cuerpo.



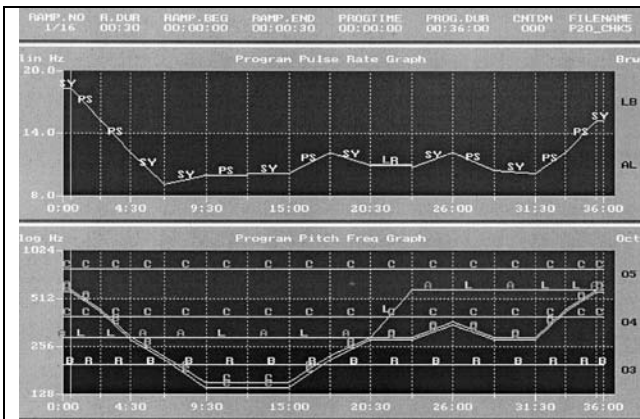
**Programa 44 CHACRA#4**

TOTAL TRAMOS=16

38 min. alfa baja, Frecuencia 349 hz

**EQUILIBRIO DE CHACRAS N° 4:**

Balancea el corazón, el timo Chacra N° 4, es el centro del alma, del amante, de la armonía y de la paz. Governa la circulación de la sangre, el sistema inmune y los pulmones.



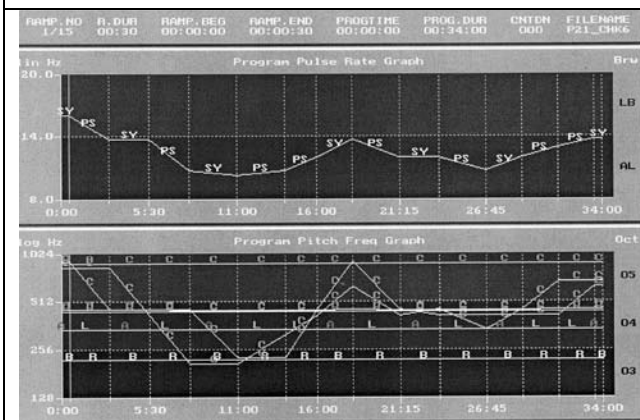
### Programa 45 CHACRA#5

TOTAL TRAMOS=16

36 minutos, alfa media Frecuencia 392 hertzios

### EQUILIBRIO DE CHACRAS N° 5:

Balanea la garganta Chacra N° 5 representa la comunicación, la expresión y el juicio. Controla las cuerdas vocales, la respiración y el metabolismo.



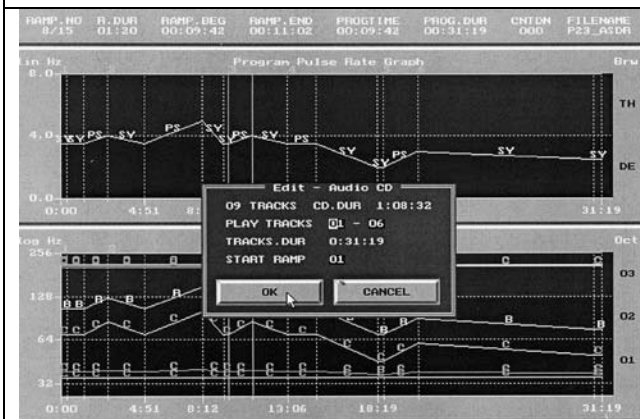
### Programa 46 CHACRA#6

TOTAL TRAMOS=15

34 min. alta alfa, Frecuencia 440 hertzios

### EQUILIBRIO DE CHACRAS N° 6:

Balanea la frente (tercer el ojo) Chacra N° 6, es el centro de la opinión, de la visualización y del sentido. Gobierna los ojos, los oídos, la nariz y los dientes.



### Programa 47 ASTRAL SUEÑOS

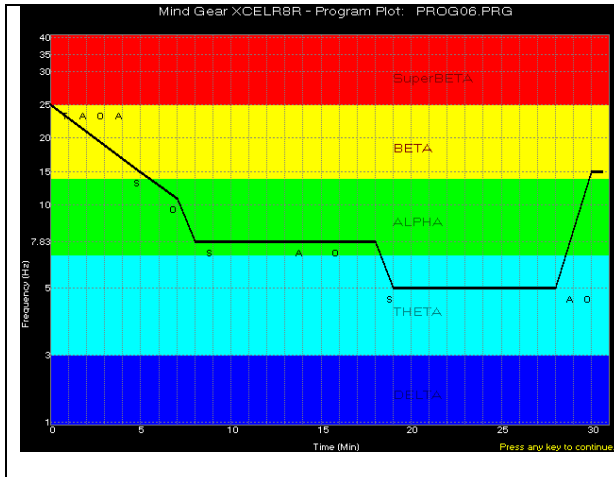
TOTAL TRAMOS=15

31:19 min., rumor blanco Frecuencia Mística. 2,00 - 5,00 hertzios

**Nota importante:** La duración inicial de este programa, conservando su secuencia, ha sido reducida aproximadamente al 15%, para evitar efectos disociativos exagerados, por lo cual la duración aproximada es algo menor de 5 minutos.

**SUEÑOS ASTRALES:** Música Ambiente, Sonidos Psico-Acústicos sesión de sincronización. que juega las pistas 1 - 6 de atmósferas primordiales "copia clara" del sol

## 22- BLOQUE ANTIESTRÉS (Programa 48)



### Programa 48 Para Gran Estrés (Alfa)

TOTAL TRAMOS=19

30 min., Usa Frecuencia 25 -7.83 Hz

P06 Creación Creativa: Inspiración Creatividad

Induce a estado de alta creatividad y pensamiento imaginativo.

Útil para resolver problemas y sincronizar hemisferios.

### 23- EL SISTEMA DE BIOFEEDBACK DEL EQUIPO MEGABRAIN SERIE BRAIN XP (Sólo XP3)

El adiestramiento en “biofeedback” es el procedimiento que nos permite sintonizar con nuestras funciones corporales y llegar a controlarlas mediante un aprendizaje. Sin un adiestramiento de ese tipo, no podríamos recibir información retroactiva de nuestro mundo interior, información necesaria para poder dominar los aspectos de nuestra conducta.

Sin esta Información estamos en las mismas condiciones que el personaje de nuestro ejemplo, puesto que no podríamos observar los resultados de nuestros sondeos en el espacio interior.

En una sesión típica de adiestramiento bioinformativo, se le proporciona esta retro información al sujeto, conectándolo con un equipo amplificador de una o varias señales de su cuerpo, que se traduce en signos fácilmente observables. Una luz que se enciende, el movimiento de una aguja, un sonido, etc. En cuanto al individuo, puede “oír” o “ver” sus ondas cerebrales o su respuesta psicogalvánica o su corazón; cuenta con la Información que se necesita para empezar a controlarlos.

Nos valemos en nuestra vida diaria tan regularmente de la retro Información que rara vez caemos en cuenta de lo amplia e importante que es. Sin embargo, como ha indicado un eminente estudioso: “Todo animal es un sistema autorregulador que depende de su existencia, su estabilidad y la mayor parte de su conducta a controles retroinformativos”. Solo cuando se nos priva de repente de nuestra oportunidad normal de recibir Información sobre nuestros actos, por ejemplo, el caso de una ceguera, comprendemos su enorme valor para nuestra subsistencia.

Como indica **J.V.Basmajian**, la bioinformación es la técnica para utilizar un equipo, con el objeto de revelar a los seres humanos algunos de los fenómenos fisiológicos internos normales o anormales, en la forma de señales visuales y auditivas, y para enseñarles a controlar esos fenómenos que de otro modo serían involuntarios. **A. Noomberg** de la **Knet State University** en su libro **Biofeedback Clinical Applications in Behavioral Medicine**, define la bioinformación como “una técnica que incrementa la capacidad de la persona para controlar voluntariamente las actividades fisiológicas por el hecho de proveer Información acerca de dichas actividades”.

La bioinformación como técnica se aplica en áreas muy diversas dentro de los campos de la medicina y la psicología. Amplios trabajos avalan la utilización de estas técnicas de retroalimentación en trastornos cardiovasculares, respiratorios, neuromusculares, gastrointestinales, circulatorios y en general en las enfermedades psicosomáticas y en el tratamiento de estrés.

### 23- EL SISTEMA DE BIOFEEDBACK DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN – SERIE BRAIN XP

Nuestro equipo utiliza un sistema **GSR**, (**Galvanic Skin Resistance**), que mide la profundidad de la relajación, a través de fluctuaciones de la resistencia al paso de la corriente eléctrica por nuestra piel. La relajación entre la resistencia eléctrica de la piel y las emociones es conocida desde muy antiguo.

Los estudios sobre el lenguaje emocional de la piel se remontan a unos 100 años, calculándose en más de 50.000 los investigadores que han estudiado este fenómeno, llegando a la conclusión de que el lenguaje de la piel es capaz de revelar el aspecto inconsciente y oculto de las emociones internas que originan las tensiones nerviosas. Este es el sistema empleado por las llamadas “máquinas de la verdad” que lo que detectan en realidad es la mínima tensión emocional que crea en el individuo mentir con la incertidumbre de si podrá engañar al dispositivo.



Nuestro equipo incorpora un original sistema multifunción que capta la tensión emocional y la devuelve al usuario informándole de sus actuaciones y reacciones a través de dos feedbacks: la velocidad de las luces y la velocidad del ritmo del sonido. A mayor velocidad mayor tensión, a menor velocidad menor tensión. El sistema es óptimo para entrenarse en técnicas de control emocional y en el aprendizaje de la relajación activa.

En las siguientes páginas profundizaremos en esta compleja pero fascinante función Bio que puede ayudarnos a superar todos nuestros miedos y temores.

## 24- FUNCIONAMIENTO DEL BIOFEEDBACK DE LOS EQUIPOS MEGABRAIN – SERIE BRAIN XP

Para activar la función Bio en el Megabrain XP, debe seguir los siguientes pasos:

1. Conectar el equipo
2. Pulsar On/Off
3. Seleccionar la opción Bio, se encenderá el testigo luminoso
4. Colocar los sensores en los dedos índice y medio. Con la parte metálica en contacto con la yema de los dedos. Insertar el jack de conexión.
5. Conectar los auriculares y colocárselos
6. Esperar aproximadamente 1 minuto para que se establezca la sensibilidad del equipo al usuario.
7. Pulsar de nuevo Bio, la pantalla informativa parpadeará y el número indicador del nivel de dificultad inicial del usuario quedará fijo en la pantalla informativa

A partir de aquí se puede empezar a practicar la relajación, compruebe que:

Cuando ésta se verifica, los leds de la escala van apagándose y el sonido se va haciendo paulatinamente más lento. Cuando se establezca en una frecuencia de emisión de 1 Hz., (solamente quedará encendido el último led) puede considerarse vencido el nivel de dificultad. Puede seguir con este proceso, para lo que necesitará volver a completar la barra de leds pulsando (9), con lo que el número de la pantalla informativa bajará (el nivel de dificultad por tanto aumentará). Su progreso consistirá en ir venciendo cada vez mayor cantidad de niveles de dificultad, tomando como referencia su nivel inicial. Observe la relación existente entre su estado emocional y la respuesta luminosa y auditiva; más relajación: menos leds y sonido más lento; número en la pantalla informativa y más bajo. Compruebe que sus pensamientos influyen en la respuesta emocional; piense en un lugar tranquilo apacible; un bosque, la playa, la orilla de un lago; respire lentamente, pausadamente, se relaja, se distiende y los leds bajan, el sonido se hace más lento. Una situación o un pensamiento que le cree angustia o tensión, hace que el sonido y los leds suban.

El usuario tiene que llegar a establecer una relación entre lo que piensa y la información que recibe del equipo para luego en la vida cotidiana, lograr controlar su respuesta emocional, haciendo y pensando las mismas cosas que le está enseñando el equipo Megabrain XP para obtener las mismas respuestas y conseguir pensar en las situaciones que antes le estresaban, ( hacían subir los leds y el sonido) manteniendo ahora el mismo nivel sonoro.

El nivel de dificultad o nivel de estrés reflejado en la pantalla informativa es individual, no comparable entre personas diferentes y variable durante el mismo día.

## 25- EL EFECTO F.F.R.

Independientemente de estos experimentos, **Robert Monroe**, una de las personas más destacadas en el sector de sonido con eficiencia neurológica, ideó el **MÉTODO HEMISINC: (Sincronización de los hemisferios cerebrales mediante sonidos)**. Al igual que una copa de cristal resuena cuando se emite un

tono puro, el cerebro resuena cuando recibe ciertas frecuencias de ondas, sincronizándose con estas, (similar al anterior con los flashes de luz) efecto que se conoce como **FFR Frequency Following Response** (respuesta de seguimiento a una frecuencia).

Es sencillo, mediante auriculares estereofónicos se envían separadamente señales sonoras a cada oído, por ejemplo 2 señales de 300 y 304 Hz., en un oído se escuchará sólo la señal de 300 Hz y con el otro sólo la de 304, pero dado que los sonidos se combinan dentro del cerebro, éste escuchará una tercera señal de 4 Hz, que es la diferencia entre los dos impulsos sonoros.

Esta tercera señal no es un sonido audible, sino una señal eléctrica que sólo puede ser creada por los hemisferios cerebrales actuando al unísono, y puede pasar inadvertida, produciendo como resultado, que los dos hemisferios se focalicen simultáneamente en el mismo estado de conciencia, aumentando así el poder cerebral.

## 26- INVESTIGACIONES

Hacia 1950 el neurocientífico **W. Grey Walter** realizando experimentos, en los que utilizó aparatos estroboscópicos para enviar flashes de luz rítmicos a los ojos, observó asombrado que el parpadeo de la luz podía alterar la actividad de toda la corteza cerebral, en lugar de exclusivamente las zonas asociadas con la visión. Las experiencias subjetivas de los que recibieron los flashes fueron aún más curiosas, relataron haber visto **“lucos como cometas, ultra colores fantásticos, colores mentales”**.

Por otra parte, Walter descubrió que ciertos estímulos visuales de una determinada frecuencia podían hacer que el cerebro respondiera ajustándose rápidamente a la misma frecuencia del estímulo que recibía.

Hace 10 años el neuropsiquiatra de **Cleveland, Dr. Denis Gorgges**, realizó la síntesis de estos descubrimientos y aplicando la tecnología más vanguardista, diseñó el primer aparato de estimulación óptico-acústica.

El hecho de que fuera capaz de promover, según su inventor **“un incremento de las capacidades y funciones de la mente humana”** desató un movimiento de investigación y experimentación sin precedentes, catalizado por **M. Hutchinson** a través de su famoso libro **Megabrain**, que se está desarrollando dentro y fuera de universidades de todo el mundo.

Una docena de sólidos estudios sobre este tipo de aparatos se está realizando en nueve universidades Norteamericanas, en áreas que incluyen educación y aprendizaje, abuso de sustancias, gerontología, farmacología y fisiología, así como reducción del dolor. En Europa, en la universidad de Viena, se ha creado una asignatura especial para profundizar en el estudio de estos aparatos **HEMISFERIOS CEREBRALES**.

Las investigaciones neurológicas en los últimos 15 años, han puesto de manifiesto, que nuestros hemisferios cerebrales funcionan independientemente. Cada hemisferio recoge la misma información que sus sensores (ojos, oídos, gusto, tacto, olfato) y la procesa de forma diferente. Nuestro esquema de pensamiento está influenciado por el predominio del hemisferio izquierdo, pensamiento lógico y analítico. Hemisferio derecho, pensamiento creativo, visualización, y es el que realiza una síntesis holística. En la parte posterior del cerebro es donde reside el pensamiento intuitivo (subconsciente).

Evidentemente utilizar uno de los dos hemisferios o de una u otra de las regiones cerebrales, limita seriamente nuestras capacidades. El funcionamiento óptimo de nuestro cerebro, viene dado por la sincronización de los dos hemisferios: Mediante la estimulación alterna izquierda-derecha y delante-detrás, se produce casi simultáneamente, una emisión de ondas cerebrales de amplitud y frecuencia idénticas. Es así como se podría llegar a **PENSAR CON TODO NUESTRO CEREBRO**.

Otros científicos han demostrado que los usuarios de estimuladores óptico-acústicos como el **Megabrain** pueden conducir ambos hemisferios cerebrales a un estado de sincronización que les permite mejorar: la memoria, el coeficiente de inteligencia, concentración, agudeza sensorial y creatividad, entre otras cosas.

Los **Megabrain**, sólo tienen una analogía reservada exclusivamente a los practicantes de la meditación, yoga y otras técnicas de interiorización. Los monjes **ZEN** en la universidad de Tokio y anteriormente, con yoguis en la India, mostraron que durante la meditación aparecía una predominancia de ondas alfa y theta en sus encefalogramas. Durante el estado de relajación y meditación, las ondas cerebrales de campos hemisferios, generalmente no vinculadas, cambiaban y se movían, con un único y sincrónico ritmo, que se caracterizaba por su coherencia.

El resultado de esta armonía, entre los hemisferios, es disponer de nuestra autentica capacidad, logrando así, la posibilidad de relajación profunda combinada con serenidad, bienestar, claridad mental, autocontrol, creatividad, así como el aumento de las funciones intelectuales.

## 27- EL CEREBRO PUEDE CRECER

El cerebro es comparable a un músculo que podemos estimular y desarrollar.

Los experimentos realizados por el **Dr. Marck Rosenaweig** en **V.C. Berkeley**, han demostrado que el cerebro, a través de estímulos externos puede crecer y desarrollarse permanentemente y que no necesariamente debe deteriorarse con el paso del tiempo. **Resenaweig** colocó grupos de ratas en diferentes ambientes y luego comparé los resultados.

El primer grupo era mantenido en un entorno pobre en estímulos exteriores. Al segundo se le proporcionaron compañeras de juego, laberintos, cilindros, jaulas más grandes, etc. Cómo era de esperar, el segundo grupo obtenía mejores resultados en los test de inteligencia.

Pero los científicos no salían de su asombro cuando descubrieron que los cerebros de las ratas del segundo grupo, habían desarrollado mayor peso como consecuencia del aumento de tamaño de las neuronas y que la sinapsis y dendritas o conexiones entre neuronas, se habían multiplicado.

Estos resultados fueron tan extraordinarios que, investigaciones realizadas por otros laboratorios los confirmaron y fueron todavía más allá. Encontraron que estas respuestas a la estimulación ocurrían instantáneamente y no sólo en animales de laboratorio, sino también en seres humanos.

En palabras del neurobiólogo **Gary Lynch**, de la **U.C. Irvine**, cuando el cerebro recibe ciertos tipos de estimulación – sólo un “bip” literalmente así de corto, los circuitos nerviosos se activan.

## 28- RELAJACIÓN Y APRENDIZAJE

Cuando nos tendemos en la cama, durante un breve periodo de tiempo en el que no estamos despiertos ni totalmente dormidos, atravesamos una zona crepuscular que **Arthur Koestler** describió como estado de ensueño. Mucha gente asocia este estado soñoliento con imágenes incluso más fugaces y deshilvanadas que en los sueños y lo compara con un pase rápido y traqueteante de diapositivas. Gran cantidad de artistas y científicos han atribuido sus creaciones y descubrimientos a estas imágenes visualizadas en el estado crepuscular.

**Koestler** describe así el proceso "Cuando temporalmente se abandonan los controles conscientes, la mente se libera de las represiones..." Al mismo tiempo también entran en actividad otro tipo de imágenes, pertenecientes a niveles más primitivos de la organización mental. Recreando el estado crepuscular, mediante la ayuda del **Megabrain** los psicólogos están logrando importantes resultados en la preparación de gente a aceptar afirmaciones e inducciones para un cambio positivo de conducta. Para ello **Megabrain**, dispone de grabaciones de **MEJORA PERSONAL** y **SONIDOS ESPECIALES**. Las grabaciones de mejora personal son un elemento importantísimo combinados con el uso de cualquier modelo de **Megabrain** ya que Vd. puede lograr en cada caso, una respuesta más acentuada.

## MÚSICA

Es importantísimo que la música que se elige para las sesiones sea de cierto tipo, de lo contrario el efecto **HEMISINC** podría disminuir. A continuación le indicamos algunas características que debería cumplir la música que utilice durante las sesiones.

**MÚSICA A EVITAR:** Música familiar, música con demasiados efectos de percusión o batido, música lírica. Evitar la música que induzca a la persona a moverse, música con bruscos cambios de amplitud, música que requiera atención del oyente, y música de violines.

**MÚSICA A UTILIZAR:** Se puede utilizar cualquier música de relajación, pero aunque la oferta en el mercado es muy amplia y en general de buena calidad, se debe procurar que no tenga ninguna de las características descritas en el párrafo anterior y si es posible, que sea adecuada a la finalidad que se desee, como por ejemplo las grabadas por los autores ARDEN & JACK WILKEN (Música para Cambiar)

## COLECCIÓN SONIDOS HEMISINC

La colección de sonidos **HEMISINC**, está compuesta por tres volúmenes.

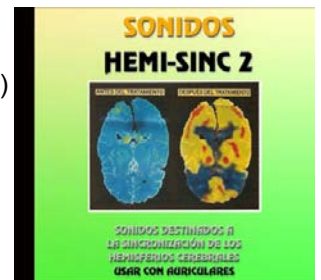


Son los siguientes:

Volumen 1 - **SONIDOS MEGABRAIN** (Ref. HEMISINC1)

Volumen 2 - **SONIDOS HEMISINC 2** (Ref. HEMISINC2)

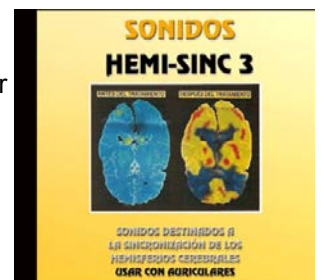
Volumen 3 - **SONIDOS HEMISINC 3** (Ref. HEMISINC3)



Esta colección "**Sonido HemiSinc**" y "**Megabrain**" es la culminación de recientes investigaciones, que aseguran que ciertos sonidos pueden hacer que nuestro estado de ánimo y la sincronización de nuestros hemisferios cerebrales, se pueda corregir mediante unos sonidos especiales, creados especialmente para lograr un estado de plenitud ideal.

Esta obra está especialmente indicada para ponerla como música de fondo en lugares dónde se trabaja o se requiere una gran concentración y también para ayudar a los niños y mayores en sus estudios. Imprescindible en el hogar, el trabajo y mientras se conduce.

La pérdida de memoria que comporta la edad o alteraciones neurológicas, pueden superarse mediante técnicas mentales que rejuvenecen y entrenan su mente con sencillas técnicas que usted puede aprender.



### NOTA IMPORTANTE:

Los sonidos **HEMISINC**, debido al sistema de grabación que produce salidas con diferentes frecuencias en cada oído, debe ser usado con auriculares por obtener los mejores resultados.

## CURSOS DE AUTOAYUDA MEGABRAIN

**Megabrain**, ha diseñado doce cursos, que pueden ser utilizados conjunta o separadamente de los equipos.

Estos cursos cubren la mayor parte de necesidades de mejora personal y usados de manera combinada con los equipos, ofrecen unos resultados altamente satisfactorios.

Los mencionados cursos son los siguientes:

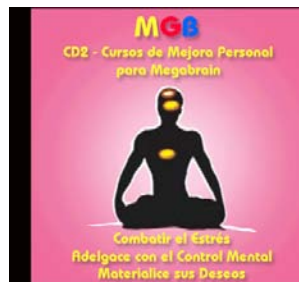
### CD 1 - TRES CURSOS EN UN CD



Este CD contiene los cursos siguientes:

- Rendimiento profesional
- Superconcentración
- Superar la impotencia o frigidez.

### CD 2 - TRES CURSOS EN UN CD



Este CD contiene los cursos siguientes:

- Combatir el estrés
- Adelgazar con control mental
- Materializar sus deseos.

### CD 3 - TRES CURSOS EN UN CD



Este CD contiene los cursos siguientes:

- Como superar la timidez
- Como combatir la jaqueca
- Curación por la mente.

### CD 4 - TRES CURSOS EN UN CD




Este CD contiene los cursos siguientes:

- Como dejar de fumar
- Supere el insomnio
- Como incrementar su memoria.
-

## PARRILLA DE COMPATIBILIDADES DE CURSOS Y PROGRAMAS

PROGRAMAS	CURSOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
MEDITACIÓN							■					■	
CONCENTRACIÓN			■										■
RELAJACIÓN					■	■			■		■		
INSOMNIO					■							■	
CREATIVIDAD		■						■					
ANTIESTRÉS		■			■				■				
ENERGIZADOR				■						■			
APRENDIZAJE			■								■		■
ARMONÍA						■				■			
SUEÑOS							■					■	
EQUILIBRIO				■				■					
RECUERDOS			■										■

COMPATIBILIDAD=  INDICA LA MEJOR RESPUESTA HABITUAL, SI BIEN LOS CURSOS PUEDEN USARSE CON CUALQUIER PROGRAMA

### TIPOS DE ONDAS Y SUS DIFERENTES ESTADOS

#### ONDAS ALPHA DE 8 HZ A 13 HZ

**ESTADO HABITUAL:** Relajación y reposo, en la frecuencia más baja 8 Hz es donde se inicia la fase de sueño (ensueño).

**SENTIMIENTO HABITUAL:** Integración total entre el cuerpo y la mente. El subconsciente empieza a aflorar.

#### ONDAS BETA DE 14 HZ A 30 HZ

**ESTADO HABITUAL:** Este tipo de ondas se registran cuando la persona está despierta en un estado de actividad normal.

En frecuencias superiores a 30 Hz el individuo pasa a un estado de STRESS en el que la coordinación de las ideas y la actividad física normal se ven seriamente alteradas.

**SENTIMIENTO HABITUAL:** Por estar todos los sentidos volcados hacia el exterior, la inquietud, los temores, y el estrés pueden acompañar a este estado.

#### ONDAS DELTA DE 1 HZ A 3 HZ

**ESTADO HABITUAL:** Surge principalmente en el sueño profundo, en muy raras ocasiones puede experimentarse estando despierto a no ser con un entrenamiento muy duro o con un sincronizador de hemisferios como el Megabrain.

**ESTADO PSÍQUICO:** Corresponde a dormir sin sueño, al trance, hipnosis profunda. Las ondas Delta resultan de gran importancia en los procesos curativos y de fortalecimiento del sistema inmunitario.

#### ONDAS THETA DE 4 HZ A 7 HZ

**ESTADO HABITUAL:** Durante el sueño o en la meditación profunda, entrenamiento autógeno, yoga (Siempre que actúan las formaciones del subconsciente).

**ESTADO PSÍQUICO:** Memoria plástica, capacidad de aprendizaje, fantasía, imaginación, inspiración creativa.

#### COMPROMISO MEGABRAIN

Las unidades Megabrain han sido sometidas a pruebas exhaustivas y minuciosas por lo que se garantiza que las unidades sincronizadoras han pasado con resultado satisfactorio el severo control de calidad al que se someten, por lo que están preparadas para trabajar en todos los tipos de ondas aquí descritas. Ello le permitirá reproducir a voluntad los estados mentales característicos de los diferentes estados mentales.

### CONDICIONES DE LA GARANTÍA

**Megabrain Systems, S.L., en adelante Megabrain**, garantiza sus equipos durante 2 años desde la fecha de adquisición del producto, en todas sus partes contra defectos de material y de mano de obra. La garantía de 2 años comprende todas las partes internas del equipo, no así sus periféricos como gafas binaurales, transformador, auriculares y cables.

La mencionada garantía, queda limitada a las partes específicamente fabricadas por **Megabrain**.

**Megabrain** sustituirá el producto o cualquiera de sus partes que no haya cumplido lo estipulado en la garantía, por un equipo o piezas nuevas sin ningún cargo para el consumidor, (excepto los portes hasta y desde el local de nuestro servicio técnico, que son con cargo al cliente).

En caso de que el equipo fallara dentro los 12 primeros meses de uso, la sustitución del equipo será inmediata.

Debe tener en consideración, que todas las reparaciones, deberán ser realizadas por el personal cualificado de nuestro Servicio Técnico.

No ponga el equipo en lugares con humedad excesiva, ni bajo el sol o cerca de fuentes emisoras de calor.

Si el equipo no funciona, desconecte el cable de la red eléctrica y consulte inmediatamente con el servicio técnico o con el distribuidor. No desmonte las tapas, en el interior no hay partes reparables por usted.

Se recomienda conectar el equipo a un enchufe dónde tenga fácil acceso.

Los equipos **Megabrain**, están dotados de un número de identificación único, que va grabado digitalmente en todos sus componentes, por el cual queda identificado como titular de la garantía, el titular de la compra reflejado en la factura o justificante de compra.

### LA GARANTÍA NO SERÁ VÁLIDA

Si el equipo no se opera de acuerdo con las INDICACIONES especificadas en el Manual del Usuario

Si no se han observado las advertencias indicadas al Manual del Usuario

Si ha sufrido un deterioro irreparable y grave por causas atribuibles al usuario

Si se ha conectado a un voltaje nominal diferente al señalado o bien se han usado fuentes de alimentación diferentes a las suministradas

Si el aparato ha sido alterado o intentado reparar por personal ajeno al Servicio Técnico de **Megabrain**