

# Las nuevas máquinas de la mente



## INSTANT MEMORY II

*"No me cabe la menor duda de que la mayoría de las personas, viven, sea física, intelectual o moralmente en un círculo muy restringido de la potencialidad de su ser.*

*Sólo se valen de una porción muy pequeña de su conciencia. Es como si un hombre, de todo su organismo corporal, se habituase a usar y mover sólo el dedo mañique... Todos tenemos para recurrir a ellas, reservas de vida con las que ni siquiera soñamos"*

*William James*

## UTILIZAMOS UNA MÍNIMA PARTE DE NUESTRAS POSIBILIDADES MENTALES

La capacidad de nuestra mente es prácticamente ilimitada, sin embargo sólo utilizamos una mínima parte y este hecho es el resultado de la poca información que sobre su funcionamiento recibimos.

Nos preocupamos de desarrollar nuestro cuerpo y nos olvidamos de efectuar ejercicios para armonizar y desarrollar nuestra mente

### CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO DE BIOINFORMACIÓN

Funciona con la medición de los cambios de conductividad eléctrica de la piel:

La piel húmeda conduce mejor la corriente eléctrica que la piel seca.

A medida que nos relajamos, el contenido de humedad en la piel, decrece, con lo cual la conductividad eléctrica decrece a la vez.

Esta información se traduce en señales audiovisuales que dan la lectura del biofeedback.

El equipo informa al usuario mediante una barra de luz que cambia de color de acuerdo con el estado emocional del usuario.

Al mismo tiempo un sonido va indicando el progreso que el practicante experimenta en su autocontrol.

### ESTE EQUIPO PRESENTA COMO NOVEDADES

- El poder conectar con el ordenador una gama de juegos, para mejorar los resultados en el control emocional y en el aprendizaje de la relajación.
- La estimulación de los procesos mentales mediante técnicas de "Gimnasia Mental"
- La aplicación de técnicas de desensibilización sistemática para la terapia de corrección de fobias, obsesiones y adicciones (El terapeuta presenta estímulos negativos de forma progresiva, aumentando la dificultad conforme el paciente va obteniendo resultados, los estímulos pueden presentarse mediante la palabra, imágenes gráficas o CDs preparados para tal efecto).
- De una forma divertida, estimula la capacidad sensomotora, desarrollando el autocontrol emocional, la sincronización psicomotriz y la capacidad de relajación.

### IMPORTANTE

Este sistema no pretende ser el sustituto del médico o del psicólogo, sino un valioso auxiliar y un complemento terapéutico. Se aconseja que en los casos en que se tengan que realizar aplicaciones a enfermos, se acuda a profesionales de la medicina y de las psicoterapias

# SISTEMA DE ENTRENAMIENTO MENTAL (BRAIN TRAINING)

## CON INSTANT MEMORY II

### GIMNASIA MENTAL

El rendimiento de la memoria desciende conforme nos hacemos mayores. Olvidar nombres, no saber donde están las cosas, olvidar una cita, etc. son problemas cotidianos que por si solos no tendrían mayor importancia. Sin embargo estos olvidos se pueden acrecentar con la edad y pueden ser signos del temido Alzheimer..

El deterioro de nuestro cerebro puede disminuir notablemente si efectuamos unos sencillos ejercicios diarios, está demostrado que la llamada "Gimnasia Mental" nos mantiene intelectualmente jóvenes.

Igual que nuestro cuerpo precisa de ejercicios para mantenerlo en forma, nuestro cerebro también precisa de estímulos para mantenerlo "activo".

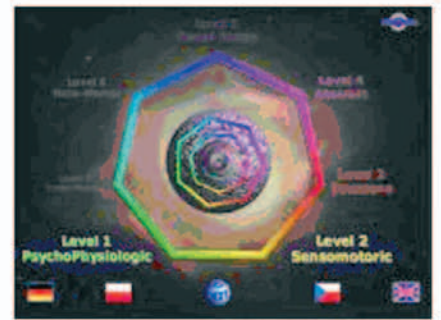
Los ejercicios de los programas de "Mental Games" estimulan la atención, la concentración, la memoria, la coordinación viso-motriz, etc. se distinguen de otros sistemas en algo muy importante:

**"El usuario estimula también su inteligencia emocional"**

A través de la respuesta psicogalvánica que se basa en la mayor conductibilidad de la piel conforme se incrementa la sudoración en la palma de la mano, se establece una conexión con el ordenador, aprendiendo a realizar los ejercicios al tiempo que se controla su nivel de relajación. De esta forma aprende a enfrentarse a situaciones difíciles, a desarrollar la memoria, la creatividad, la atención, etc. El cerebro se mantiene en forma y aprende a reaccionar en todas las situaciones de una forma relajada y equilibrada sin "dejarse llevar por los nervios" y eliminando paulatinamente la ansiedad al tiempo que estimula las facultades intelectuales.

Pero lo más importante es que este sistema ofrece excelentes resultados a todas las edades, resultando muy útil a los estudiantes que facilitan así la memorización, la atención, la concentración y la asimilación de contenidos.

Estamos en los albores de nuevas tecnologías que van a facilitar el conocimiento y aprovechamiento de las extensas posibilidades de desarrollo del ser humano y uno de los sistemas es sin duda alguna mediante el aprendizaje de estos sencillos ejercicios que de una forma amena y divertida nos ayudan progresar.



*El programa incluye dos niveles. El Nivel Uno es Psicofisiológico y el Nivel Dos es Sensomotor.*

*El nivel uno consiste en un grupo de ejercicios convencionales de biofeedback. Aquí ud, puede mover objetos en la pantalla a medida que aprende a relajar su cuerpo y focalizar su mente.*

*El nivel dos consiste en un número de módulos independientes, diseñados para entrenar activamente sus respuestas*



*Su misión es aterrizar en la plataforma*



*Trate de aterrizar en el área marcada a tiempo y tan suavemente como le sea posible.*



*Trate de aterrizar el OVNI en el punto marcado en el tiempo disponible.*



*Haga volar a la nave entre las nubes*