

PROGRAMA DE FORMACIÓN Y MENTORÍA

PSICONÁUTICA PRÁCTICA 3.0

HAY UNA DIFERENCIA ENTRE VIAJAR Y SABER VIAJAR

Programa de formación y mentoría para aprender a prepararte, navegar, comprender e integrar experiencias psicodélicas con mayor criterio.

exploración consciente de los estados alterados de conciencia

por

Jasper Palmer

¿QUÉ ES PSICONÁUTICA PRÁCTICA?

Tomar una sustancia es relativamente sencillo.

Lo difícil comienza cuando cambia tu percepción, aparece el miedo, surgen imágenes que parecen reales y tienes que decidir cuánto creer, cómo responder y qué hacer con la experiencia cuando regresas.

Psiconáutica Práctica es una formación y mentoría de aproximadamente tres meses para aprender a comprender el proceso psicodélico de principio a fin.

No es un curso para coleccionar sustancias.

Es una formación para desarrollar criterio.

DURANTE EL PROGRAMA APRENDERÁS A:

- Prepararte antes de una experiencia.
- Comprender las variables que influyen en el viaje.
- Observarte mientras estás dentro de la experiencia.
- Navegar miedo, saturación y pérdida de control.
- Diferenciar lo que viste de lo que interpretaste.
- Comprender las diferencias entre sustancias.
- Integrar lo vivido después de regresar.
- Acompañar con mayor responsabilidad si deseas facilitar procesos.

El objetivo no es que dependas de Jasper para interpretar cada viaje.

El objetivo es que eventualmente puedas pensar, observar, navegar e integrar por ti mismo.

DE VIAJERO A PSICONAUTA

ANTES DE TENER UN MÉTODO

- Entrar en una experiencia sin comprender sus variables.
- Creer que set significa solamente estar de buen humor.
- Confundir setting con tener limpia la habitación.
- Tomar imágenes y entidades de forma literal.
- Depender de otras personas para interpretar el viaje.
- Reaccionar automáticamente frente al miedo.
- Creer que todas las sustancias enseñan de la misma manera.
- Regresar sin saber cómo integrar lo vivido.

DESPUÉS DE DESARROLLAR CRITERIO

- Preparar conscientemente al viajero y el entorno.
- Comprender el set como todo aquello que te hace ser tú.
- Comprender el setting como un campo de estímulos.
- Diferenciar experiencia, símbolo e interpretación.
- Aprender a observarte dentro del viaje.
- Saber cuándo mantener el control y cuándo soltar la resistencia.
- Reconocer el lenguaje y las exigencias de distintas sustancias.
- Convertir la experiencia en reflexión, criterio y vida cotidiana.

Psiconáutica Práctica no busca enseñarte simplemente a viajar.

Busca enseñarte a saber qué estás haciendo antes, durante y después de una experiencia.

¿PARA QUIÉN ES?

Psiconáutica Práctica está dirigida a:

- Personas que quieren comprender mejor sus propias experiencias.
- Viajeros que desean dejar de improvisar.
- Personas interesadas en estudiar psiconáutica con seriedad.
- Personas que han vivido experiencias difíciles y quieren desarrollar mejores herramientas conceptuales.
- Futuros facilitadores.
- Acompañantes que necesitan comprender mejor sus herramientas, sus límites y a las personas que tienen delante.
- Personas interesadas en reducción de riesgos.
- Personas que desean distinguir experiencia de interpretación.
- Personas interesadas en la relación entre cerebro, experiencia, espiritualidad y vida cotidiana.

PROBABLEMENTE NO ES PARA TI SI:

- Solamente buscas instrucciones rápidas para consumir sustancias.
- Esperas que Jasper interprete cada visión por ti.
- Buscas una fórmula que garantice viajes agradables.
- Quieres convertirte rápidamente en “chamán”.
- No estás dispuesto a cuestionar tus propias interpretaciones.

Aquí no se trata de dar drogas. Se trata de comprender personas, herramientas y experiencias.

¿CÓMO FUNCIONA LA MENTORÍA?

DURACIÓN	Aproximadamente tres meses.
CLASES EN VIVO	Las clases se realizan mediante Discord.
ASISTENCIA OPCIONAL	Si no puedes conectarte en vivo, puedes continuar el programa mediante las grabaciones.
GRABACIONES	Las clases se comparten normalmente el mismo día dentro del grupo privado de Telegram correspondiente a cada ola.
PREGUNTAS	Los alumnos pueden preguntar durante las clases y continuar planteando dudas después de recibir las grabaciones.
COMUNIDAD	Cada ola comparte un espacio privado de estudio, comunicación y acompañamiento.
MENTORÍA	No recibes solamente información. Durante el proceso puedes conversar con Jasper sobre los conceptos, las dudas que surjan y la manera de comprender e integrar lo aprendido.

“Mi intención es que cuando termines sepas lo que yo sé, más todo aquello que tú ya sabías antes de conocerme.”

Psiconáutica Práctica es un programa educativo. No sustituye atención médica, psicológica o psiquiátrica. No promueve el consumo ni garantiza resultados determinados.

EL RECORRIDO DE PSICONÁUTICA PRÁCTICA

BLOQUE I

EL VIAJERO Y QUIEN LO ACOMPAÑA

Quién eres, cómo llegaste, la figura del chamán, el facilitador invisible, el trip sitter, las herramientas y el criterio para conocer a la persona.

BLOQUE III

SET, SETTING, SUSTANCIA Y DOSIS

Las cuatro grandes variables de la experiencia y cómo trabajar aquello que sí podemos preparar.

BLOQUE V

NAVEGACIÓN

Intención, propósito, mantra, respiración, observación, control, resistencia y cuándo soltar.

BLOQUE VII

LAS SUSTANCIAS

LSD, psilocibina, disociativos, harmalas, DMT y 5-MeO-DMT: historia, farmacología, fenomenología, riesgos y diferencias.

BLOQUE II

EL PROCESO PSICODÉLICO

Preparación, consumo, subida, pico, descenso, regreso, postexperiencia, cerebro psicodélico y diferencias entre estados alterados.

BLOQUE IV

LAS EXPERIENCIAS PSICODÉLICAS

Experiencias místicas, terapéuticas, recreativas y difíciles; fractales, entidades, simbolismo y el concepto de elemental.

BLOQUE VI

INTEGRACIÓN Y ESPIRITUALIDAD

Experiencia vs. interpretación, memoria, sueño, vida cotidiana, ego, alma, fe y el peligro de literalizar.

BLOQUE VIII

REGRESAR

La Escalera Psicodélica, Kuami Kiache, independencia del maestro y el psiconauta fuera del viaje.

PROGRAMA DETALLADO

I. INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN DEL VIAJERO

- Presentación de los participantes.
- Quién eres.
- Cómo llegaste a la psiconáutica.
- Experiencias previas.
- Primer contacto con estados alterados de conciencia.
- Qué buscas.
- Qué temas.
- Qué esperas encontrar.
- Qué significa para ti ser psiconauta.
- El viajero antes de la medicina.
- La persona antes de la experiencia.
- Por qué comenzamos hablando del viajero y no de sustancias.
- Qué busca Psiconáutica Práctica.
- Del viajero principiante al psiconauta con criterio.

II. MI CAMINO A LA PSICONÁUTICA

- Presentación de Jasper Palmer.
- Crecer en la ciudad.
- No conocer las plantas.
- “No sabía que los tomates venían de una planta”.
- Venezuela.
- Universidad Central de Venezuela.
- El árbol de floripondio.
- Historias de duendes y floripondio.

- Migración a México.
- Encontrarme nuevamente con el floripondio.
- Comenzar a cultivar.
- Plantas antes que sustancias.
- Hongos.
- Primeras experiencias.
- Viajar en casa.
- Explorar sin comunidad.
- Encuentro con mentores.
- Primera invitación a la ayahuasca.
- Decir que no.
- Matrimonio y vida cotidiana.
- De cultivador a viajero.
- De viajero a psiconauta.
- De psiconauta a facilitador.
- De facilitador a profesor.
- Cómo nace Psiconáutica Práctica.

III. EL CHAMÁN NO ES QUIEN TÚ CREES

- Qué imaginamos cuando escuchamos la palabra “chamán”.
- La imagen contemporánea del chamán.
- El chamán alrededor del fuego.
- Cantos.
- Tambor.
- Medicina.
- Plumas.
- El supuesto control sobre el viaje.
- El supuesto poder de entrar y salir de la experiencia del viajero.
- Tradición vs. construcción contemporánea.

- Curaca.
- Líder comunitario.
- Médico tradicional.
- Uso histórico de los términos.
- Uso New Age de los términos.
- Forma vs. función.
- El problema de convertir al acompañante en protagonista.
- Si el chamán no controla tu viaje, ¿quién te acompaña?

IV. EL FACILITADOR INVISIBLE

- Qué es un facilitador.
- Facilitar significa hacer fácil.
- El facilitador no viaja por ti.
- El facilitador no controla la experiencia.
- El facilitador no es protagonista.
- El protagonista es el viajero.
- El protagonista es el viaje.
- El facilitador invisible.
- Estar presente sin ocupar el centro.
- Presencia, observación y escucha.
- Cuándo acercarse, retirarse, intervenir o permanecer en silencio.
- Cuidado físico, contención e higiene.
- Manejo de incidencias, posición corporal y prevención de riesgos.
- Música, tambor y modificación de estímulos como herramientas de facilitación.
- El trabajo que nadie ve.
- El facilitador como trabajador.
- El facilitador como artesano.

V. EL TRIP SITTER

- Qué es un trip sitter.
- Diferencias entre facilitador y trip sitter.
- Observación sobria.
- Seguridad física.
- No dirigir la experiencia.
- No imponer interpretaciones.
- Estar disponible.
- Intervenir solamente cuando corresponde.
- Riesgo real vs. incomodidad del viaje.
- Saber pedir ayuda.
- Límites del acompañamiento.

VI. LA CAJA DE HERRAMIENTAS DEL FACILITADOR

- La metáfora del artesano y su caja de herramientas.
- Diferentes herramientas, diferentes usos y diferentes riesgos.
- Las sustancias como herramientas.
- Tener una medicina no significa que debas utilizarla.
- Dar lo que tenemos a la mano.
- El error de trabajar siempre con la misma sustancia.
- "Si tengo Bufo, doy Bufo".
- "Si tengo hongos, doy hongos".
- La herramienta correcta para la situación correcta.
- Cuándo una herramienta puede convertirse en problema.
- Conocer la herramienta antes de utilizarla.
- Información sobre una sustancia vs. conocimiento de la experiencia.

VII. EL FACILITADOR PRIMERO DEBE SER VIAJERO

- ¿Psiconáutica Práctica es para viajeros o para facilitadores?
- Para ambos.
- El facilitador primero debe aprender a ser viajero.
- Conocer para acompañar.
- Vivir experiencias agradables.
- Vivir experiencias difíciles.
- Paraísos.
- Infiernos.
- Miedo.
- Belleza.
- Vacío.
- Confusión.
- La experiencia directa.
- Límites de la experiencia directa.
- Experiencia no equivale automáticamente a competencia.
- Estudio + experiencia + criterio.
- Saber qué exige una medicina al viajero.
- Saber dónde puede complicarse.
- Saber cuándo uno mismo todavía no sabe suficiente.

VIII. CONOCER AL VIAJERO

- Conocer la medicina es solamente la mitad.
- La otra mitad es conocer a la persona.
- Quién acaba de llegar.
- Qué busca.
- Por qué está allí.
- Qué cree que necesita.

- Qué está evitando.
- Experiencias anteriores.
- Estado emocional.
- Duelo.
- Ansiedad.
- Estrés.
- Relaciones.
- Trabajo.
- Sueño.
- Alimentación.
- Hábitos.
- Medicamentos.
- Expectativas.
- Creencias.
- Contexto familiar.
- Historia personal.
- Preguntar antes de ofrecer.
- Escuchar antes de decidir.
- "¿Por qué hongos?"
- "¿Qué te trajo hasta aquí?"
- "Cuéntame qué está pasando".
- La persona que pide una experiencia extrema.
- El viajero que quiere "darse con todo".
- Diferenciar deseo de necesidad.
- Diferenciar curiosidad de evasión.
- Autoengaño.
- Expectativas imposibles.
- Saber decir no.
- Saber decir "no ahora".
- Saber reconocer cuándo ninguna medicina es la respuesta.

- No se trata de dar drogas.
- Se trata de ayudar a las personas.

IX. EL PROCESO PSICODÉLICO

- Qué es un viaje.
- Qué ocurre antes.
- Qué ocurre durante.
- Qué ocurre después.
- Preparación.
- Consumo.
- Inicio.
- Subida.
- Pico.
- Meseta.
- Descenso.
- Regreso.
- Postexperiencia.
- Diferencias entre experiencias cortas y largas.
- Tiempo objetivo vs. tiempo subjetivo.
- Cambios corporales.
- Cambios perceptuales.
- Cambios emocionales.
- Cambios cognitivos.
- El viaje como proceso y no solamente como pico.

X. PREPARACIÓN ANTES DE LA EXPERIENCIA

- Preparar antes de viajar.

- Preparación logística: ropa, transporte, espacio, acompañamiento y tiempo disponible.
- Descanso.
- Alimentación.
- Ayuno dentro del modelo personal de Jasper.
- Evitar convertir la preparación en una fuente adicional de estrés.
- La ansiedad anticipatoria.
- Pensar obsesivamente “voy a viajar”.
- Expectativas innecesarias.
- Mantener la vida tan normal como sea posible.
- Llegar descansado.
- Llegar con la menor saturación posible.
- Introducción a la intención.

XI. PSICODELIA, DISOCIACIÓN Y OTROS ESTADOS

- Qué llamamos experiencia psicodélica.
- Qué llamamos disociación.
- Diferencias fenomenológicas.
- Percepción.
- Cuerpo.
- Espacio.
- Identidad.
- Tiempo.
- Despersonalización.
- Desrealización.
- Disociación.
- Alteración perceptual.
- Visiones.
- Imágenes.

- Estados de trance.
- “Chuma”.
- Origen Piaroa del término dentro de la enseñanza de Jasper.
- Inconsciencia corporal.
- Mente despierta.
- Interpretación espiritual de la experiencia.
- Diferenciar descripción de interpretación.

XII. EL CEREBRO PSICODÉLICO

- Introducción al cerebro.
- Neuronas.
- Neurotransmisores.
- Serotonina.
- Receptores serotoninérgicos.
- 5-HT2A.
- Corteza prefrontal.
- Corteza visual.
- Tálamo.
- Hipocampo.
- Amígdala.
- Red neuronal por defecto.
- Procesamiento predictivo.
- Construcción de la percepción.
- Cómo el cerebro interpreta el mundo.
- Alteraciones de percepción.
- Memoria.
- Emoción.
- Pensamiento.
- Imágenes mentales.

- Visuales.
- Cerebro, experiencia e interpretación.
- Lo que sabemos.
- Lo que inferimos.
- Lo que interpretamos.

XIII. LOS FACTORES QUE INFLUYEN EN LA EXPERIENCIA

- Las medicinas son impredecibles.
- Preparar no significa controlar.
- Reducir variables innecesarias.
- SET.
- SETTING.
- SUSTANCIA.
- DOSIS / INTENSIDAD.
- Sustancia y dosis como variables inseparables.
- Trabajar lo que sí podemos preparar.
- Menos improvisación.
- Más criterio.
- Preparación no garantiza una experiencia sencilla.
- Preparar es aumentar nuestras herramientas para navegar.

XIV. CONSIDERACIONES SOBRE EL SET

- Qué es realmente el set.
- El set no es simplemente “estar de buen humor”.
- El set es todo aquello que te hace ser tú.
- Historia personal.
- Personalidad.

- Familia.
- Cultura.
- Religión.
- Ideología.
- Creencias.
- Experiencias.
- Trauma.
- Miedos.
- Ansiedad.
- Hábitos.
- Deseos.
- Expectativas.
- Sexualidad.
- Humor.
- Relaciones.
- Autoimagen.
- Identidad.
- Años de condicionamiento.
- El set como material de la experiencia.
- El set como campo de batalla.
- El viaje ocurre dentro del viajero.

XV. CONDICIONANDO EL SET

PRIMERA FASE — AUTOOBSERVACIÓN

- Observar el diálogo interno.
- La “vocecita” del cerebro.
- Escuchar sin intervenir.
- Observar sin juzgar.

- Qué pienso cuando no estoy intentando observarme.
- Reconocer patrones.

SEGUNDA FASE — CLASIFICACIÓN

- Poner nombre a los pensamientos.
- Ansiedad.
- Estrés.
- Miedo.
- Enojo.
- Envidia.
- Humor.
- Sexo.
- Sueño.
- Compulsiones.
- Bondad.
- Empatía.
- Deseos.
- Gustos.
- Confusión.

TERCERA FASE — DISCRIMINACIÓN

- Qué quiero alimentar.
- Qué no quiero alimentar.
- Potenciar.
- Frenar.
- Redirigir.
- Elegir conducta.
- Construcción consciente de hábitos.
- No controlar que aparezca un pensamiento.
- Elegir cuánto lo seguimos.

- Elegir qué hacemos con él.

APLICACIÓN PSICONÁUTICA

- Entrenar al observador.
- Vigilar los pensamientos.
- Observar que estamos pensando.
- Reconocer ansiedad durante el viaje.
- Reconocer miedo.
- Reconocer fascinación.
- Reconocer distracción.
- Recuperar la atención.
- El psiconauta no solamente observa el viaje.
- El psiconauta se observa a sí mismo dentro del viaje.
- Entrenar sobrio aquello que necesitaremos alterados.

XVI. CONSIDERACIONES SOBRE EL SETTING

- Qué es realmente el setting.
- El setting no es solamente “tener limpio el cuarto”.
- El setting como campo de estímulos.
- Qué es un estímulo.
- El viaje como amplificador de estímulos.
- Atención.
- Saliencia.
- Música.
- Personas.
- Voces.
- Conversaciones.
- Cantos.
- Tambor.

- Luz.
- Oscuridad.
- Temperatura.
- Naturaleza.
- Agua.
- Animales.
- Olores.
- Objetos.
- Movimiento.
- Películas.
- Teléfonos.
- Expectativas ambientales.
- Personas conocidas como estímulo.
- Personas desconocidas como estímulo.
- Distracción vs. introspección.
- Sobrecarga de estímulos.
- Complejidad ambiental.
- Cuántas cosas le estamos pidiendo procesar al cerebro mientras viajamos.

XVII. PROGRESIÓN DEL SETTING

- El setting como entrenamiento progresivo.
- No es una ley universal.
- Es el modelo de Jasper.

PRIMER ENTORNO

- Lugar privado.
- Lugar conocido.
- Bajo nivel de estímulos.
- Acompañamiento disponible.

- Viaje individual.

SEGUNDO ENTORNO

- Lugar conocido.
- Personas conocidas.
- Aprender a manejar personas como estímulo.

TERCER ENTORNO

- Lugar controlado pero menos familiar.
- Casa de otra persona.
- Espacio del facilitador.
- Terraza.
- Cambio de ambiente.

CUARTO ENTORNO

- Personas desconocidas.
- Reacciones impredecibles.
- Emociones ajenas.
- Llanto.
- Risa.
- Vómito.
- Movimiento.

QUINTO ENTORNO

- Naturaleza.
- Estímulos impredecibles.
- Sonidos.
- Animales.
- Clima.
- Movimiento.

SEXTO ENTORNO

- Grupo.
- Ceremonia.
- Fuego.
- Cantos.
- Música.
- Facilitadores.
- Otros viajeros.
- Multiplicidad de estímulos.
- Aprender a aislar el ruido.
- Adaptarse a ambientes más complejos.

XVIII. SUSTANCIA Y DOSIS

- La dosis importa.
- “Me comí tres hongos”.
- ¿Tres qué?
- El problema de contar piezas.
- Improvisar dosis.
- Tomar “lo que me dieron”.
- Cultura de no medir.
- Reducción de incertidumbre.
- Identificación de sustancias.
- Reactivos como herramientas orientativas.
- Límites de los reactivos.
- Variabilidad de potencia.
- Sustancia desconocida.
- Dosis desconocida.
- Intensidad inesperada.
- Riesgo añadido voluntariamente.

- Conocer la herramienta.
- Conocer cuánto estamos empujando la herramienta.
- La sustancia y la intensidad trabajan juntas.

XIX. EL LENGUAJE DE LAS SUSTANCIAS

- Cada sustancia tiene un lenguaje propio.
- Fenomenología.
- Tendencias experienciales.
- No existe “el psicodélico” como una sola experiencia.
- LSD no habla como psilocibina.
- Psilocibina no habla como DMT.
- DMT no habla como 5-MeO-DMT.
- Visual.
- Mental.
- Autobiográfico.
- Emocional.
- Narrativo.
- Simbólico.
- No narrativo.
- Introspectivo.
- Corporal.
- Espiritual.
- Saber qué tipo de experiencia puede producir una herramienta.
- Qué exige cada sustancia al viajero.
- Qué puede esperar razonablemente.
- Qué nunca debemos prometer.

XX. TIPOS DE EXPERIENCIA PSICODÉLICA

EXPERIENCIA MÍSTICA

- Sensación de unidad.
- Conexión.
- Trascendencia.
- Energía.
- Dios.
- Creador.
- Bienestar.
- Atemporalidad.
- Presencia.
- Experiencias aparentemente espirituales.
- No toda experiencia mística contiene una enseñanza explícita.

FRACTALES

- Qué llamamos fractal.
- Geometría.
- Patrones.
- Movimiento.
- Sensación de profundidad.
- Cómo se siente encontrarlos.

ENTIDADES

- Qué llamamos entidad.
- Presencias.
- Rostros.
- Seres.
- Personajes.
- Entidades agradables.

- Entidades molestas.
- Entidades amenazantes.
- Entidades llamativas.
- Fascinación.
- Distracción.
- No literalizar automáticamente.
- Experiencia vs. interpretación.

EL ELEMENTAL

- Concepto utilizado por Jasper.
- Presencia organizadora de la experiencia.
- Conversación.
- Secuencia de acontecimientos.
- Sensación de mensaje.
- Diferencia entre entidad y elemental dentro del modelo de Jasper.
- No establecer su naturaleza como hecho objetivo.
- Evolución de la interpretación de Jasper.

EXPERIENCIA TERAPÉUTICA / AUTOBIOGRÁFICA

- Historia personal.
- Infancia.
- Familia.
- Relaciones.
- Recuerdos.
- Errores.
- Miedo.
- Culpa.
- Trauma.
- Adicciones.
- Hábitos.

- Defectos.
- Material emocional difícil.
- Experiencias cargadas de información.
- Ver más de lo que queríamos ver.

EXPERIENCIA RECREATIVA

- Qué significa recrearse.
- Recreativo no significa necesariamente irresponsable.
- Re-crear.
- Risa.
- Música.
- Movimiento.
- Belleza.
- Juego.
- Sensación de renovación.
- Descanso de la rutina.
- Viajar sin buscar una enseñanza profunda.
- Riesgos del uso recreativo.
- Límites.

EXPERIENCIA DIFÍCIL

- El llamado “mal viaje”.
- Miedo.
- Ansiedad.
- Pánico.
- Sobrecarga.
- Resistencia.
- Pensamientos repetitivos.
- Intensidad excesiva.
- Set complicado.

- Setting complejo.
- Sustancia desconocida.
- Dosis excesiva.
- Experiencia difícil vs. experiencia peligrosa.
- Preparar reduce riesgos pero no garantiza una experiencia fácil.

XXI. INTENCIÓN Y PROPÓSITO

INTENCIÓN

- Qué entendemos por intención.
- La intención no es una lista de demandas a la medicina.
- “Quiero ver a mi mamá”.
- “Quiero aprender inglés”.
- Expectativa vs. intención.
- El peligro de exigir un resultado.
- Frustración cuando la experiencia no hace lo esperado.
- La intención como estándar mínimo personal.
- La intención como límite que nos colocamos a nosotros mismos.
- Cómo quiero comportarme.
- Quiero observar.
- Quiero mantenerme tranquilo.
- Quiero recordar respirar.
- Quiero aprender.
- Quiero evitar reaccionar impulsivamente.
- La intención como corrector durante el viaje.
- Recordar para qué estamos allí.
- El “manto protector” como metáfora de Jasper.

PROPÓSITO

- Qué entendemos por propósito.
- Qué queremos comprender.
- Qué queremos explorar.
- Qué pregunta permanece con nosotros.
- Pensamiento persistente.
- Meditación sobre una pregunta.
- Hablar, leer y meditar sobre la pregunta durante la vida cotidiana.
- El propósito comienza a incorporarse al set.
- Mayor probabilidad de que determinados temas aparezcan porque ya forman parte de nosotros.
- No exigir cuándo debe aparecer la respuesta.
- Dejar que la experiencia aparezca cuando aparezca.
- Intención dirige al viajero.
- Propósito orienta la exploración.

XXII. TRES HERRAMIENTAS PRÁCTICAS DE NAVEGACIÓN

1. MANTRA

- Qué es un mantra dentro del modelo de Jasper.
- No es una palabra mágica.
- Palabra con peso emocional.
- Historia personal.
- Significado.
- Memoria.
- Ancla.
- Historia de Sharif: miedo, atención y repetición.
- Alhamdulillah como ancla personal de Jasper.

- Concentrar la mente.
- El mantra frente al miedo.
- El mantra debe pertenecer al viajero.
- Volver a la intención.
- Recordar algo que importa.

2. RESPIRACIÓN

- Respiración como ancla.
- Volver a algo conocido.
- Volver al cuerpo.
- Salir del estímulo que monopoliza la atención.
- Respiración consciente.
- Ritmo.
- Atención.
- Reorientación.
- Recuperar el centro.
- Cortar un ciclo de reacción.
- Crear espacio antes de responder.

3. CONTROL VS. FLUIR

- El problema de “fluye con todo”.
- No entregar el discernimiento.
- Controlar al viajero, no controlar el viaje.
- Vigilar pensamientos.
- Vigilar atención.
- Vigilar respuestas.
- Reconocer miedo.
- Reconocer ansiedad.
- Redirigir.
- Elegir.

- Mantener el control sobre uno mismo mientras sea posible.
- Cuando la resistencia comienza a producir sufrimiento.
- Cuando la experiencia supera nuestra capacidad de dirección.
- Dejar de luchar.
- Soltar.
- Fluir cuando ya no existe control posible.
- Sensación de desintegración.
- Sensación de desaparición.
- Muerte simbólica.
- Pérdida de identidad.
- Permitir que la experiencia continúe.
- Resistencia vs. rendición.

PRINCIPIO CENTRAL

- No entregues tu discernimiento.
- Entrega la resistencia cuando la resistencia ya no sirve.

XXIII. TIPOS DE USO PSICODÉLICO

USO RECREATIVO

- Viajar por experiencia.
- Curiosidad.
- Diversión.
- Música.
- Descanso.
- Cambio de rutina.
- Dosis/intensidad moderada dentro del contexto del usuario.
- Riesgos.
- Responsabilidad.

- Uso recreativo no significa uso irresponsable.

USO DE AUTOCONOCIMIENTO / TERAPÉUTICO

- Conocerse.
- Encontrar patrones.
- Adicciones.
- Dependencias.
- Miedos.
- Conductas.
- Relaciones.
- Historia personal.
- Aprender.
- Observar.
- Integrar.

USO EXPLORATORIO

- Estudiar la sustancia.
- Comprender su fenomenología.
- Comparar experiencias.
- Investigar estados alterados.
- Preguntar.
- Registrar.
- Construir criterio.

USO ESPIRITUAL

- Búsqueda de significado.
- Contemplación.
- Dios.
- Creación.
- Alma.

- Trascendencia.
- Riesgo de literalizar.
- La sustancia como herramienta, no como autoridad espiritual.

XXIV. RELACIÓN LONGITUDINAL CON LA EXPERIENCIA

- Un viaje como capítulo.
- Varios viajes como serie.
- Continuidad entre experiencias.
- Temas recurrentes.
- Símbolos recurrentes.
- Preguntas que regresan.
- Una experiencia reinterpretando otra.
- Revisar meses de experiencias.
- Diario de viajes.
- Identificar patrones.
- No obligar a que exista continuidad.
- No consumir de nuevo únicamente para obtener una respuesta.
- Algunas imágenes pueden quedar sin explicación.
- Una comprensión puede aparecer sobrio mucho tiempo después.
- Diferencia entre proceso longitudinal y uso compulsivo.
- La experiencia de Jasper con períodos prolongados de exploración.
- Experiencia personal, no protocolo universal.

XXV. INTEGRACIÓN

- Qué significa integrar.
- Qué ocurrió.
- Qué sentí.

- Qué entendí.
- Qué creo que significa.
- Experiencia vs. interpretación.
- Descripción antes de interpretación.
- Escritura.
- Diario de viaje.
- Conversación.
- Revisión posterior.
- Memoria fragmentada.
- Recuerdos que aparecen después.
- Asociaciones tardías.
- Sueño.
- Consolidación de memoria.
- Descanso.
- Cambios de comportamiento.
- Qué conservar.
- Qué descartar.
- Qué no sabemos todavía.
- Evitar decisiones irreversibles inmediatamente después de una experiencia intensa.
- Integración a corto plazo.
- Integración a largo plazo.
- Integrar no significa obedecer todo lo que apareció.
- Hipótesis de Jasper sobre alma, sueño e integración.
- Regresar a la vida cotidiana.

XXVI. EGO, ALMA Y ESPIRITUALIDAD

- Qué entendemos por ego.
- Función del ego.

- Ego vs. identidad.
- Ego y supervivencia.
- Disolución del ego.
- No destruir el ego.
- Colocarlo en su lugar.
- Cuerpo.
- Mente.
- Alma.
- Nafs.
- Qalb.
- Ruh.
- Dunya.
- Equilibrio.
- Psicodélicos y espiritualidad.
- Medicina para el alma como interpretación de Jasper.
- Ayat.
- Naturaleza.
- Creación.
- Allah.
- Ciencia y religión.
- Experiencia y fe.
- Interpretación espiritual.
- El peligro de literalizar.
- Una experiencia psicodélica no es automáticamente revelación.
- El cerebro participa en la construcción de la experiencia.
- Significado espiritual y mecanismo cerebral no tienen que ser enemigos.
- La sustancia no lleva a Allah.
- El viaje es herramienta, no destino.
- Regresar al Creador.

XXVII. LSD

- Historia.
- Origen.
- Farmacología.
- Receptores.
- Duración.
- Inicio.
- Subida.
- Pico.
- Descenso.
- Perfil visual.
- Perfil mental.
- Pensamiento.
- Atención.
- Música.
- Patrones.
- Geometría.
- Tiempo.
- Navegación.
- Intensidad.
- Riesgos.
- Experiencia vs. interpretación.
- Lenguaje fenomenológico del LSD dentro del modelo de Jasper.
- Diferencias con psilocibina.
- Diferencias con DMT.
- Lugar dentro de la Escalera Psicodélica.

XXVIII. PSILOCIBINA

- Historia.
- Hongos.
- Psilocibina.
- Psilocina.
- Farmacología.
- Receptores.
- Inicio.
- Subida.
- Pico.
- Descenso.
- Perfil visual.
- Perfil emocional.
- Memoria autobiográfica.
- Introspección.
- Historia personal.
- Analogías.
- Símbolos.
- Imágenes.
- Interpretación.
- El hongo no como detector automático de “verdades”.
- Pensar qué significa una imagen en vez de literalizarla.
- Intensidad.
- Experiencias difíciles.
- Riesgos.
- Diferencias con LSD.
- Relación con DMT.
- Lugar dentro de la Escalera Psicodélica.

XXIX. DISOCIATIVOS

- Qué son.
- Diferencias con psicodélicos clásicos.
- Farmacología general.
- Percepción corporal.
- Disociación.
- Identidad.
- Espacio.
- Tiempo.
- Despersonalización.
- Desrealización.
- Sensación de desconexión.
- Experiencias visuales.
- Comparaciones fenomenológicas.
- Riesgos.
- Integración.

XXX. HARMALAS / IMAO

- Qué son.
- Historia.
- Plantas que contienen alcaloides harmala.
- Ruda siria.
- Banisteriopsis caapi.
- Harmina.
- Harmalina.
- Tetrahydroharmina.
- MAO.
- MAO-A.

- Función de los IMAO.
- Metabolismo.
- Diferencias experienciales.
- Interacciones.
- Riesgos.
- Contraindicaciones.
- Relación con changa.
- Relación con ayahuasca.
- Cómo cambian la experiencia de DMT.

XXXI. DMT

- Historia del DMT.
- Presencia en plantas.
- DMT endógeno.
- Triptaminas.
- Relación estructural con serotonina.
- Farmacología.
- Receptores.
- Duración.
- Inicio súbito.
- "Despegue".
- Alteración corporal.
- Alteración temporal.
- Alteración espacial.
- Perfil visual.
- Fractales.
- Geometría.
- Espacios.
- Rostros.

- Entidades.
- Presencias.
- Lenguaje simbólico.
- Sensación de realidad.
- Miedo.
- Navegación.
- Breakthrough.
- Mensajes.
- Experiencia vs. interpretación.
- Literalidad.
- Mujer del DMT.
- Elemental del DMT.
- Evolución de la interpretación de Jasper.
- Cerebro y construcción de entidades.
- DMT blanco y amarillo.
- Diferencias experienciales dentro del modelo de Jasper.
- Changa.
- Ayahuasca.
- Harmalas.
- Integración.
- Lugar dentro de la Escalera Psicodélica.

XXXII. 5-MeO-DMT / BUFO

- Qué es 5-MeO-DMT.
- Bufo alvarius.
- Historia.
- Farmacología.
- Receptores.
- Diferencias con N,N-DMT.

- Menor contenido visual.
- Reducción de narrativa.
- Pérdida de identidad.
- Pérdida de tiempo.
- Pérdida de espacio.
- Vacío.
- Unidad.
- Silencio.
- Disolución.
- Muerte simbólica.
- Desaparición del personaje.
- Interpretación espiritual.
- Intensidad.
- Riesgos.
- Integración.
- Lugar dentro de la Escalera Psicodélica.

XXXIII. LA ESCALERA PSICODÉLICA

LSD

- Aprender las reglas del mundo alterado.
- Visuales.
- Música.
- Atención.
- Pensamiento.
- Navegación.

PSILOCIBINA

- Entrar hacia dentro.

- Memoria.
- Historia personal.
- Emoción.
- Introspección.

DMT

- Símbolo.
- Mensaje.
- Profundidad.
- Espiritualidad.
- Lenguaje de la experiencia.

5-MeO-DMT

- Desaparición de narrativa.
- Desaparición del personaje.
- Vacío.
- Unidad.

CONSIDERACIONES GENERALES

- No es una escala de potencia.
- Diferentes sustancias entrenan diferentes capacidades.
- No es una ley universal.
- Es el modelo de Jasper.
- Límites del modelo.
- Una persona puede recorrerla de otras maneras.
- El objetivo no es llegar a la sustancia “más alta”.
- La escalera no termina en una sustancia.
- El objetivo es regresar.
- Aplicar las habilidades a la vida sobria.

XXXIV. KUAMI KIACHE

“FUERZA EN EL CORAZÓN”

- Origen de la enseñanza.
- Mentor Piaroa.
- “Aguanta, que esto también va a pasar.”
- El miedo pasa.
- El dolor pasa.
- La alegría pasa.
- La ansiedad pasa.
- Los estados pasan.
- El viaje pasa.
- La vida cambia.
- Aprender a permanecer.
- Aprender a soportar.
- Aprender a observar.
- Aprender a vivir.
- El psiconauta fuera del viaje.
- El creyente.
- El estudiante.
- El facilitador.
- El servicio.
- Independencia del maestro.
- No crear dependencia.
- Llevar las herramientas a la vida sobria.
- Regresar a la familia.
- Regresar al trabajo.
- Regresar al mundo.
- Vivir mejor.

EL OBJETIVO ES REGRESAR

El objetivo no es conocer todas las sustancias.

El objetivo no es viajar constantemente.

El objetivo no es depender de Jasper.

El objetivo es desarrollar criterio.

Prepararte.

Observarte.

Navegar.

Comprender.

Interpretar.

Integrar.

Regresar.

“Quiero que cuando termines sepas lo que yo sé, más todo lo que tú ya sabías antes de conocerme.”

“Antes el DMT me explicaba la vida.

Ahora puedo hacerlo yo, porque sé cómo.”

PSICONÁUTICA PRÁCTICA

10.ª OLA

INICIO · 16 de noviembre de 2026

DURACIÓN · Aproximadamente tres meses · CUPO · 20 alumnos

CLASES · Discord · GRABACIONES Y COMUNIDAD · Telegram

OPCIONES DE INSCRIPCIÓN

TARJETA · PAGO COMPLETO

\$5,750 MXN

TARJETA · PLAN SEMANAL

13 pagos de \$550 MXN

Total: \$7,150 MXN

TRANSFERENCIA · PAGO COMPLETO

\$5,500 MXN

TRANSFERENCIA · PLAN SEMANAL

13 pagos de \$500 MXN

Total: \$6,500 MXN

INSCRIBIRME CON TARJETA · PAGO COMPLETO

INSCRIBIRME CON TARJETA · PLAN SEMANAL

HABLAR CON JASPER POR WHATSAPP

TÉRMINOS Y CONDICIONES

CONOCER LA PÁGINA DEL CURSO

“Antes el DMT me explicaba la vida. Ahora puedo hacerlo yo, porque sé cómo.”