

Aplicação de Psi Treinamento Indutivo para Crianças de brasileiro

(Application of Psi Inductive Training for Brazilian Children)

Hideyuki KOKUBO¹, Fabio Eduardo da SILVA², Sibele PILATO²,
Reginaldo HIRAOKA² and Mikio YAMAMOTO¹

1. *International Research Institute (Chiba, Japan)*

2. *Faculdades Integradas Espirita (Curitiba, Brazil)*

Abstrato: Os autores aplicaram a técnica chinesa de psi treinamento indutivo para 11 crianças brasileiras. Esta técnica foi desenvolvida na China nos anos oitenta. Este treinamento prepara assuntos para um teste de livre-resposta com objetivos que são cartas ou figuras escritos em um papel para cima o qual é balled. Investigadores chineses em Yunnan, Shanghai e Beijing reivindicaram que eles treinaram assuntos prósperos que usam o método. No estudo presente, os autores tentaram treinar crianças brasileiras que usam o método de Yunnan os investigadores Universitários. Os autores monitoraram o Campo RNGs durante treinar. Resultados de treinamento finais não estavam disponíveis porque o treinamento só era duas vezes terminado e o número de assuntos era pequeno. Porém, foi considerado que este método pudesse ser aplicado a assuntos que não conhecem cartas de Kanji.

Palavras chaves: **suposição, treinamento, Brasil, criança, reconhecimento, clarividência, psi,,**

1. Introdução

Os autores aplicaram a técnica chinesa de psi treinamento indutivo para onze crianças brasileiras. Esta técnica foi desenvolvida na China nos anos oitenta. Este método de treinamento prepara assuntos para um teste de livre-resposta com objetivos que são cartas ou figuras escritos em um pedaço de papel para cima o qual é balled. Investigadores chineses em Yunnan, Shanghai¹⁾ e Beijing reivindicou que eles treinaram assuntos que usam este método prosperamente. No estudo presente, os autores tentados treinar as crianças brasileiras por um método baseado em um teste de blindagem usados por Yunnan Universitários os investigadores.²⁾

2. Yunnan Método²⁾

O método de Universidade de Yunnan por esconder ou treinar é esboçado como segue. Primeiro fase: Teste escondendo para crianças ordinárias. Segunda fase: São treinados assuntos selecionados de 4 a 6 vezes por mês até que as habilidades deles/delas são estabilizadas. Terceira fase: Treinamento especial para experiências científicas. Estas fases estudos rígidos buscam terminados.

O teste de blindagem para alunos de uma escola primária era algumas vezes terminado um ano a Yunnan. Foram selecionadas aproximadamente 50 crianças até as 1997, e os

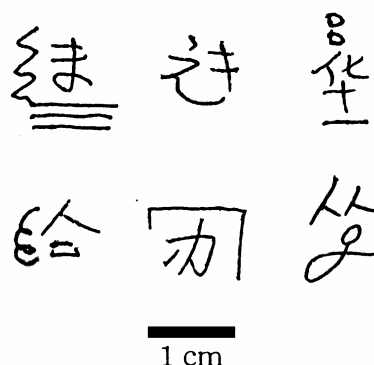


Fig. 1 Exemplos de Objetivos

Estes objetivos consistiram em charactors chinês, charactors japonês, alfabeto e desenhos de linha simples.

investigadores reivindicaram lá que 30% de assuntos tiveram sucesso desenvolvendo as habilidades psíquicas deles/delas.

Fig. 1 mostra exemplos de objetivos para este treinamento. Primeiro, investigadores escrevem uma 1cm carta, número ou sinal em um canto de um papel (4cm x 5cm). Segundo, eles somam uma carta nova, número ou sinal que usam outra cor. Em ordem elevar eficiência de funcionamento, por exemplo, uma pessoa escreve um caráter dentro vermelho, e outra pessoa soma a pessoa em preto. Escrevendo o papel busca firmemente balled para cima de forma que um canto onde o objetivo foi escrito está ao centro da bola de papel.

Kokubo e Yamamoto visitaram Yunnan em 1997²⁾, e testemunhou uma 2-hora que esconde teste que era terminado na última lição do primeiro grau na Escola primária de Longxiang. Um alunos eram assuntos.

Prof. Luo de Universidade de Yunnan explicou o teste e deu instruções aos alunos em um período de 20-minuto. Ele os deixou fazerem um exercício fácil. Logo, experimenters puseram um papel designado em uma orelha de cada aluno e lhes deram um papel de folha em branco no qual escrever as respostas deles/delas com cor sentir-inclinaram marcadores. As crianças concentraram a mente deles/delas nos documentos e adivinharam os objetivos (condição de clarividência). Um experimenter levaram uma postura ocasionalmente para enviar qi a crianças da frente da sala de aula durante o teste. Depois de 12 ou 13 minutos, o primeiro respondente elevou a mão dele. Um experimenter conferiu a resposta dele e afastado o papel designado da orelha dele. O experimenter abriram o papel e deram informação de avaliação ao assunto. Então, o experimenter puseram um objetivo novo na orelha do assunto depois de colar o objetivo perto da resposta do assunto.



Fig. 2 Exemplos de Respostas

Havia 51 documentos de teste; havia 179 tentativas (inclusive tentativas de nenhum-resposta); o número comum de tentativas era 3.5 tentativas por criança (o número de máximo de tentativas antes de uma a criança tinha 10 anos); o tempo comum por tentativa era aproximadamente 25 minutos. Julgamento pronto de resultados adivinhados estava lá terminado. Profs. Luo e Zhu disseram que 13 crianças mostraram respostas corretas (Fig. 2): uma criança mostrou 3-golpe resulta, duas crianças mostraram 2-golpe resulta, nove crianças mostraram resultados de 1-golpe. Havia 18 respostas corretas; a relação para tentativas era 0.1. Luo e Zhu disseram que os resultados do teste não eram excelentes.

3. Características do Método

Objetivos típicos deste método eram Kanji (escrito idioma de Chinese/Japanese) combinou com símbolos ou números. Deveriam ser usadas cartas simples ou comuns como objetivos deste treinamento desde que é difícil de reconhecer cartas desconhecidas que iguala se a tarefa não for a clarividente. Porém, felizmente, há alguns cartas de milhares que podem ser usadas como objetivos. Além disso, nós podemos multiplicar o tamanho da piscina de objetivos mudando cores e somando números ou símbolos.

Julgamento de correto e incorreto é mais fácil se a piscina de objetivos for maior. Assuntos podem ganhar confiança facilmente nas habilidades anômalas deles/delas e aumenta o interesse deles/delas quando eles adquirirem resultados bons porque a probabilidade de coincidência é por casualidade muito pequena. Ao mesmo tempo, assuntos podem ganhar confiança até mesmo se coincidência só for parcial.

A tarefa deste treinamento está adivinhando. Mas, é dito que várias habilidades, como macro PK ou habilidades psi-relacionadas, não só clarividência, podem ser desenvolvidas por este treinamento. Por exemplo, em 1988, Yu et al. (Universidade de Fudan, Shanghai) fez experiências nas quais os assuntos treinados deles/delas fizeram uma imagem

de um calculador elétrico). Antes de experiências, uma calculadora foi mostrada aos assuntos. Experimenters lhes deu só uma explicação que a exibição da calculadora mostrou números quando alguém empurrou as chaves da calculadora: os assuntos eram trabalhos que tinham vindo para Shanghai atrás de graduação de escolas secundárias júnior rurais, e eles não tinham visto nenhuma calculadora elétrica antes das experiências. Foram pedidos assuntos fazer uma imagem da calculadora e números de leitura mostrada na exibição depois de empurrar chaves. Tarefas eram multiplicação e cálculos de raiz quadrada. Respostas corretas para 6 foram obtidas figuras significantes quando a tarefa era multiplicação de inteirezas de dígitos triplos. Também, foram obtidas respostas corretas de 8 figuras significantes quando a tarefa era a raiz quadrada de uma inteireza de dígitos triplos. Oito dígitos eram o número de máximo exibido pela calculadora. Resultados mostraram aquela habilidade contando especial semelhante para isso das pessoas com Síndrome de Savant foi desenvolvido como resultado de treinamento de suposição.

Normalmente, são precisados de aproximadamente 20 minutos para uma tentativa de treinamento. Assuntos só tentam adivinhar objetivos durante rastros, mas não é fácil. É dito freqüentemente que assuntos de criança são melhores que assuntos de adulto.

Neste treinamento, o balled para cima papel designado foi posto em uma orelha dos assuntos, mas não havia nenhuma razão especial para isto. Assuntos também podem segurar o papel designado nas mãos deles/delas embora eles perdem freqüentemente isto durante tentativas. Além disso, eles podem usar um caso pequeno por manter o objetivo. Mas, muitos assuntos pensam que é informação lida fácil se eles tocarem o objetivo diretamente. Então o uso de casos não é freqüente.

Não são monitorados assuntos para este treinamento estritamente durante tentativas. Então alguém pode usar truques. Especialmente, ao primeiro teste de blindagem, monitorar não é fácil porque há podem ser selecionados muitos assuntos e malandros por engano. Mas eles podem ser removidos em fases posteriores quando o número de assuntos for menor. Adicionalmente, é empiricamente conhecido que uma criança de malandro muda a atitude dele gradualmente se experimenters continuarem o ignorando embora eles admiram assuntos sérios. Claro que, é precisado de controle rígido em experiências depois de terminar treinamento. Mas, durante treinar, investigadores consideram relaxamento, encorajamento, motivação e effects de Bachelder³⁾ como importante.

4 Aplicação para Crianças Brasileiras

Os autores aplicaram este método de treinamento a crianças brasileiras que não conhecem bem Kanji. Os autores usaram combinações de cartas de alfabeto portuguesas e desenhos de linha simples.

4-1. Objetivo Os documentos designados eram folhas magras macias de livro branco. Eles estavam cortados em pedaços de cerca de 5cm x 5cm. Foram escritas uma 1cm carta, número ou figura em um canto de cada pedaço de papel. Logo, foram somadas outra carta, número ou figura em outras cores. Cores eram vermelhas, azule, preto e verde. Figo. 3 espetáculos um exemplo do objetivo. Escrevendo o papel buscou firmemente balled para cima de forma que o canto ficava situado ao centro. Kokubo, um dos autores, fez 50-70 objetivos antes de todos os dias de treinamento.

4-2. Assuntos Havia 11 pessoas (5 machos, 6 fêmeas, 10-14 anos velho) todos os estudantes de Andre Luz Junior Escola secundária do Faculdades Integradas Espirita (Curitiba, Brasil). Eles pertenceram para a mesma sala de aula. Todos os 11 estudantes foram treinados ao primeiro treinamento, e então foram selecionados 5 (2 machos, 3 fêmeas) ao segundo treinamento.



Fig. 3 Objetivos para Crianças Brasileiras

4-3. Data e Lugar Treinamentos eram terminados no dia 16 e 21º de setembro de 2004. Cada treinamento começou da tarde depois de 2 horas e continuou aproximadamente 90 minutos. O primeiro treinamento era terminado no ginásio de Ioga do Faculdades Integradas Espirita, o segundo treinamento era terminado em Laboratório de Ganzfeld da universidade.

4-4. Procedimento Procedimento Primeiro, um período de instrução de 10-minuto foi segurado. O efeito de tela só foi explicado ao segundo treinamento. Então, respirações fundas e massagens eram terminadas como introdução. Experimenters passou uma folha de resposta e cor sentir-deu gorjeta a marcadores a cada estudante. Experimenters deixou os estudantes escreverem os nomes deles/delas na folha de papel, e então, eles puseram um objetivo em uma orelha de cada estudante. Todo assunto concentrou his/her notam no objetivo. Assuntos puxaram as respostas deles/delas se eles pudessem adquirir algumas imagens. Depois de puxar, eles elevaram as mãos deles/delas quietamente. Logo, experimenters removeram o objetivo da orelha, e abriu isto imediatamente em frente ao assunto, e colou isto na folha de resposta. Então, experimenters puseram um objetivo novo na orelha do assunto. Durante o treinamento, experimenters mostraram um resultado próspero como uma amostra, e encorajou assuntos. Foram colecionadas folhas de resposta quando aproximadamente 1 hora tinha passado depois da instrução. Os assuntos foram ajuntados e todos os resultados foram mostrados.

4-5. Campo RNG Dois geradores de número fortuitos (RNGs; Orion V.1.2.1) foi conectado a um computador (Panasonic, CF-W2) com adaptadores de USB-RS232C (Dados de IO, USB-RSAQ2). RNGs foram começados por fred.exe (V.1.0) a 2000 bits/s antes de instrução. RNGs seja fixo no quarto de treinamento durante treinar. Treinando RNGs busque fixo a Laboratório de Ganzfeld e dados de controle foi gerado continuamente.

5. Resultados

Ao primeiro treinamento, estavam 52 tentativas tempo terminado e comum era 8.5 minutos por tentativa. Ao segundo treinamento, estavam 41 tentativas tempo terminado e comum era 4.9 minutos por tentativa. Mesa 1 espetáculos o quadro de tempo de treinamentos.

Table 1 Quadro de Tempo de Treinamentos

Tempo	Setembro 16 2004	Tempo	Setembro 21 2004
0:00:00	Instrução	0:00:00	Instrução
0:10:50	Começo de tarefa (14:33:10)	0:12:17	Começo de tarefa (14:33:25)
0:50:56	Fim de tarefa 47 tentativas	0:59:17	Fim de tarefa 41 tentativas
1:07:48	Termine de treinar	1:06:32	Termine de treinar



Fig. 4 Exemplos de Respostas Prósperas

Mesa 2 Divergência Cumulativa

	Dados	n	Contagem	Divergência cumulativa	z
1° treinamento	com4E	8842000	4421567	567	0.381
	com5E	8908000	4451845	-2155	-1.444
Controle	com4C	10488000	5242969	-1031	-0.637
	com5C	10148000	5076598	2598	1.631
2° treinamento	com4E	8696000	4347087	-913	-0.619
	com5E	8638000	4320113	1113	0.757
Controle	com4C	8284000	4142029	29	0.020
	com5C	8332000	4164124	-1876	-1.300

Mesa 3 Acumulação de (Z²-1)

	Dados	n	Accumulati de (Z ² -1)	5%
1° treinamento	com4E	4421	28.536	155.383
	com5E	4454	155.536	156.290
Controle	com4C	5244	-85.768	170.083
	com5C	5074	30.156	167.115
2° treinamento	com4E	4348	-20.668	154.439
	com5E	4319	-75.436	153.932
Controle	com4C	4142	6.452	150.837
	com5C	4166	28.628	151.241

Para cada período de treinamento, havia 4 ou 5 respostas que eram mesmo ou semelhante aos objetivos. Fig. 4 amostras de espetáculos de tais respostas.

Dados em Campo RNGs foram divididos em duas partes. A primeira parte, desde o começo para o tempo quando experimenters escreveram um comentário ao fim de treinar, incluiu os dados experimentais. A segunda parte consistiu nos dados de controle.

Ao primeiro treinamento, acumulação de (Z^2-1) do RNG mostrou um valor que era quase igual a 5% significante (um-rabo) (Mesa 3, com5E).

6. Discussão

Na primeira fase, o treinamento é normalmente terminado através de aproximadamente 40 assuntos. A frequência de respostas prósperas fica grande de acordo com o número de assuntos. Porém, no estudo presente, o número de assuntos era sobre um-terço que normalmente treinou. Então, respostas prósperas eram menos e elevadores psicológicos não eram significantes durante o treinamento. São precisadas de técnicas adicionais para grupos pequenos.

Fazendo de objetivos era difícil porque os tipos de cartas eram menos. Mas, o trabalho dos fazer pode ficar relativamente fácil se experimenters usarem muitos desenhos de linha simples.

É desejável que as pessoas plurais fazem objetivos. Porém, em estudo de presente, um experimenter fizeram todos os objetivos porque outro experimenters não souberam os detalhes deste método. Ele fez um esforço para preparar objetivos tão diferente quanto possível, mas figuras que tiveram linhas diretas eram muitos. A relação de redondas figuras, como floral e padrões de coração, deveria ser aumentado.

Tempo comum por rastro era de 5 a 9 minutos. Era menos que meio isso do tempo do schoolchild chinês (25 minutos). Era considerado principalmente que este era causado pela diferença na idade de assuntos. Além disso, alguns estudantes puxaram vários dúzia figura para um objetivo. Isto sugeriu que eles não pudessem entender as instruções completamente. Esta era possivelmente outra razão para a diferença.

O teste só era duas vezes terminado por causa de programar. Então não puderam ser examinados os efeitos finais de treinar. Porém, as crianças brasileiras tiveram muito interesse neste treinamento, e muitos deles fizeram isto avidamente. Este método pode ser aplicado a assuntos que vivem em non áreas Orientais.

Para RNGs, não havia nenhum resultado notável embora um jogo de dados era quase significante. A razão foi considerada que este treinamento era um trabalho individual, não trabalho de grupo. Neste treinamento, cada assunto concentra a mente dele em só seu objetivo. Então, há menos chance que todos os assuntos dirigem a atenção deles/delas a um certo evento ou eles têm sentimentos comuns embora tais fatores são importantes para descobrir anomalias de Campo RNGs. Porém, se há um psíquico entre os assuntos ou elevadores grupo-psicológicos notáveis é causado durante treinar, podem ser obtidas produções anômalas de RNGs. Além disso, se habilidades de assuntos são desenvolvidas através de treinamento a longo prazo, há uma possibilidade que frequência de descoberta de aumentos de resultados anômalos gradualmente. Estudos adicionais são desejáveis.

7. Conclusão

Os autores aplicaram uma técnica chinesa de psi treinamento indutivo para onze crianças brasileiras. Os autores não puderam adquirir treinamento final resulta porque o treinamento só era duas vezes terminado e o número de assuntos era pequeno. Porém, foi considerado que este método pudesse ser aplicado a assuntos que não conhecem Kanji (escrito idioma de Chinese/Japanese).

Reconhecimentos

Os autores expressam o sincero deles/delas graças aos estudantes e professores de Andre Luz Junior Escola secundária (Curitiba, Brasil) e Faculdades Integradas Espirita (Curitiba, Brasil).

References

- 1) Yu H, Shao L, Sun Y and Fang L: The experimental research on extraordinary power of human body - Conductive training of ESP and PK to young people, *Journal of International Society of Life Information Science*, **16**(1):120-132, 1998.
- 2) Kokubo H and Yamamoto M: Yunnan's procedure of screening test for anomalous somatic functions, *Japanese Journal of Parapsychology*, **4**(1):3-11, 1999. [in Japanese with an English abstract]
- 3) Kasahara T: Parapsychology Handbook, Brain Shuppan (Tokyo), 185-186, 1989. [in Japanese]
- 4) Kokubo H, Da Silva FE, Pilato S, Hiraoka R and Yamamoto M: Psi inductive training for Brazilian children, *Japanese Journal of Parapsychology*, **8**(1&2): 47-50, 2004. [in Japanese]