

Projeto de discriminação dos estímulos auditivos em primatas organizado no Github (Atividade 4):

a) Milestones

🔍 2 Open ✓ 0 Closed

Sort ▾

Habituação

📅 Due by August 24, 2020 ⌚ Last updated less than a minute ago

Verificar se o animal está habituada ao treino.

0% complete 1 open 0 closed

Edit Close Delete

Regime de aproximações sucessivas

📅 Due by August 31, 2020 ⌚ Last updated 1 minute ago

Liberar recompensa com base na aproximação do animal

0% complete 4 open 0 closed

Edit Close Delete

b) Issues

☐ ⚠ 5 Open ✓ 0 Closed

☐ ⚠ contagem do tempo

#5 opened 4 minutes ago by jademdias ➡ Regime de aprox...

☐ ⚠ Contagem de aproximações

#4 opened 6 minutes ago by jademdias ➡ Regime de aprox...

☐ ⚠ Verificar os acertos

#3 opened 7 minutes ago by jademdias ➡ Regime de aprox...

☐ ⚠ Calcular aproximação

#2 opened 9 minutes ago by jademdias ➡ Regime de aprox...

☐ ⚠ Habituação

#1 opened 14 minutes ago by jademdias ➡ Habituação

c) Quadro Kanban

Discriminação estímulos auditivos

Updated now

🔍 Filter cards

+ A

2 To do

⚠ Contagem de aproximações

#4 opened by jademdias

➡ Regime de aproximações sucessivas

⚠ Verificar os acertos

#3 opened by jademdias

➡ Regime de aproximações sucessivas

1 In progress

⚠ contagem do tempo

#5 opened by jademdias

➡ Regime de aproximações sucessivas

2 Done

⚠ Habituação

#1 opened by jademdias

➡ Habituação

⚠ Calcular aproximação

#2 opened by jademdias

➡ Regime de aproximações sucessivas

d) Wiki

Home

jademdias edited this page now · 1 revision

Welcome to the PrimateAuditoryStimulus wiki!

O projeto consiste em determinar se os saguis podem ser treinados para utilizar uma caixa operante. O algoritmo apresentado consiste em treinar os saguis para tocar um mecanismo (barra) da caixa localizado à esquerda ao ouvir um estímulo sonoro parecido com uma vocalização Phee ou o mecanismo (barra) localizado à direita ao ouvir um estímulo sonoro parecido com uma vocalização Trill para receber uma recompensa.

Antes das sessões de treino, devem ser realizadas sessões de habituação. Nessas sessões, os animais são treinados a entrar na caixa operante, onde tem acesso a pedaços de marshmallow que são colocados nas barras, no local de entrega da recompensa, e na parede da caixa adjacente a esses locais. O tempo de permanência de cada animal dentro da caixa operante deve aumentar gradualmente em cada sessão de habituação, até uma sessão durar um determinado tempo limite. Após o período de habituação, devem ser iniciadas as sessões de treinamento. Na primeira etapa do treinamento, os animais são treinados a tocar em uma das duas barras de resposta para receber uma pequena quantidade de recompensa. Em cada tentativa, apenas uma das barras é projetada para o interior da caixa, e a recompensa é entregue manualmente aos animais.