







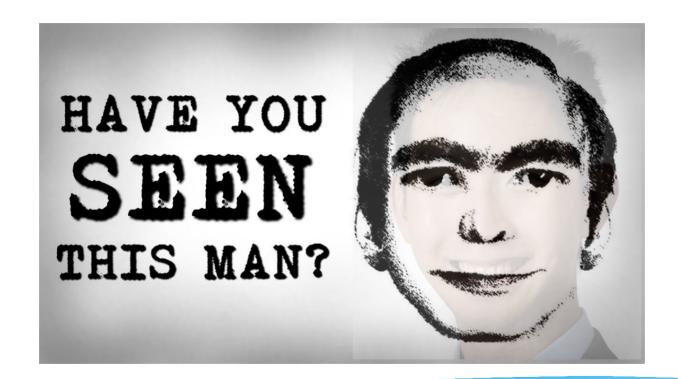


## **Available Summer 2023**

Blasphemous 2 Developed by The Game Kitchen. © 2023. Blasphemous is a trademark or registered trademark of The Game Kitchen. Published by Team17. © 2023. Team17 is a registered trademark of Team17 Digital Limited.





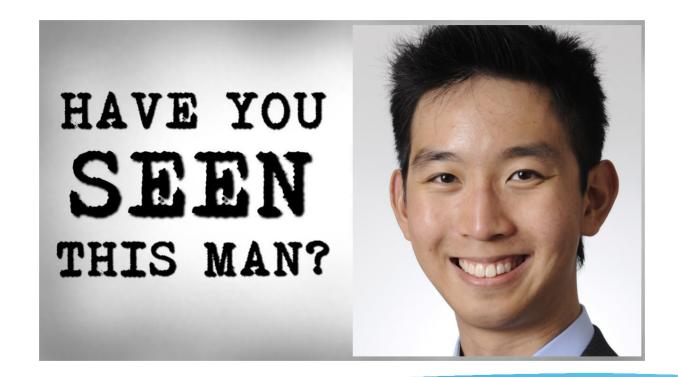




# HAVE YOU SEEN THIS MAN?









## Representación mental: Formación de conceptos

## ¿Cómo definimos un concepto?

• Sternberg: Un concepto es "una 'idea acerca de algo' que provee un modo de entender el mundo".

## ¿Cómo definimos un concepto?

- Sternberg: Un concepto es "una 'idea acerca de algo' que provee un modo de entender el mundo".
- "La unidad fundamental del conocimiento simbólico"

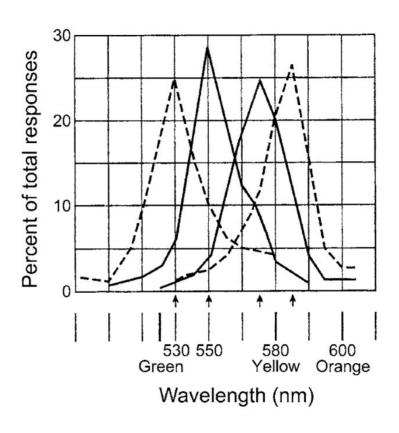
## ¿Cómo definimos un concepto?

- Sternberg: Un concepto es "una 'idea acerca de algo' que provee un modo de entender el mundo".
- "La unidad fundamental del conocimiento simbólico"
- "Conocimiento sobre la correspondencia entre símbolos y su significado".

#### Conductualmente...

- Concepto = discriminación y generalización
  - Discriminación entre-clases.
  - Generalización intra-clases.

#### Generalización

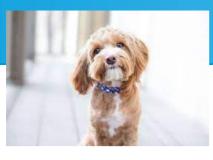


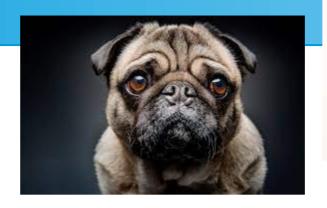
#### Discriminación

$$E^D$$
 vs  $E^{\Delta}$ 

• ¿Qué relación tiene esto con la formación de conceptos?





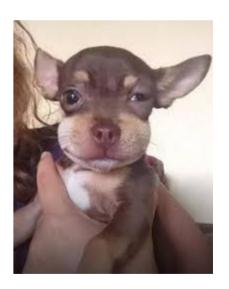




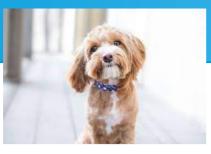
























• ¿Animales no humanos son capaces de formar conceptos?

## Conceptos en palomas

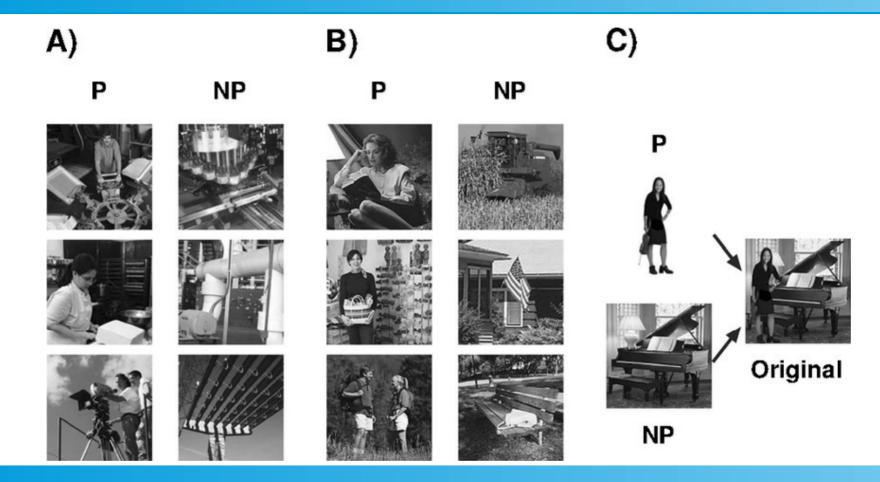
- Herrnstein y Loveland (1964)
  - Formación del concepto de "persona" en palomas









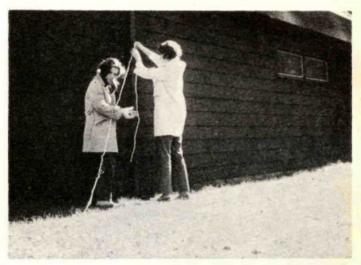


- Herrnstein, Loveland, y Cable (1976)
  - Discriminación de una persona específica









### Conceptos abstractos

- Wright y Katz (2006)
  - Concepto de "igual/diferente" en palomas y monos
  - 8 estímulos x2 x2 x2 x2...
  - Ejecución cada vez mejor y aprendizaje más rápido

Same trial







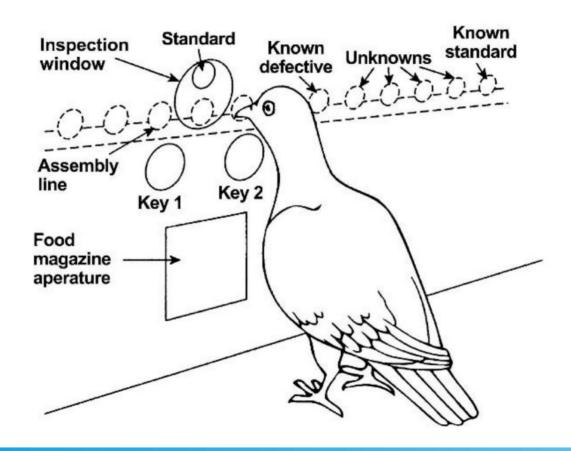
Different trial







#### Palomas como control de calidad



# Proyecto Paloma/Orcon



