

Filters ▾

🔍

is:issue is:open

🏷️ Labels 9

📌 Milestones 3

New issue

☐

ⓘ

2 Open

✓

0 Closed

Author ▾

Label ▾

Projects ▾

Milestones ▾

Assignee ▾

Sort ▾

☐

ⓘ

Programação para observação de um sagui em uma caixa de condicionamento.

#6 opened now by luanrizzetto

Verificar sons emitidos

No due date  Last updated less than a minute ago

0% complete 0 open 0 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

Verificar toques na barra

No due date  Last updated less than a minute ago

0% complete 0 open 0 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

Verificar comportamento animal

No due date  Last updated less than a minute ago

0% complete 0 open 0 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

🔒 Atividade Contextualizada 4

Updated 35 seconds ago

+ Add cards

1 To Do

Finalizar código

Added by luanrizzetto

2 In Progress

Programação lógica

Added by luanrizzetto

Criar variáveis

Added by luanrizzetto

1 Done

Pesquisa sobre o treinamento

Added by luanrizzetto

Project board name

Atividade Contextualizada 4

Description (optional)

Para um entendimento mais completo do processamento neural da comunicação auditiva, é interessante criar cenários intermediários, onde animais acordados e sem restrição de movimentos possam realizar tarefas cujas variáveis experimentais possam ser controladas e manipuladas. Nesse contexto, o uso de caixas de condicionamento operante pode ser uma boa opção de paradigma experimental. Caixas de condicionamento operante, também conhecidas como caixas de Skinner, consistem em uma câmara onde o animal aprende novos comportamentos através das consequências do ambiente. Essa aprendizagem se dar por condicionamento.

Save project