

NOME COMPLETO:
LARISSA CAMILA DA SILVA

Matrícula:
2020020019

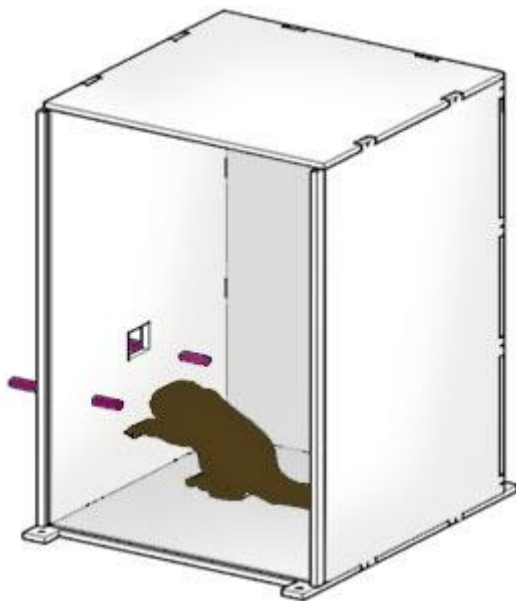
TURMA:
2020.2

OBSERVAÇÕES: Total de Pontos = 10 pontos com peso 7. A atividade avaliativa deve ser realizada em uma folha de papel e submetida na sua respectiva pasta. Organize seus cálculos e/ou algoritmos de modo claro (letra legível) e sequenciado para permitir a correção. Qualquer ambiguidade será desconsiderada. Boa Avaliação!

Duas escolhas com repetição

Nesta etapa do treinamento, duas barras são apresentadas de uma só vez após um dos estímulos sonoros (phee ou trill). Neste momento, os animais devem tocar na barra esquerda ao ouvirem o som phee e na direita ao ouvirem o som trill. Caso façam a escolha correta, recebem recompensa; caso façam a escolha incorreta, a luz da caixa é apagada por 5 segundos, e o mesmo som é tocado repetidamente, até que o animal acerte sua escolha. Esta é a etapa mais complexa do treinamento.

Figura - Duas escolhas com repetição/ Duas escolhas sem repetição.



Fonte: Elaborado por Phillip César

Duas escolhas sem repetição

Após o animal ter uma porcentagem de acertos maior do que 62%, critério da aprendizagem definido com base na distribuição binomial para 60 tentativas ($f(30, 50, 0.5) = 0.04$) ele é passado para a quarta e última etapa de treinamento. Esta etapa é similar à etapa anterior, mas a escolha do próximo estímulo sonoro após um erro é feita de maneira aleatória. Esta etapa é a comprovação de que o animal aprendeu a responder às contingências desejadas, comprovando assim a realização de uma discriminação de estímulos auditivos.

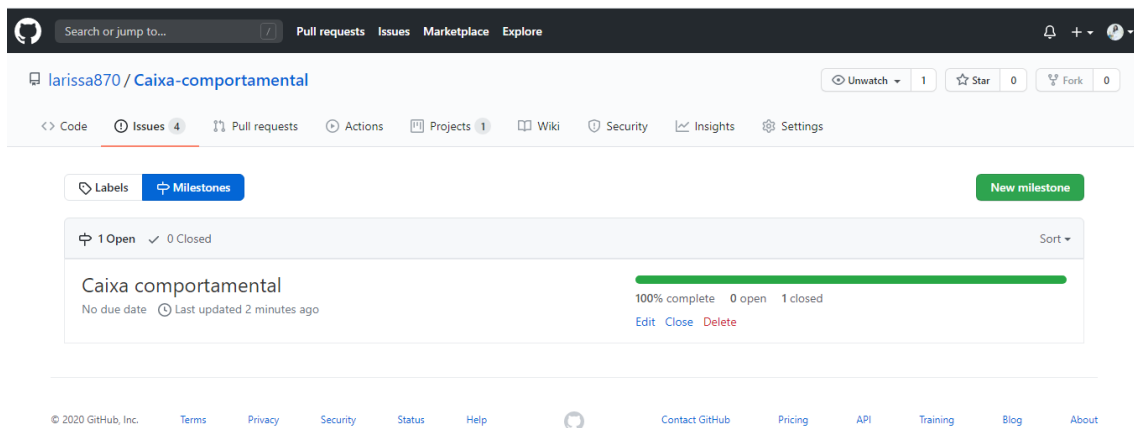
O texto apresenta algumas informações a respeito de um método de discriminação de estímulos auditivos para primatas através do condicionamento operante realizado no IIN-ELS. A partir desse contexto, será

criado um cenário de forma que as habilidades que devem ser desenvolvidas para atingir os objetivos de aprendizagem da Aula 4.

Obs: É sabido que o background dos alunos é diverso, o principal objetivo do exercício é tornar o aluno capaz de organizar as informações de forma estruturada e que auxilie na execução de tarefas listadas utilizando os conteúdos apresentados até então.

1. Considerando o cenário descrito no texto e nos requisitos solicitados no item 2, crie um projeto organizado no git contendo:

a. Milestones



Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

larissa870 / Caixa-comportamental Unwatch 1 Star 0 Fork 0

<> Code Issues 4 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Labels Milestones New milestone

1 Open 0 Closed Sort

Caixa comportamental

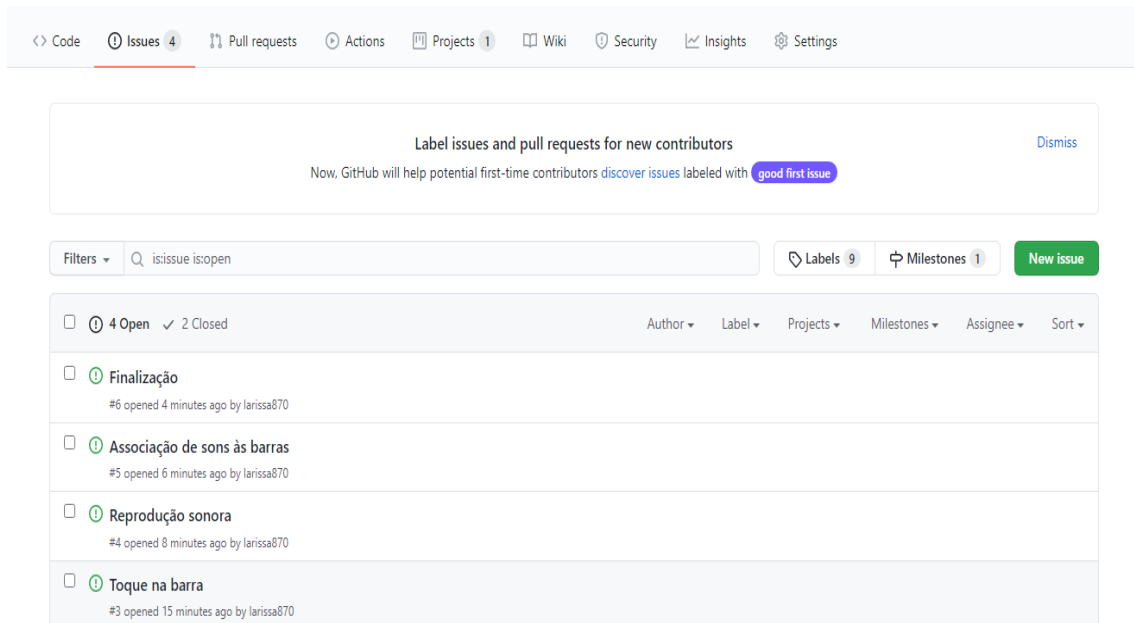
No due date Last updated 2 minutes ago

100% complete 0 open 1 closed

Edit Close Delete

© 2020 GitHub, Inc. Terms Privacy Security Status Help Contact GitHub Pricing API Training Blog About

b. Issues



<> Code Issues 4 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Label issues and pull requests for new contributors Dismiss

Now, GitHub will help potential first-time contributors discover issues labeled with good first issue

Filters Q is:issue is:open Labels 9 Milestones 1 New issue

4 Open 2 Closed Author Label Projects Milestones Assignee Sort

Finalização #6 opened 4 minutes ago by larissa870

Associação de sons às barras #5 opened 6 minutes ago by larissa870

Reprodução sonora #4 opened 8 minutes ago by larissa870

Toque na barra #3 opened 15 minutes ago by larissa870

isissue is:closed Pull requests Issues Marketplace Explore

larissa870 / Caixa-comportamental

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 4 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Label issues and pull requests for new contributors
Now, GitHub will help potential first-time contributors discover issues labeled with **good first issue**

Filters isissue is:closed Labels 9 Milestones 1 New issue

Clear current search query, filters, and sorts

4 Open 2 Closed Author Label Projects Milestones Assignee Sort

- Regime de aproximações sucessivas
#2 by larissa870 was closed 3 minutes ago
- Habituação do animal
#1 by larissa870 was closed 3 minutes ago Caixa comporta...

c. Quadro Kanban (Aba projetos)

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

larissa870 / Caixa-comportamental

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 4 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Caixa comportamental
Updated 20 seconds ago

Filter cards Add cards Fullscreen Menu

2 To do + ...

- Associação de sons às barras
#5 opened by larissa870
- Finalização
#6 opened by larissa870

2 Doing + ...

- Toque na barra
#3 opened by larissa870
- Reprodução sonora
#4 opened by larissa870

2 Done + ...

- Habituação do animal
#1 opened by larissa870 Caixa comportamental
- Regime de aproximações sucessivas
#2 opened by larissa870

+ Add column

d. Wiki

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

Your Wiki was created.



larissa870 / Caixa-comportamental

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 4 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Home
Larissa Camila edited this page now - 1 revision

A caixa comportamental foi criada em 1932 por Burrhus Frederic Skinner, também é conhecida com caixa de Skinner. Trata-se de um aparelho de condicionamento operante fechado (similar à uma caixa) que contém uma barra que um animal pode pressionar ou manipular de modo a obter uma recompensa. Esse dispositivo grava cada resposta fornecida pelo animal, assim como o único esquema de reforço que ao animal foi atribuído.



Pages 1

Find a Page...

Home

+ Add a custom sidebar

Clone this wiki locally
<https://github.com/larissa870/box-comportamental>

Obs: Tire as fotos do seu projeto organizado e insira num documento word juntamente com o programa a ser desenvolvido na questão 2. Organize tudo em uma pasta chamada ExercicioContextualizado4.

2. Elabore um programa em python que atenda aos seguintes requisitos:

Obs: Não devem ser utilizadas estruturas de programação que não estejam nas aulas 3 e 4.

- a. Requisito 1: Habituação
 - i. Se o animal está habituado, registrar em uma variável
- b. Requisito 2: Regime de aproximações sucessivas
 - i. Iniciar a variável com 30cm
 - ii. Se a variável de aproximação diminuiu (animal aproximou), liberar 0,5ml de rec
 - iii. Se animal tocou na barra 20x, retornar que o experimento passou para a próxima etapa
 - iv. Se o som1 foi emitido e o animal tocou na barra esquerda, liberar 0,5ml de rec
 - v. Caso contrário não liberar nada
 - vi. Se o som2 foi emitido e o animal tocou na barra direita, liberar 0,5ml de rec
 - vii. Caso contrário não liberar nada
 - viii. Se o experimento foi realizado 50x em 30min, apresentar que o experimento seguirá para a próxima fase.