

NOME COMPLETO: LAURA DAMASCENO DE CAMPOS

Matrícula: 2020020021	TURMA:
--------------------------	--------

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!

Os saguis-comuns (*Callithrix jacchus*) são pequenos primatas do Novo Mundo (Platyrrhines) originalmente encontrados no Nordeste do Brasil. A família à qual pertence o sagui, a *Callithrichidae*, é conhecida por realizar diversas tarefas em cooperação, como a criação da prole, a vigilância cooperativa e a coleta conjunta de grandes frutas. A presença de múltiplas tarefas cooperativas ocorrendo simultaneamente na copa das árvores eleva a necessidade de coordenação entre os animais em um ambiente em que a visão é limitada. Essa limitação visual é contornada pela presença de uma comunicação vocal bastante desenvolvida, caracterizada pela existência de um número elevado de tipos de vocalização, presentes tanto na natureza como em cativeiro.

Os saguis estão sendo cada vez mais usados em estudos nas áreas da psicologia comparativa, neurociência cognitiva, biologia comportamental, etologia e medicina. Tal aumento pode ser claramente observado pela comparação no número de artigos com saguis publicados nas últimas décadas. A estrutura anatômica das vias envolvidas com processamento auditivo dos saguis também é bastante estudada. Estudos sugerem que estruturas e funções do córtex auditivo da espécie são generalizáveis entre outros primatas. Como os saguis se mantêm muito comunicativos em condições adequadas de criação em cativeiro, eles podem servir como um excelente modelo para estudos que visem investigar os mecanismos neurais envolvidos no comportamento vocal. Até o momento, porém, as bases neurais da comunicação vocal em saguis são pouco conhecidas. Vários trabalhos investigaram o processamento passivo de vocalizações em saguis. Esses estudos, no entanto, pouco informam sobre os mecanismos envolvidos na percepção vocal e como ela se relaciona à produção vocal.

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 dá por condicionamento. O animal é condicionado a responder a um estímulo para receber uma recompensa.

Um estudo para determinar se os saguis podem ser treinados para utilizar uma caixa operante 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 a tocar 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

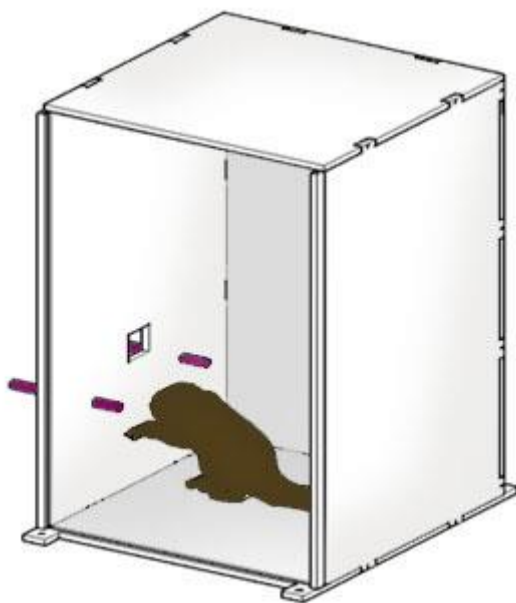
animais sempre que eles estejam próximos dela (tentativa simulada). Além disso, a mesma quantidade de recompensa é automaticamente entregue aos animais sempre que eles encostam na barra. Se os animais não encostam na barra em uma quantidade limite de tempo, ela é retraída, e uma nova tentativa é iniciada

Texto disponível de forma integral em: <http://www.institutosantosdumont.org.br/wp-content/uploads/2018/08/dissertacao-mestrado-iinels-mauricio-ribeiro.pdf>

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

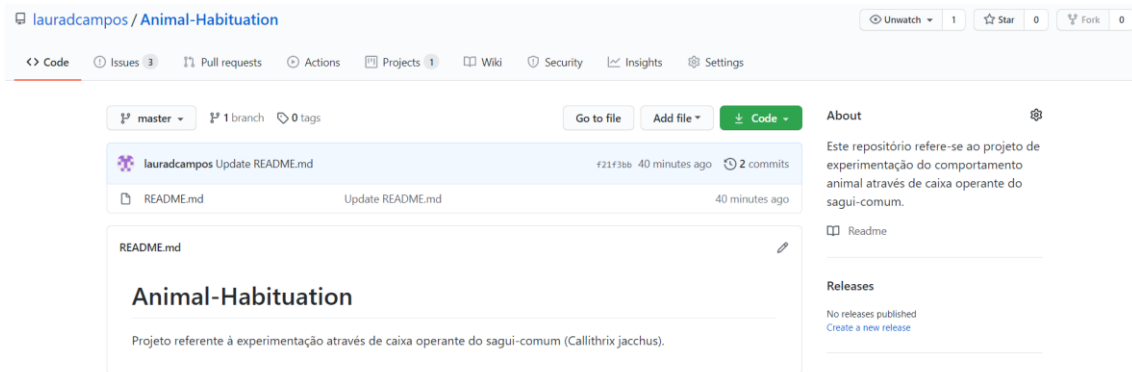
Duas escolhas sem repetição

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.

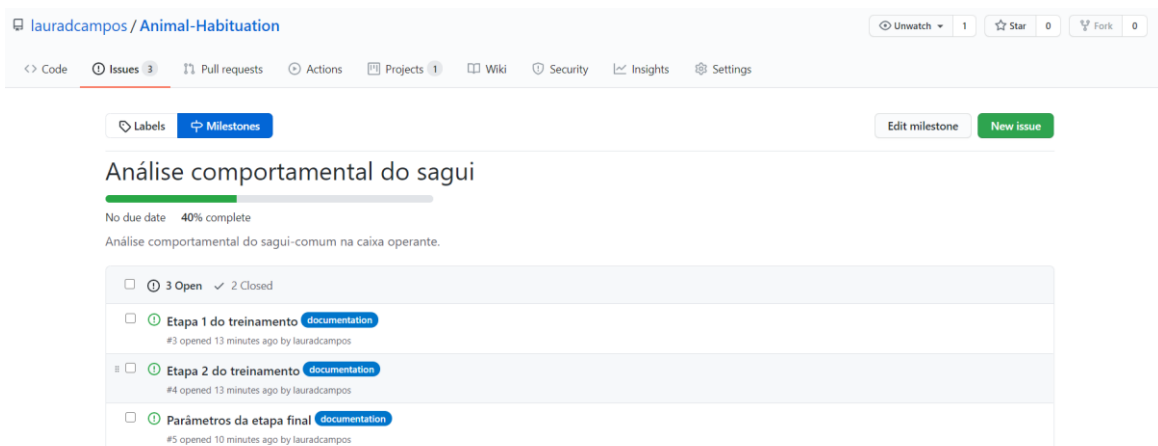
Obs: É sabido que o background dos alunos é diverso, o principal objetivo do exercício é tornar o aluno capaz de organizar as informações de forma estruturada e que auxilie na execução de tarefas listadas utilizando os conteúdos apresentados até então.

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



The screenshot shows the GitHub repository page for 'Animal-Habitation'. The repository has 1 branch and 0 tags. The README file is visible, titled 'Animal-Habitation', with a description: 'Projeto referente à experimentação através de caixa operante do sagui-comum (Callithrix jacchus)'. The repository also shows a commit history with one commit: 'lauradcampos Update README.md'.

a. Milestones



The screenshot shows the 'Milestones' tab in the GitHub repository 'Animal-Habitation'. The milestone is titled 'Análise comportamental do sagui' and is 40% complete. It lists three open issues: 'Etapa 1 do treinamento', 'Etapa 2 do treinamento', and 'Parâmetros da etapa final'. Each issue has a 'documentation' label and a 'documentation' button.

b. Issues

lauradcampos / Animal-Habituatation

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 3 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 Q is:issue is:open Labels 9 Milestones 1 New issue

3 Open 2 Closed Author Label Projects Milestones Assignee Sort

- Parâmetros da etapa final **documentation**
#5 opened 11 minutes ago by lauradcampos Análise comport...
- Etapa 2 do treinamento **documentation**
#4 opened 13 minutes ago by lauradcampos Análise comport...
- Etapa 1 do treinamento **documentation**
#3 opened 14 minutes ago by lauradcampos Análise comport...

lauradcampos / Animal-Habituatation

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 3 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 Q is:issue is:closed Labels 9 Milestones 1 New issue

Clear current search query, filters, and sorts

3 Open 2 Closed Author Label Projects Milestones Assignee Sort

- Revisão bibliográfica **documentation**
#2 by lauradcampos was closed 6 minutes ago Análise comport...
- Parâmetros Habituação **enhancement**
#1 by lauradcampos was closed 6 minutes ago Análise comport...

c. Quadro Kanban (Aba projetos)

lauradcampos / Animal-Habituatation

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 3 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Caixa Operante - Saguí
Updated 8 minutes ago

Filter cards + Add cards Fullscreen Menu

+ Add column

To Do

In Progress

- Etapa 1 do treinamento
#3 opened by lauradcampos **documentation**
Análise comportamental do sagui
- Etapa 2 do treinamento
#4 opened by lauradcampos **documentation**
Análise comportamental do sagui
- Parâmetros da etapa final
#5 opened by lauradcampos **documentation**
Análise comportamental do sagui

Done

- Revisão bibliográfica
#2 opened by lauradcampos **documentation**
Análise comportamental do sagui
- Parâmetros Habituação
#1 opened by lauradcampos **enhancement**
Análise comportamental do sagui

d. Wiki

lauradcampos / Animal-Habituatation

<> Code ⓘ Issues 3 🔗 Pull requests ⚙️ Actions 📁 Projects 1 📖 Wiki 🔒 Security 📊 Insights ⚙️ Settings

Home

lauradcampos edited this page 37 minutes ago · 1 revision

Este projeto trata da experimentação através de caixa operante do sagui-comum (*Callithrix jacchus*).

A caixa operante pode ser definida como sendo um aparelho fechado que contém uma barra ou chave, em que um animal pode pressionar ou manipular de modo a obter alimentos ou água ou qualquer outro tipo de recompensa. O acionamento desta barra ou chave é induzida através de estímulos representados por, por exemplo, luzes, sons ou imagens.

O propósito desta caixa para a experimentação consiste em poder estudar cuidadosamente o comportamento animal em um ambiente muito controlado. Por exemplo, um pesquisador pode utilizar a caixa operante para determinar qual esquema de reforço levou à maior taxa de resposta nos sujeitos do estudo.

Assim, este projeto busca determinar se os saguis podem ser treinados para utilizar uma caixa operante através de mecanismos preestabelecidos.

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 resolução desta questão está contida no arquivo “AtvCont4.Questao2.py”.

- 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.