



Figura 7.5**.—Dispositivo físico usado en el Instituto de Cronometría Mental según las pautas descritas por A. R. Jensen en *Clocking the mind*.

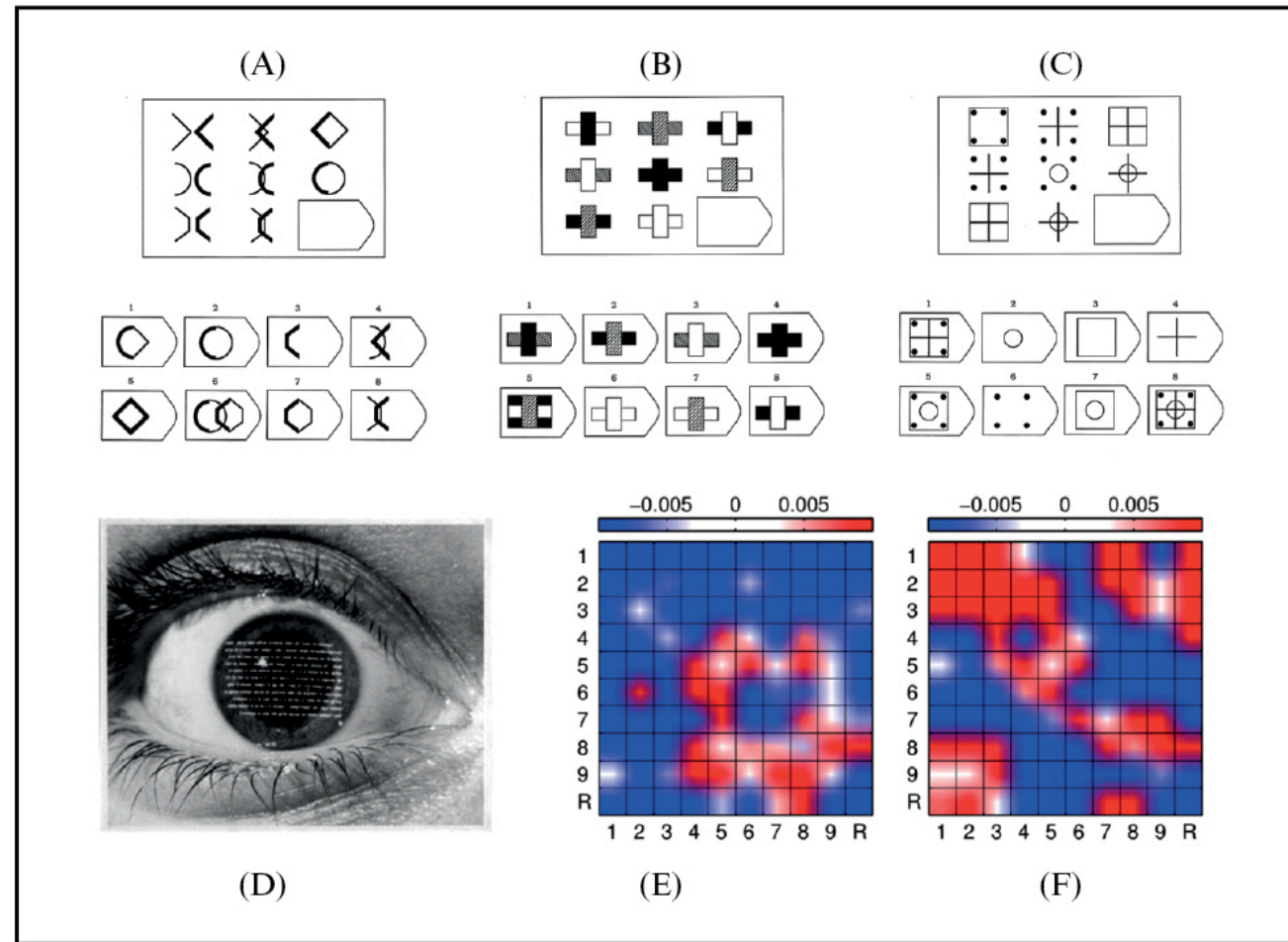


Figura 7.12**.—Ejemplos de problemas del Raven en los que se aplican distintas reglas: (A) progresión, (B) distribución de tres valores, (C) distribución de dos valores, (D) patrones de fijación ocular, (E y F) mapas de fijación ocular para dos individuos que revelan sustanciosas diferencias.



Figura 7.15**.—Concepciones sobre las limitaciones de capacidad de la MO (memoria operativa): recurso general divisible (recurso continuo) y representaciones discretas (huecos discretos).

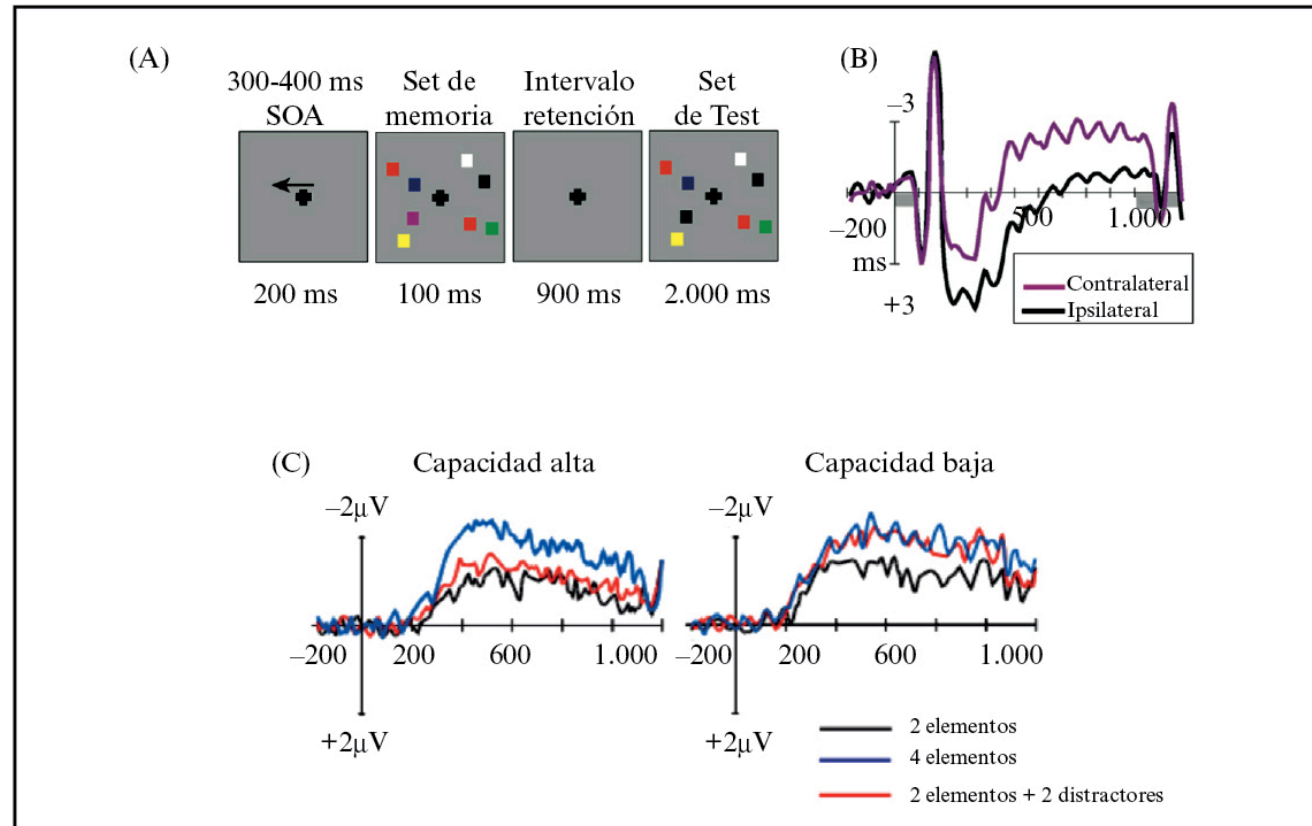


Figura 7.16**.—(A) Paradigma basado en el CDP (*Change Detection Paradigm*) para registrar la CDA (*Contralateral Delay Activity*) usando potenciales evento-relacionados (ERP, *Event-Related Potentials*). Se debe recordar el color de cada uno de los ítems del set de memoria según el lado indicado por la flecha y responder si ese color ha cambiado en ese lado en el set de test. (B) Ondas ERP obtenidas de electrodos ipsilaterales versus contralaterales con respecto al lado del set de test codificado en la memoria. El tiempo cero corresponde al inicio del set de test y el CDA es la diferencia de voltaje entre las ondas ipsilaterales y contralaterales registradas durante el período de demora. Obsérvese la dirección negativa del eje Y. (C) La activación en los individuos de alta capacidad cambia solamente al aumentar el número de elementos (4 elementos). Sin embargo, en los individuos de baja capacidad no hay diferencia en activación entre 4 elementos y 2 elementos relevantes + 2 distractores.

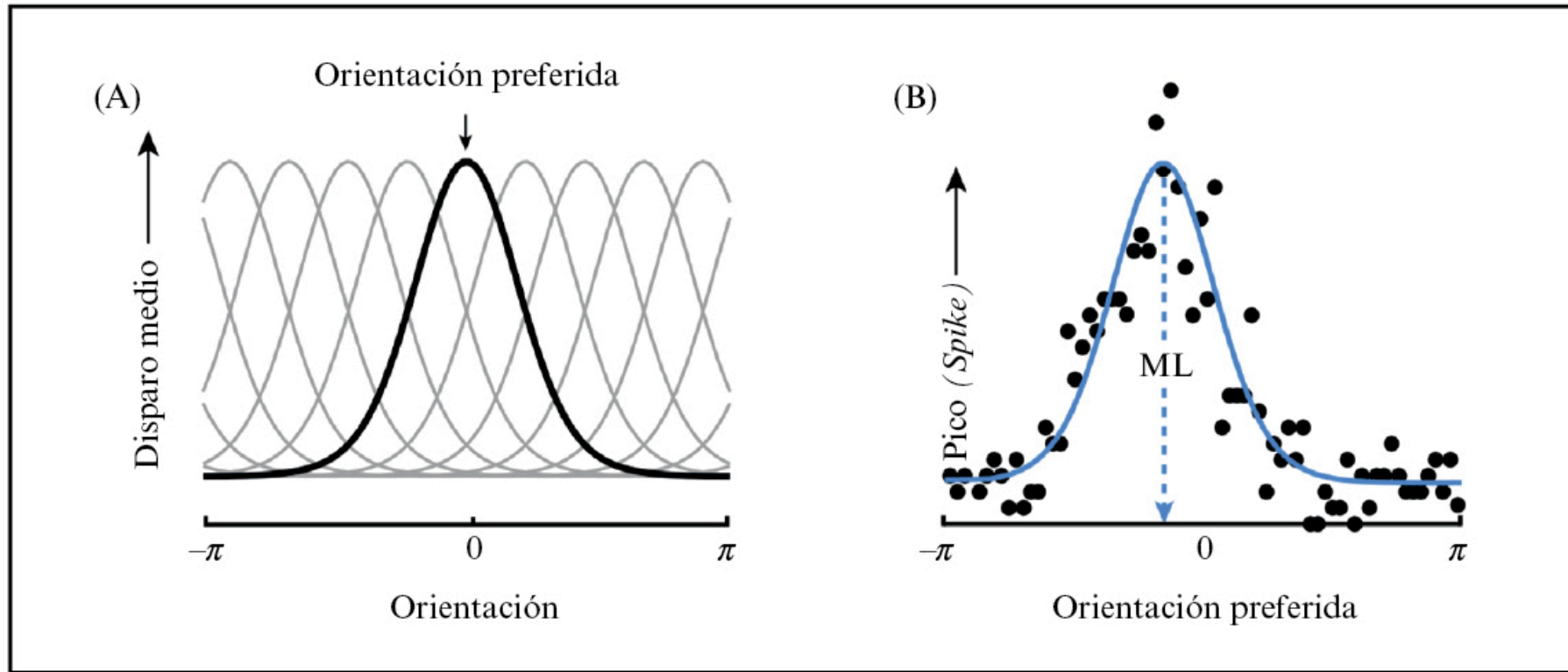


Figura 7.17**.—Modelo estándar de codificación poblacional. (A) La actividad media de una neurona en respuesta a un *input* (por ejemplo, la orientación de un estímulo visual) está determinada por su función de ajuste, la cual presenta usualmente una forma de campana. Las neuronas de una población varían por el valor de su estímulo favorito, es decir, el valor que evoca su disparo (activación) máximo. (B) Actividad de la población (puntos negros) representada respecto al valor del estímulo favorito de cada neurona. En cualquier período finito de tiempo, la ratio del pico (*Spike*) será una aproximación ruidosa al valor idealizado fijado por la función de ajuste. Un cálculo de máxima verosimilitud encuentra el resultado idealizado (curva azul) que mejor se ajusta a la actividad real.

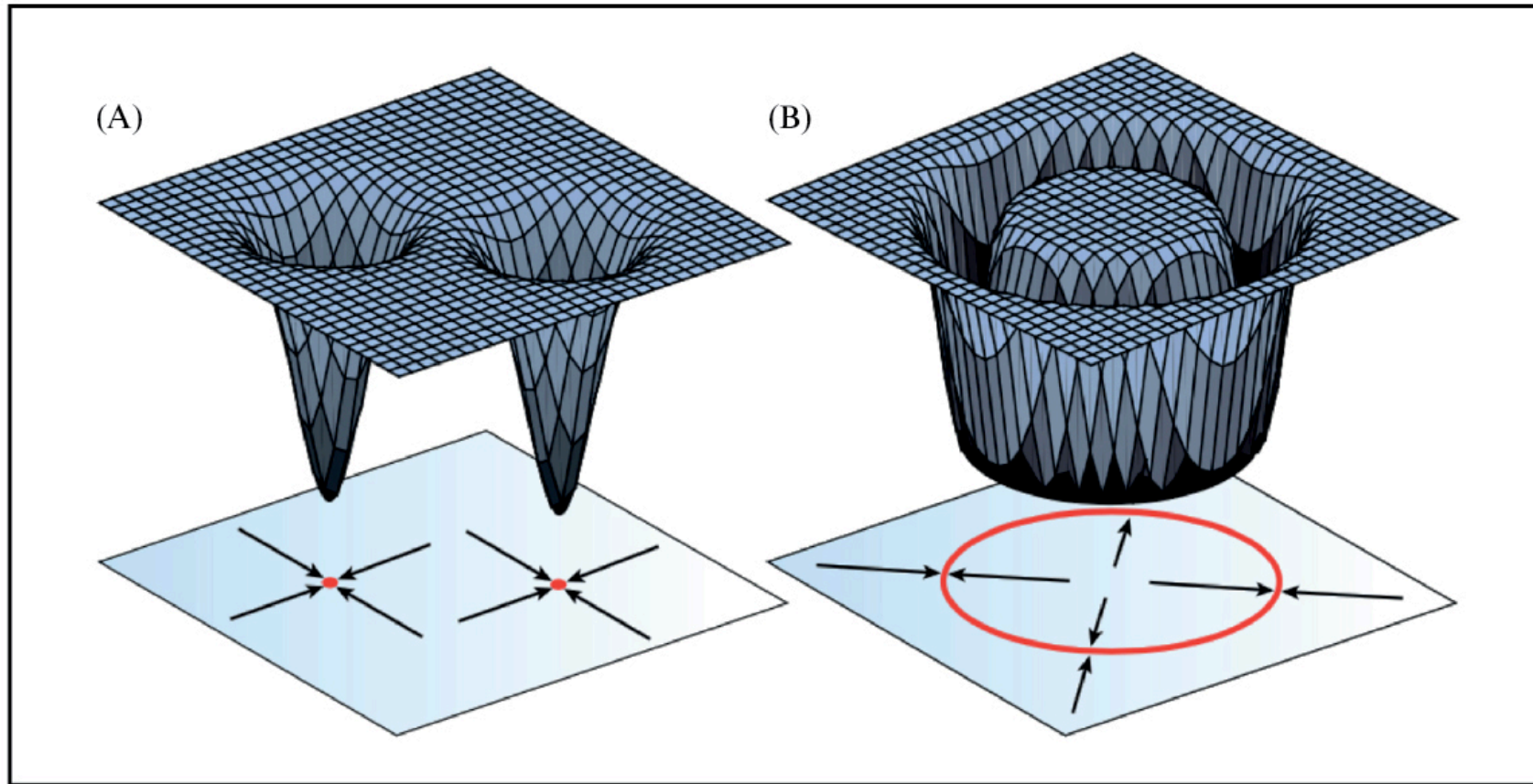


Figura 7.18**.—Redes de atractores. (A) Paisaje de energía y representación estado-espacio de una determinada red de atractores con dos puntos fijos (puntos rojos). En este caso se aprecian dos variables de estado (ejes X e Y) para el estado de actividad dimensional de la red. La actividad evoluciona a través del tiempo (flechas) para establecer los estados atractores fijos más próximos. (B) Representación de una red atractor anillo. La actividad es estable en cualquier parte del continuo de los estados atractor (línea roja).