



GABARITO

UNESP

2024 **2ª FASE** **2º DIA**

CORREÇÃO DE PROVA **AO VIVO**



Estratégia

Vestibulares



@teacherandreabelo



Teacher Andrea Belo



Teacher Andrea Belo

GABARITO UNESP 2024 (2ª FASE – 2º DIA)

Leia o texto sobre o chamado “vale da estranheza” para responder, em português, às questões 33 e 34.

What is the uncanny valley?



Introduction

The uncanny valley is a term used to describe the relationship between the human-like appearance of a robotic object and the emotional response it evokes. In this phenomenon, people feel a sense of discomfort or even repulsion in response to humanoid robots that are highly realistic.

Androids, avatars, and animations aim for extreme realism but get caught in a disturbing gap named the uncanny valley. They are extremely realistic and lifelike — but when we examine them, we see they are not *quite* human. When a robotic or animated characterization lies in this “valley,” people tend to feel a sense of discomfort, strangeness, disgust, or creepiness.

You’ve probably experienced the feeling before — perhaps while watching a computer-generated animated movie or playing a video game. The animated human might look almost real, but that slight difference between looking “almost human” and “fully human” leaves you feeling discomfort or even repulsion.

Implications of the uncanny valley

The uncanny valley has a number of implications in various fields. These include:

- Robotics

As people rely more and more on robotic technology, it is important to design devices that do not create discomfort or distrust. This is particularly true in the development of assistive technologies designed to help people with disabilities perform tasks and interact with their environments. People are more likely to be receptive to designs that are both useful and appealing. Designs that fall into the uncanny valley are likely to be poorly received and utilized less frequently.

- Film

As blockbuster films increasingly rely on computer-generated imagery effects, filmmakers have continued to work toward developing realistic computer-generated animations that blend seamlessly and don't provoke the uncanny valley.

While many animated films are often criticized for their unrealistic characterizations of the human form, such designs featuring overly large eyes and other dramatically exaggerated features may often be an intentional strategy to avoid the uncanny valley.

- Game Design

The uncanny valley can also have an impact on how players react to realistic characters in video games. In some cases, designers may take advantage of the uncanny valley to create a sense of antipathy or aversion for villainous characters.

(Kendra Cherry. www.verywellmind.com, 14.11.2022. Adaptado.)

QUESTÃO 33

- a) De acordo com o item “Introduction”, explique o que é “uncanny valley”. Cite duas sensações que podem ser causadas quando as pessoas experimentam o efeito do “vale da estranheza”.

RESPOSTAS

a) O vale misterioso (uncanny valley) é um termo usado para descrever a relação entre a aparência humana de um objeto robótico e a resposta emocional que ele busca.

Nesse fenômeno, duas sensações são as pessoas sentirem desconforto ou até repulsa em resposta a robôs humanóides altamente realistas.

GABARITO UNESP 2024 (2ª FASE – 2º DIA)

- b) De acordo com o item “Introduction”, cite duas situações da vida real que podem fazer com que as pessoas experimentem o efeito do “vale da estranheza”. Por que esse efeito pode acontecer?

RESPOSTAS

b) O texto cita que as pessoas podem ter tido essa sensação do vale da estranheza talvez enquanto assistia a um filme de animação CGI ou enquanto jogavam videogame.

O efeito pode acontecer porque o humano animado pode parecer quase real, mas o abismo entre parecer “quase humano” e “totalmente humano” deixa você com desconforto ou repulsa.

GABARITO UNESP 2024 (2ª FASE – 2º DIA)

Leia o texto sobre o chamado “vale da estranheza” para responder, em português, às questões 33 e 34.

What is the uncanny valley?



Introduction

The uncanny valley is a term used to describe the relationship between the human-like appearance of a robotic object and the emotional response it evokes. In this phenomenon, people feel a sense of discomfort or even repulsion in response to humanoid robots that are highly realistic.

Androids, avatars, and animations aim for extreme realism but get caught in a disturbing gap named the uncanny valley. They are extremely realistic and lifelike — but when we examine them, we see they are not *quite* human. When a robotic or animated characterization lies in this “valley,” people tend to feel a sense of discomfort, strangeness, disgust, or creepiness.

You’ve probably experienced the feeling before — perhaps while watching a computer-generated animated movie or playing a video game. The animated human might look almost real, but that slight difference between looking “almost human” and “fully human” leaves you feeling discomfort or even repulsion.

Implications of the uncanny valley

The uncanny valley has a number of implications in various fields. These include:

- Robotics

As people rely more and more on robotic technology, it is important to design devices that do not create discomfort or distrust. This is particularly true in the development of assistive technologies designed to help people with disabilities perform tasks and interact with their environments. People are more likely to be receptive to designs that are both useful and appealing. Designs that fall into the uncanny valley are likely to be poorly received and utilized less frequently.

- Film

As blockbuster films increasingly rely on computer-generated imagery effects, filmmakers have continued to work toward developing realistic computer-generated animations that blend seamlessly and don't provoke the uncanny valley.

While many animated films are often criticized for their unrealistic characterizations of the human form, such designs featuring overly large eyes and other dramatically exaggerated features may often be an intentional strategy to avoid the uncanny valley.

- Game Design

The uncanny valley can also have an impact on how players react to realistic characters in video games. In some cases, designers may take advantage of the uncanny valley to create a sense of antipathy or aversion for villainous characters.

(Kendra Cherry. www.verywellmind.com, 14.11.2022. Adaptado.)

QUESTÃO 34

- a) De acordo com o item “Robotics”, como as tecnologias assistivas devem ser projetadas para que possam ser aceitas? O que pode acontecer se o design da tecnologia assistiva cair no “vale da estranheza”?

RESPOSTAS

a) O texto aponta que é importante projetar dispositivos que não criem desconforto ou desconfiança. Isso é particularmente verdadeiro no desenvolvimento de tecnologias assistivas projetadas para ajudar as pessoas com deficiência a realizar tarefas e interagir com seus ambientes.

As pessoas são mais propensas a serem receptivas àqueles designs que são considerados úteis e atraentes. E os projetos que caem no vale estranho provavelmente serão mal recebidos e utilizados com menos frequência.

- b) De acordo com o item “Film”, qual é a estratégia utilizada em animações para evitar que elas caiam no “vale da estranheza”? De acordo com o item “Game Design”, como o efeito do “vale da estranheza” pode ser útil para criar determinadas sensações nos jogadores de videogames?

RESPOSTAS

b) O texto aponta que muitos filmes de animação são criticados por suas representações irrealistas da forma humana, tais desenhos com olhos excessivamente grandes e outras características dramaticamente exageradas, isso pode ser uma estratégia intencional para evitar o vale da estranheza.

O vale da estranheza pode ter um impacto na forma como os jogadores reagem a personagens realistas nos videogames. Assim, os designers podem aproveitar para criar uma sensação de dispatia para personagens vilões e isso se torna útil.

GABARITO UNESP 2024 (2ª FASE – 2º DIA)

Leia o texto para responder, em português, às questões **35** e **36**.

Investigating the power of music therapy

Music's benefits extend beyond entertainment. It can help improve cognitive function, increase the brain's neuroplasticity, and slow cognitive decline. For people with dementia, music can evoke memories and enhance their sense of identity.

Interestingly, silence can also have a profound effect on our health. In the anechoic chamber cited in the Guinness World Records as the world's quietest room, Beatie Wolfe, a singer, songwriter, and ambassador for Music for Dementia (a campaign calling for music to be accessible to everyone living with dementia), experienced a "sensory reset" where her nervous system calmed down, and she could hear sound in a pure way. This highlights the importance of balancing sound and silence in our lives.

However, music therapy can have potential downsides, such as triggering traumatic memories or negative responses to specific types of music. That aside, music's power deserves further research, not least its potential effect on the progress of dementia.

(Tim Snaith, <https://link.medicalnewstoday.com>, 30.04.2023. Adaptado.)

QUESTÃO 35

- a) De acordo com o primeiro parágrafo, por que os benefícios da música vão além do entretenimento? Para as pessoas com demência, quais podem ser os benefícios da música?

RESPOSTAS

- a) O texto deixa claro que os benefícios da música vão além do entretenimento pois ajudam a melhorar a função cognitiva, aumentar a neuroplasticidade do cérebro, e retardar o declínio cognitivo. Para as pessoas com demência, a música pode evocar memórias e melhorar seu senso de identidade.

- b) Por qual motivo a câmara anecoica citada no segundo parágrafo ganhou destaque internacional? O que aconteceu com Beatie Wolfe nessa câmara anecoica?

RESPOSTAS

b) Na câmara anecoica citada no Guinness World Records como a sala mais silenciosa do mundo, Beatie Wolfe, cantora, compositora e embaixadora da Music for Dementia (uma campanha que pede que a música seja acessível a todos que vivem com demência), experimentou um "reinício sensorial" onde seu sistema nervoso se acalmou e ela pôde ouvir o som de forma pura. Isso destaca a importância de equilibrar som e silêncio em nossas vidas.

GABARITO UNESP 2024 (2ª FASE – 2º DIA)

Leia o texto para responder, em português, às questões **35** e **36**.

Investigating the power of music therapy

Music's benefits extend beyond entertainment. It can help improve cognitive function, increase the brain's neuroplasticity, and slow cognitive decline. For people with dementia, music can evoke memories and enhance their sense of identity.

Interestingly, silence can also have a profound effect on our health. In the anechoic chamber cited in the Guinness World Records as the world's quietest room, Beatie Wolfe, a singer, songwriter, and ambassador for Music for Dementia (a campaign calling for music to be accessible to everyone living with dementia), experienced a "sensory reset" where her nervous system calmed down, and she could hear sound in a pure way. This highlights the importance of balancing sound and silence in our lives.

However, music therapy can have potential downsides, such as triggering traumatic memories or negative responses to specific types of music. That aside, music's power deserves further research, not least its potential effect on the progress of dementia.

(Tim Snaith, <https://link.medicalnewstoday.com>, 30.04.2023. Adaptado.)

QUESTÃO 36

- a) De acordo com o segundo parágrafo, que tipo de equilíbrio faz bem à nossa saúde? No início do terceiro parágrafo, o termo “However” estabelece qual tipo de relação com o parágrafo anterior?

RESPOSTAS

- a) O que faz bem à nossa saúde é o equilíbrio entre o som e o silêncio. E “However” demonstra uma relação de contraste pois mostra que pode haver traumas e respostas negativas.


- b) De acordo com o terceiro parágrafo, quais aspectos negativos podem ser desencadeados na terapia por meio da música? Por que deve haver mais pesquisas sobre o poder da música?

RESPOSTAS

b) No entanto, a musicoterapia pode ter potenciais desvantagens, como desencadear memórias traumáticas ou respostas negativas a tipos específicos de música. Além disso, o poder da música merece mais pesquisas, principalmente seu potencial efeito no progresso da demência.

THANK YOU!



 @teacherandreabelo

 Teacher Andrea Belo

 Teacher Andrea Belo