



QUESTÃO 07

TEXTO I

**EI...
ME LEVE PARA SUA CASA!!!**

**14ª FEIRA DE ADOÇÃO
DE CÃES E GATOS**

**ADOTE UM
ANIMAL DE RUA**

DOCUMENTOS OBRIGATÓRIOS PARA ADOÇÃO
CARTEIRA DE IDENTIDADE | CPF | COMPROVANTE DE RESIDÊNCIA

É muito amor!!

Disponível em: <https://amigodobicho.wordpress.com>. Acesso em: 10 dez. 2017.

TEXTO II

Nas ruas, na cidade e no parque

Ninguém nunca prendeu o Delegado. O vaivém de rua em rua e sua longa vida são lembrados e recontados. Exemplo de sobrevivência, liderança, inteligência canina, desde pequenininho seu focinho negro e seus olhos delineados desenharam um mapa mental olfativo-visual de Lavras. Corria de quem precisava correr e se aproximava de quem não lhe faria mal, distinguia este daquele. Assim, tornou-se um cão comunitário. Nunca se soube por que escolheu a rua, talvez lhe tenham feito mal dentro de quatro paredes. Idoso, teve câncer e desapareceu. O querido foi procurado pela cidade inteira por duas protetoras, mas nunca encontrado.

COSTA, A. R. N. **Viver o amor aos cães**: Parque Francisco de Assis. Carmo do Cachoeira: Irdin, 2014 (adaptado).

Os dois textos abordam a temática de animais de rua, porém, em relação ao Texto I, o Texto II

- A problematiza a necessidade de adoção de animais sem lar.
- B valida a troca afetiva entre os pets adotados e seus donos.
- C reforça a importância da campanha de adoção de animais.
- D exalta a natureza amigável de cães e de gatos.
- E promove a campanha de adoção de animais.

QUESTÃO 08

É ruivo? Tem olhos azuis? É homem ou mulher? Usa chapéu? Quem jogou *Cara a Cara* na infância sabe de cor o roteiro de perguntas para adivinhar quem é o personagem misterioso do seu oponente.

Agora, o jogo está prestes a ganhar uma nova versão. A designer polonesa Zuzia Kozerska-Girard está desenvolvendo uma variação do *Guess Who?* (nome do *Cara a Cara* em inglês), em que as personalidades do tabuleiro são, na verdade, mulheres notáveis da história e da atualidade, como a artista Frida Kahlo, a ativista Malala Yousafzai, a astronauta Valentina Tereshkova e a aviadora Amelia Earhart. O *Who's She?* ("Quem é ela?", em português) traz, no total, 28 mulheres que representam diversas profissões, nacionalidades e idades.

A ideia é que, em vez de perguntar sobre a aparência das personagens, as questões sejam direcionadas aos feitos delas: ganhou algum Nobel, fez alguma descoberta? Para cada personagem há um cartão com fatos divertidos e interessantes sobre sua vida. Uma campanha entrou no ar com o objetivo de arrecadar dinheiro para desenvolver o *Who's She?*. A meta inicial era reunir 17 mil dólares. Oito dias antes de a campanha acabar, o projeto já angariou quase 350 mil dólares.

A chegada do jogo à casa do comprador varia de acordo com a quantia doada — quanto mais você doou, mais rápido vai poder jogar.

Disponível em: www.super.abril.com.br. Acesso em: 4 dez. 2018 (adaptado).

Ao divulgar a adaptação do jogo para questões relativas a ações e habilidades de mulheres notáveis, o texto busca

- A contribuir para a formação cidadã dos jogadores.
- B refutar modelos estereotipados de beleza e elegância.
- C estimular a competitividade entre potenciais compradores.
- D exemplificar estratégias de arrecadação financeira pela internet.
- E desenvolver conhecimentos lúdicos específicos dos tempos atuais.

QUESTÃO 09

Arrependimento

**Causar um acidente
é algo que você leva
pro resto da vida.
Não beba se for dirigir.**

DETRAN | ES

Disponível em: www.portaldapropaganda.com.br. Acesso em: 29 out. 2013 (adaptado).

Para convencer o público-alvo sobre a necessidade de um trânsito mais seguro, essa peça publicitária apela para o(a)

- A sentimento de culpa provocado no condutor causador de acidentes.
- B dano psicológico causado nas vítimas da violência nas estradas.
- C importância do monitoramento do trânsito pelas autoridades competentes.
- D necessidade de punição a motoristas alcoolizados envolvidos em acidentes.
- E sofrimento decorrente da perda de entes queridos em acidentes automobilísticos.