

<b>Nº 133</b>	<b>Gr. 3 – D</b>	<b>Inteligência Espacial</b>
<b>Habilidade</b> Raciocínio lógico / Criatividade	<b>Nome</b> Metáforas e paródias	<b>Outras estimulações</b> Memória verbal / Compreensão

### **Preparação:**

Explicar aos alunos o significado de “metáfora” e o de uma “paródia”. A metáfora pode ser uma história com um sentido figurado e a paródia uma imitação de um texto ou de uma música.

### **Utilização:**

Os alunos, em duplas, trios ou grupos, devem ser estimulados a criar paródias e/ou metáforas para conceitos ou para conteúdos de diferentes disciplinas curriculares. O professor pode, por exemplo, explicar um tema e sugerir que os alunos escolham a letra de uma música popular de sucesso, substituindo-a por outra que explique o conteúdo desse tema ou ainda que procurem explicá-lo através de uma metáfora. As tradicionais fábulas de Esopo ou de La Fontaine simbolizam rico e diversificado instrumento para jogos dessa natureza.