

# ec@os

# 7

**ENSINO  
FUNDAMENTAL  
ANOS FINAIS**



**FILOSOFIA**





# ec@os

# 7

**ENSINO  
FUNDAMENTAL  
ANOS FINAIS**

**FILOSOFIA**

Obra coletiva concebida e desenvolvida por SM Educação.

**1ª edição, 2025**



**Ecos Filosofia 7**  
© SM Educação  
Todos os direitos reservados

<b>Direção editorial</b>	André Monteiro
<b>Gerência editorial</b>	Fernando Almeida
<b>Elaboração de conteúdos</b>	Amir Abdala
<b>Coordenação editorial</b>	Fábio Silva, Magali Prado <b>Supervisão de conteúdo:</b> Carmela Ferrante, Lilian Morato de Carvalho <b>Edição:</b> Texto e Forma Conteúdo Educacional <b>Assistência editorial:</b> Maria Cecília Dal Bem <b>Revisão:</b> Paulo Santoro <b>Suporte editorial:</b> Camila Alves Batista, Fernanda de Araújo Fortunato
<b>Coordenação de design</b>	Gilciane Munhoz <b>Design:</b> Camila Noriko Ueki, Lissa Sakajiri
<b>Coordenação de arte</b>	Melissa Steiner <b>Edição de arte:</b> Angelice Taioque Moreira <b>Assistência de produção:</b> Leslie Moraes
<b>Coordenação de iconografia</b>	Josiane Laurentino <b>Pesquisa iconográfica:</b> Camila D'Angelo, Juliana Hernandez, Junior Rozzo, Karina Tengan <b>Tratamento de imagem:</b> Marcelo Casaro, Robson Mereu
<b>Capa</b>	APIS Design <b>Fotografia da capa:</b> Mariia Vitkovska/Getty Images
<b>Projeto gráfico</b>	APIS Design
<b>Editoração eletrônica</b>	Essencial Design
<b>Pré-impressão</b>	Américo Jesus
<b>Fabricação</b>	Alexander Maeda
<b>Impressão</b>	

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ecos Sistema de Ensino : filosofia : 7º ano :  
ensino fundamental : anos finais / obra coletiva  
concebida e desenvolvida por SM Educação. --  
1. ed. -- São Paulo : Edições SM, 2025. --  
(Ecos Sistema de Ensino)

ISBN 978-85-418-3338-7 (aluno)  
ISBN 978-85-418-3298-4 (professor)

1. Filosofia (Ensino fundamental) I. Série.

24-227098

CDD-372.8

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Filosofia : Ensino Fundamental 372.8

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

1ª edição, 2025



**SM Educação**  
Avenida Paulista, 1842 – 18º andar, cj. 185, 186 e 187 – Condomínio Cetenco Plaza  
Bela Vista 01310-945 São Paulo SP Brasil  
Tel. 11 2111-7400  
atendimento@grupo-sm.com  
www.grupo-sm.com/br

# **ANTES DE MAIS NADA...**

A escola está inserida em um mundo complexo e que se transforma rapidamente. Na jornada do Ensino Fundamental Anos Finais, é importante que o conhecimento adquirido ao longo do tempo seja consolidado e aprofundado. Espera-se que cada estudante amplie sua visão de mundo e se torne um cidadão crítico e participativo na sociedade. Este é um desafio e tanto!

Esta solução didática foi elaborada abarcando os diversos componentes curriculares com rigor conceitual, contextualização, atualização e recursos que favorecem o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, ela trabalha os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU) em busca da cidadania global, fundamental para que o estudante adquira conhecimentos e desenvolva habilidades que o façam se sentir parte integrante da sociedade, ampliando seu papel protagonista. Para completar, projetos de pesquisa anuais trabalham temas transversais que integram diferentes componentes curriculares.

Pretende-se, assim, contribuir para que o cotidiano escolar seja estimulante e enriquecedor, possibilitando a superação de todos os desafios.

Que esta jornada seja muito feliz!

# ABERTURA DO MÓDULO

O conteúdo deste componente curricular está distribuído por nove módulos, que reúnem os objetos de conhecimento a serem desenvolvidos no ano.

Um pequeno texto introduz o assunto a ser trabalhado no módulo.

**FILOSOFIA**

## ALEGORIA DA CAVERNA

**O ANTIGO** filósofo grego Platão (427 a.C.-347 a.C.) marcou decisivamente a história da Filosofia. Inspirado pela postura intelectual de Sócrates (470 a.C.-399 a.C.), dedicou-se incansavelmente a estabelecer o caminho racional para o pensamento ultrapassar a aparência e atingir a realidade das coisas. Seus textos, que tratam cuidadosamente de diversas questões filosóficas, permanecem como referência fundamental para os estudiosos de filosofia.

**O QUE VOCÊ SABE** acerca das noções de aparência e realidade?

**O QUE VOCÊ ACHA** das relações entre pensamento, realidade e aparência?

**MÓDULO 1**

**Nossos Objetivos**

- Compreender as noções filosóficas de aparência e realidade
- Identificar os significados da alegoria da caverna para a filosofia de Platão
- Compreender a proposta platônica de conhecimento das essências da realidade
- Identificar aspectos básicos da proposta filosófica de Platão

Em sua alegoria da caverna, Platão refere-se, por meio de uma lenda de ficção, à interpretação que ele fez da condição da humanidade, que, limitada pelas aparências do mundo, desconhece o nível mais profundo da realidade.

A relação de objetivos pedagógicos serve como orientação de estudo.

A questão iniciada com "O que você sabe" ajuda a resgatar conhecimentos anteriores.

A questão iniciada com "O que você acha" propõe a formulação de uma hipótese.

A imagem de abertura do módulo desperta a curiosidade para o que será estudado.

**NESTE MÓDULO**

- 3 Além da caverna
- 4 Aparência e realidade
- 5 As essências das coisas
- 6 Texto em foco - A caverna e a realidade
- 7 Mão na massa - Alegoria da caverna em quadrinhos
- 8 Ativação
- 10 Estudo dirigido
- 11 Oficina do pensamento - Imaginação e realidade
- 12 Cidadão do mundo - Tecnologia digital e educação

Chatbots e inteligência artificial são tecnologias digitais inovadoras que podem contribuir para a educação.

O sumário lista os tópicos desenvolvidos no módulo e facilita sua localização.

# DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO

O assunto é desenvolvido por meio de portadores textuais variados, muitas imagens e contextualização permanente. Inclui ainda várias seções com propostas de atividades diversificadas.

**TEXTO EM FOCO**  
**PLATÃO, OS SERES E O DEVER**

No texto abaixo, a filósofa Mariana Chedi explica resumidamente a divisão da realidade em níveis distintos na filosofia de Platão, resultando que as essências das coisas se situam fora do mundo das ideias.

«A filosofia de Platão introduz uma divisão na realidade, afirmando a existência de dois mundos: o universo físico e o mundo das ideias. O mundo físico é o universo observável e expandido; o mundo das ideias é o mundo da verdade, da realidade, do ser, do conhecimento e da essência das coisas. O mundo das ideias é o mundo do ser, o mundo das ideias, o mundo das coisas. O mundo das ideias é o mundo do ser, o mundo das ideias, o mundo das coisas. O mundo das ideias é o mundo do ser, o mundo das ideias, o mundo das coisas.»

**ATIVIDADES**

1. A observação de que Platão divide a realidade em dois pontos, o nível das ideias e o mundo físico, deve conduzir à conclusão de que não há nenhuma relação entre esses diferentes planos da realidade? Faça uma análise e explique sua resposta.
2. De acordo com a teoria de Platão, o verdadeiro conhecimento é atingido em qual dos níveis da realidade, o das ideias ou o das coisas do mundo? Justifique sua resposta.
3. O que significa a afirmação, contida no texto, de que o mundo das ideias é o mundo do ser?
4. O que significa a afirmação, contida no texto, de que o mundo das ideias é o mundo do ser?

## TEXTO EM FOCO

Leitura e interpretação de textos relacionados ao assunto do módulo, com aprofundamento no gênero e na linguagem; inclui atividades de compreensão e de interpretação.

**MÃO NA MASSA**  
**ALEGORIA DA CAVERNA EM QUADRINHOS**

Confira esta versão em quadrinhos da alegoria da caverna.

**Materiais**

- Cartolina
- Lápis de cor
- Lápis preto
- Régua

**Como fazer**

- 1) Utilize uma régua e lápis, divida o espaço da cartolina em, pelo menos, oito quadrados ou retângulos de tamanhos iguais ou semelhantes.
- 2) Faça a elaboração da alegoria da caverna em quadrinhos, definindo as cenas que considere mais importantes para a compreensão do texto.
- 3) Crie as cenas nos diferentes quadrinhos, compondo-as em uma sequência organizada.
- 4) Introduza balões com falas ou pensamentos dos personagens para auxiliar a representação dos fatos.
- 5) Pinte as cenas para destacar, em cada quadrinho, a situação apresentada.
- 6) Em data e ocasião definidas pelo professor, apresente aos alunos a alegoria da caverna em quadrinhos, acompanhada de breves explicações sobre o texto.

**ATIVIDADES**

1. Identifique no texto em quadrinhos da alegoria da caverna a cena ou as cenas que representam o nível superior da realidade.
2. Identifique no texto em quadrinhos da alegoria da caverna a cena ou as cenas que representam o objeto para o conhecimento.
3. Identifique no texto em quadrinhos da alegoria da caverna a cena ou as cenas que representam o encontro com a verdade.

## MÃO NA MASSA

Atividades operatórias individuais ou em grupo com a finalidade de se elaborar algo concreto (cartaz, relatório, apresentação, maquete, exposição).

**CIDADÃO DO MUNDO**  
**TECNOLOGIA DIGITAL E EDUCAÇÃO**

Cidade apresenta o um trecho de uma reportagem sobre uma decisão tomada por autoridades educacionais na Suíça.

A Suíça, como país que desde o início do século XX sempre impulsionou a educação técnica, agora vai mudar, sob o patrocínio do Google, de longo prazo, o modelo de ensino técnico de 20 anos, incluindo os aspectos de ensino técnico superior. O novo modelo será baseado no modelo de educação técnica superior da Alemanha, que oferece um caminho para o ensino técnico superior e a formação de profissionais qualificados para o mercado de trabalho.

Hoje em dia, pelo menos, que se fala em educação, costuma-se falar em processo de aprendizagem dos estudantes baseados em tecnologia para o ensino digitalizado de ensino.

**ATIVIDADES**

1. De acordo com as informações do reportagem, de que forma a completa digitalização dos recursos educacionais afeta o aprendizado e a qualidade da educação?
2. Com base no trecho do texto, é correto afirmar que os recursos de tecnologia digital devem ser completamente substituídos do processo educacional desenvolvido nos estudos? Explique sua resposta.

**PROPOSTAS DE INTERVENÇÃO**

1. Com orientação do professor, forme um grupo com uma colega e realize uma pesquisa sobre a utilização de recursos digitais na realidade educacional do aluno.
2. Com base na realidade, elabore um relatório sobre a utilização dos recursos de tecnologia digital na educação. Faça a apresentação do relatório, as propostas podem ser apresentadas e debatidas em sala de aula.

## CIDADÃO DO MUNDO

Contexto e atividades associados com um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); inclui elaboração de propostas de intervenção na realidade relacionadas com a situação apresentada.



# BOXES

Apresentam informações que complementam e ilustram o assunto em estudo.

### A IDEIA: REALIDADE ESSENCIAL

**MAIS** **\*\*\***

Platão compreende na filosofia como a realidade verdadeira da natureza da realidade. Platão apresenta a filosofia de Sócrates, Pitágoras e Parmênides, apresentando o pensamento pré-socrático em geral, que defendem a ideia de que a realidade verdadeira não muda e não é afetada pelo tempo.

Platão defende que a realidade verdadeira é a **ideia**. O mundo físico é uma cópia imperfeita da realidade verdadeira. O mundo físico é o mundo das aparências, enquanto o mundo das ideias é o mundo da realidade verdadeira.

Platão defende que a realidade verdadeira é a **ideia**. O mundo físico é uma cópia imperfeita da realidade verdadeira. O mundo físico é o mundo das aparências, enquanto o mundo das ideias é o mundo da realidade verdadeira.

Platão defende que a realidade verdadeira é a **ideia**. O mundo físico é uma cópia imperfeita da realidade verdadeira. O mundo físico é o mundo das aparências, enquanto o mundo das ideias é o mundo da realidade verdadeira.



**JOVEM CIDADÃO**

Na relação intrínseca entre o belo e o bem, o diálogo apresenta o conceito de que o belo é o bem em si mesmo. O belo é o bem em si mesmo, e o bem é o belo em si mesmo. O belo é o bem em si mesmo, e o bem é o belo em si mesmo.

### CAUSALIDADE E TELEOLOGIA

**MAIS** **\*\*\***

De acordo com a filosofia aristotélica, as entidades humanas seguem as regras presentes na natureza e são complementares e não contraditórias. O que a natureza não fez por si mesma, Platão, assim, a natureza criou por natureza, humanidade e produção humana.



**JOVEM CIDADÃO**

De acordo com a filosofia aristotélica, as entidades humanas seguem as regras presentes na natureza e são complementares e não contraditórias. O que a natureza não fez por si mesma, Platão, assim, a natureza criou por natureza, humanidade e produção humana.

## DEFINIÇÃO

Destaca conceitos importantes para o aprendizado.

## MAIS!

Apresenta informação complementar, curiosidade ou reforço conceitual.

## MULTIMÍDIA

Sugere livros, sites, filmes e visitas reais e virtuais que ilustram e aprofundam o conteúdo.

## PENSE NISSO E RESPONDA

Traz uma atividade rápida que auxilia a progressão do conteúdo.

## DICIONÁRIO

Apresenta o significado de palavras complexas destacadas no texto.

## SER SOCIAL

Mostra informação contextualizada sobre aspectos da vida em sociedade,

acompanhada de solicitação de posicionamento pessoal que leva à reflexão sobre a participação contributiva do estudante.

## JOVEM CIDADÃO

Apresenta situação associada com um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU) e propõe interpretação analítica e reflexiva do fato.

# AÇÕES COGNITIVAS

Cognição é a forma pela qual o pensamento se organiza na realização de determinadas ações. Cada atividade proposta exige uma ação cognitiva específica do estudante, que é sinalizada por um ícone.

**LEMBRAR** Recordar fatos e conceitos relacionados com determinada situação.

**COMPREENDER** Entender e explicar uma situação com base em experiências anteriores.

**APLICAR** Usar o que se aprendeu para resolver uma situação nova.

**ANALISAR** Entender uma situação por meio do exame de seus diferentes aspectos.

**AVALIAR** Julgar uma situação adotando certo critério.

**CRIAR** Propor solução nova e coerente para uma situação.

# OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)

São 17 metas de natureza econômica, social e ambiental definidas pela Organização das Nações Unidas (ONU) como forma de reduzir desigualdades e assegurar um futuro para o planeta. Em cada módulo, um ODS relacionado com o assunto é trabalhado no boxe “Jovem cidadão” e na seção “Cidadão do mundo”, permitindo que o estudante contribua com ideias e propostas para a melhoria das condições de vida em sociedade, desenvolvendo cidadania crítica, criativa e atuante.



## LIVRO DIGITAL

A versão digital deste volume pode ser acessada por meio da plataforma SM Aprendizagem usando um dispositivo pessoal, o que possibilita a leitura e o estudo com portabilidade. Conteúdos exclusivos, como recursos multimídia (galerias de imagens, áudios, vídeos, animações, infográficos) e atividades interativas reforçam e aprofundam os conhecimentos. Ferramentas variadas fundamentam pedagogicamente a coleção, armazenam informações úteis sobre o uso do material didático pelo estudante e orientam-no sobre a melhor forma de navegar pelos recursos disponíveis.





# ALEGORIA DA CAVERNA

**O ANTIGO** filósofo grego Platão (427 a.C.-347 a.C.) marcou decisivamente a história da filosofia. Inspirado pela postura intelectual de Sócrates (470 a.C.-399 a.C.), dedicou-se incansavelmente a estabelecer o caminho racional para o pensamento ultrapassar a aparência e atingir a realidade das coisas. Seus textos, que tratam cuidadosamente de diversas questões filosóficas, permanecem como referência fundamental para os estudiosos de filosofia.

**O QUE VOCÊ SABE** acerca das noções de *aparência e realidade*?

**O QUE VOCÊ ACHA** das relações entre pensamento, realidade e aparência?

## MÓDULO

# 1

### NOSSOS OBJETIVOS

- Compreender as noções filosóficas de aparência e realidade
- Identificar os significados da **alegoria da caverna** para a filosofia de Platão
- Compreender a proposta platônica de conhecimento das essências da realidade
- Identificar aspectos básicos da proposta filosófica de Platão

Em sua **alegoria da caverna**, Platão refere-se, por meio de um relato de ficção, à interpretação que ele fez da condição da humanidade, que, iludida pelas aparências do mundo, desconhece o nível mais profundo da realidade.

## NESTE MÓDULO

- 3 Além da caverna
- 4 Aparência e realidade
- 5 As essências das coisas
- 6 **Texto em foco** • A caverna e a realidade
- 7 **Mão na massa** • Alegoria da caverna em quadrinhos
- 8 **Ativação**
  
- 10 **Estudo dirigido**
- 11 **Oficina do pensamento** • Imaginação e realidade
- 12 **Cidadão do mundo** • Tecnologia digital e educação



*Chatbots* e inteligência artificial são tecnologias digitais inovadoras que podem contribuir para a educação.



ImageFlow/Shutterstock.com/D/ER

## ALÉM DA CAVERNA

Ao consultar um dicionário de língua portuguesa, encontra-se a explicação de que **alegoria** consiste em um relato de ficção no qual o desenvolvimento do **enredo** tem **sentido figurado**.

Trata-se de sentido figurado porque, na realidade, as ações das personagens e os acontecimentos da trama indicam outras coisas, como ideias e pensamentos que não aparecem diretamente na narrativa. Assim, a alegoria não é uma simples história, pois sempre se refere a noções que são representadas por suas situações imaginárias.

Muitas vezes, a alegoria é utilizada como ponto de partida para facilitar a compreensão de explicações complexas e **abstratas**. O antigo filósofo grego Platão utilizou esse recurso em alguns de seus textos, como, por exemplo, no capítulo VII de seu livro *A república*, em que ele apresentou a **alegoria da caverna**.

O relato se inicia com a descrição de um grupo de seres humanos que sempre permaneceu confinado no subterrâneo de uma caverna, todos acorrentados e impedidos de realizar os mínimos movimentos. Sem conseguirem sequer mexer seus rostos, sua visão se limitava à parede natural à sua frente, na qual se viam sombras de animais, de seres humanos e de objetos. Eventualmente, escutavam sons, acreditando que eles eram pronunciados pelas imagens que visualizavam. Para eles, a **realidade** era apenas isto: as **sombras do fundo da caverna**.

Porém, atrás deles, havia muito mais: um caminho no interior da caverna, uma fogueira, pontos de iluminação provenientes do exterior da gruta. Além da caverna, havia ainda muito mais: um mundo inteiro, uma realidade completamente desconhecida pelos habitantes que, desde o nascimento, ficaram presos na profundidade da caverna.

A situação se modifica no dia em que um prisioneiro, com muito esforço, consegue se **desvencilhar** da corrente que até então o mantinha imóvel. Com bastante dificuldade e muitas dores no corpo, ele começa a se movimentar. Assustado, ele se vira e caminha com receio pelo interior da caverna. Subindo vagorosamente, ele orienta sua caminhada pelos raios de luz que atravessam a escuridão. Finalmente, atinge a saída. Entre a caverna e a realidade externa, há um muro, e por trás dele seres humanos carregam estátuas e conversam entre si.

O antigo prisioneiro da caverna não consegue visualizar imediatamente todas as coisas do mundo. Aos poucos, ele ergue o rosto, e as coisas se multiplicam diante de seus olhos. Por fim, na manhã seguinte, com a visão acostumada à imensidão do mundo, ele visualiza o dia claro com o sol irradiante.

Na alegoria de Platão, o percurso do ex-prisioneiro para o exterior da caverna representa a trajetória do ser humano em direção ao conhecimento.

**Desvencilhar** • desprender, libertar.

**Enredo** • conjunto de situações que formam uma história.

### MAIS!

A agressividade com que os prisioneiros recebem as informações fornecidas por seu antigo companheiro é uma referência à condenação do filósofo Sócrates à morte pelo tribunal da cidade de Atenas. Esse fato provocou indignação em Platão.



## ★ PENSE NISSO E

**RESPONDA:** Em que medida seria correto dizer que a aparência é, ao mesmo tempo, ilusão e parte da própria realidade?

## MAIS!

No livro *O mundo de Sofia*, de Jostein Gaarder (São Paulo: Companhia das Letras, 2017), o capítulo dedicado a Platão apresenta a alegoria da caverna e suas relações com a teoria desse filósofo.

### Contemplação •

admiração, observação.

### Literalmente •

exatamente, precisamente.

**Vestígio •** indício, sinal.

Para Platão, somente com o esforço do pensamento, ou seja, com a atividade intelectual, os seres humanos podem atingir a essência da realidade.



Davidif/Stock/Getty Images

# APARÊNCIA E REALIDADE

Platão, inspirado pela postura intelectual e crítica de Sócrates, dedicou-se intensamente à atividade filosófica comprometida com a busca do saber autêntico. A alegoria da caverna reporta-se a diferentes aspectos de sua teoria filosófica, dos quais destacam-se os seguintes: sua **concepção de realidade** e o **percurso para o conhecimento**. ★

Na narrativa alegórica, os seres humanos aprisionados confundem a **aparência** com o **real**, acreditando que o fundo da caverna é o mundo completo e verdadeiro, e que não há nada além disso. Eles pensam que as sombras são as coisas em si mesmas, porque, afinal, é tudo o que veem desde que nasceram. Porém, no transcorrer da trama, fica evidente que a realidade é muito mais profunda do que eles conseguem perceber.

As sombras da parede da caverna são reais? Pode-se dizer que sim, desde que sejam identificadas pelo que, de fato, são: apenas sombras. Elas não são toda a realidade, mas somente o seu nível mais superficial e aparente. Assim como um desenho de uma montanha não é exatamente uma montanha, as sombras não são os animais, os objetos e os seres humanos, mas sim reproduções enfraquecidas de seus contornos. Portanto, muito acima das sombras, há um mundo de seres reais que são a verdadeira causa das imagens visualizadas pelos moradores da caverna.

Neste ponto, tem-se uma situação **metafórica** que nos indica um elemento central na filosofia de Platão: para esse filósofo, não se deve simplesmente confiar no que se vê, ouve e toca, em outras palavras, no que se percebe com os sentidos dos nossos corpos.

É o caso dos prisioneiros da caverna: seus pensamentos não conseguem ultrapassar as informações recolhidas por sua visão (o que recebem pelos sentidos corporais), motivo pelo qual eles acreditam que os **vestígios** das coisas são as próprias coisas, que a simples aparência é a totalidade do real.

Quanto ao ser humano que realiza a difícil caminhada para o exterior da caverna, no qual se depara, gradualmente, com um mundo muito maior e mais profundo, alcançando, por fim, a realidade plena, trata-se da figura do filósofo. Ele não se contenta com a superfície aparente da realidade e, assim, se lança à árdua tentativa de conquistar o verdadeiro conhecimento.

O que ele atinge quando, pouco a pouco, avança em seu contato com os seres da realidade, terminando na **contemplação** do sol? Ele descobre a essência íntima das coisas, os seres como eles realmente são, as verdadeiras causas de tudo o que acontece no mundo. Em uma expressão direta: ele chegou ao **conhecimento da realidade**.

Na representação da alegoria, esse percurso é realizado fisicamente (a longa caminhada ao encontro das coisas), e os seres são **literalmente** vistos pelo ex-prisioneiro da caverna.

Deve-se lembrar, porém, que essa situação tem sentido figurado. O que Platão pretendia indicar por meio dessa passagem alegórica é a trajetória que deve ser realizada pelo pensamento, e não pelo corpo. Em outras palavras, trata-se do itinerário que o pensamento tem que efetuar racionalmente e de forma **metódica** para ultrapassar as simples opiniões em direção ao conhecimento.



## AS ESSÊNCIAS DAS COISAS

De acordo com Platão, é pela faculdade racional da alma que os seres humanos são capazes de conhecer a realidade. Contudo isso não significa que o acesso ao conhecimento seja fácil e rápido, assim como não foi fácil e rápida a descoberta das coisas pelo personagem da alegoria da caverna.

É preciso empenho rigoroso na investigação racional das opiniões e das hipóteses para podermos diferenciar, cuidadosamente, o que deve ser aceito e o que deve ser descartado pela razão, o que se identifica como falso e o que se indica como verdadeiro. Aspira-se, então, à gradual obtenção de conhecimentos racionalmente demonstrados.

E se essa procura racional é bem-sucedida, no final, ela encontra as **essências das coisas**, ou melhor, os seres em si mesmos. Essas essências ou seres não podem ser vistos, tocados, ouvidos, isto é, captados pelos sentidos. Apenas o pensamento (a capacidade racional da alma humana) pode acessá-los.

A utilização de um exemplo simples nos auxilia na compreensão dessa noção da filosofia platônica. Pen-se nas coisas belas. É possível perceber muitas belezas no dia a dia, como flores belas, objetos belos e praias belas.

Entretanto, isso não é propriamente o conhecimento do belo em si. Se permanecer-se apenas com o que é oferecido pelas coisas belas que se veem, jamais será possível responder corretamente à seguinte pergunta: o que é o belo? Para conhecer a essência do belo, é necessária dedicação racional. O ser do belo (o belo em si) pode ser identificado exclusivamente pelo pensamento.

A essência do belo tem **nível de realidade superior** em relação às belezas que admiram-se no mundo. As coisas belas existem como cópias da essência do belo e desaparecem na passagem do tempo.

O belo em si é imutável. As coisas belas do mundo surgem, se desenvolvem e se desintegram. O belo em si é para sempre. As coisas belas do mundo estão para o ser do belo como as sombras, na alegoria da caverna, estão para a realidade descoberta pelo personagem que representa o filósofo. Nessa perspectiva, Platão elabora suas explicações filosóficas, conhecidas como **teoria das ideias**.



Platão/Stock/Getty Images

Para a filosofia de Platão, uma paisagem bela é somente a aparência da verdadeira essência da beleza.



### JOVEM CIDADÃO

Atualmente, as formas de comunicação pela internet e as redes sociais digitais são aspectos importantes da vida em sociedade, influenciando decisivamente nas relações entre as pessoas e nos acontecimentos cotidianos.

- O ambiente virtual promove benefícios e conforto para os seres humanos, no entanto ele pode ser definido como uma realidade aparente e capaz de prejudicar o exercício dos direitos e deveres de cidadania nas sociedades contemporâneas. Explique essa situação.

### SER SOCIAL



Muitas vezes, no dia a dia, as pessoas, influenciadas pelas aparências, apresentam conclusões precipitadas, quer dizer, apressadas, sobre algumas situações. Às vezes, essas precipitações geram conflitos nas relações sociais.

- O que os seres humanos devem fazer para evitar conclusões precipitadas e suas consequências negativas para a sociedade?

## TEXTO EM FOCO

### A CAVERNA E A REALIDADE

No texto a seguir, a filósofa Marilena Chauí indica a interpretação filosófica da alegoria da caverna. Nele, ela cita a dialética, nome do método da filosofia de Platão: os procedimentos com os quais os seres humanos devem avançar pelos raciocínios em direção ao conhecimento, ultrapassando o nível das aparências para o encontro com a realidade essencial.

O que é a caverna? O mundo em que vivemos. Que são as sombras das estatuetas? As coisas materiais e **sensoriais** que percebemos. Quem é o prisioneiro que se liberta e sai da caverna? O filósofo. O que é o mundo exterior? O mundo das ideias verdadeiras ou da verdadeira realidade. Qual o instrumento que liberta o filósofo e com o qual ele deseja libertar os outros prisioneiros? A dialética. O que é a visão do mundo real iluminado? A filosofia. Por que os prisioneiros zombam [do] filósofo? [...]. Porque imaginam que o mundo sensível é o mundo real e o único verdadeiro.

Marilena Chauí. *Convite à filosofia*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

**sensorial** • relativo às sensações, ao que se percebe com os sentidos do corpo.

## ATIVIDADES

1. Explique a afirmação de que a caverna é o mundo em que vivemos.

---

---

---

2. Descreva o que significa a expressão *mundo sensível*.

---

---

---

3. Por que, de acordo com o texto, a *verdadeira realidade* é o mundo exterior à caverna? Faça uma análise, justificando sua resposta.

---

---

---

4. De que forma a busca filosófica pelo conhecimento pode ser comparada a uma libertação?

---

---

---

# MÃO NA MASSA

## ALEGORIA DA CAVERNA EM QUADRINHOS

Confeccione uma versão em quadrinhos da alegoria da caverna.

### Material

- Cartolina
- Lápis de cor
- Lápis preto
- Régua

### Como fazer

- 1) Utilizando régua e lápis, divida o espaço da cartolina em, pelo menos, oito quadrados ou retângulos de tamanhos iguais ou semelhantes.
- 2) Planeje a elaboração da alegoria de caverna em quadrinhos, definindo as cenas que considera mais importantes para a composição do relato.
- 3) Desenhe as cenas nos diferentes quadrinhos, compondo-as em uma sequência organizada.
- 4) Introduza balões com falas ou pensamentos dos personagens para auxiliar a representação por imagens.
- 5) Pinte as cenas para destacar, em cada quadrinho, a situação apresentada.
- 6) Em data e ocasião definidas pelo professor, apresente sua versão da alegoria da caverna em quadrinhos, acompanhada de breves explicações sobre o tema.

O estilo mangá pode ser utilizado para fazer a história em quadrinhos.



Tutatamafilm/Shutterstock.com/ID/BR

### ATIVIDADES

1. Identifique na versão em quadrinhos da alegoria da caverna a cena ou as cenas que representam o nível aparente da realidade.

---

---

2. Identifique na versão em quadrinhos da alegoria da caverna a cena ou as cenas que representam o trajeto para o conhecimento.

---

---

3. Identifique na versão em quadrinhos da alegoria da caverna a cena ou as cenas que representam o encontro com a verdade.

---

---





A **SM** apresenta uma solução educacional completa que une recursos pedagógicos a ampla cesta de serviços, compondo um entorno cooperativo orientado para a sustentabilidade no âmbito da agenda dos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**.

- O estudante é incentivado a exercer o protagonismo e a desenvolver cidadania crítica e criativa, com base na ética do cuidado.
- O professor acessa grande variedade de propostas que asseguram flexibilidade à condução dos processos de ensino e aprendizagem.
- Estratégias pedagógicas assertivas e coerentes, que incluem oferta digital completamente alinhada com o desenvolvimento de conteúdos significativos, favorecem a aquisição de competências e habilidades.

### **TECNOLOGIA EDUCACIONAL** como ferramenta de aprendizagem e gestão

Todo o conteúdo, potencializado por recursos variados, pode ser acessado na plataforma **SM Aprendizagem**, a qualquer tempo e em qualquer lugar, usando um dispositivo pessoal.

- Recursos digitais de diferentes tipos (galerias de imagens, áudios, vídeos, animações, infográficos) ilustram o conteúdo de forma dinâmica, favorecendo a compreensão e o aprofundamento dos conceitos.
- Diferentes propostas de atividades interativas ampliam as oportunidades de reforço da aprendizagem e funcionam como trilhas avaliativas.
- Canais de comunicação possibilitam o contato permanente entre professores e estudantes, facilitando o envio de atividades personalizadas.
- O portfólio digital permite o acompanhamento da evolução do aprendizado de cada estudante, com autoavaliação dos objetivos pretendidos.



[login.smaprendizagem.com](https://login.smaprendizagem.com)

2 2 2 7 2 9

ISBN 978-85-418-3338-7



9

788541

833387

