


O ENSINO DE FILOSOFIA A PARTIR DOS JOGOS DE LINGUAGEM DE WITTGENSTEIN

 <https://doi.org/10.56238/arev7n2-295>

Data de submissão: 26/01/2025

Data de publicação: 26/02/2025

Thales Eduardo da Silva Gonçalves

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo buscar identificar qual é o jogo de linguagem padrão dos estudantes do ensino médio da Escola Estadual La Salle Curitiba. Visto que, ao conseguir entender o jogo de linguagem padrão que os estudantes estão utilizando, se pode fazer deste jogo, o jogo que vai ser expresso nesse contexto. Ficando mais próximo da realidade social do educando e assim dando maiores possibilidades para a compreensão filosófica dos temas estudados durante a formação no ensino básico. A metodologia para a realização da pesquisa foi empírico qualitativa, pesquisa com survey, pesquisa-ação e pesquisa participante para conseguir avaliar e responder o objetivo e, conseguir identificar qual é o “jogo de linguagem padrão” que os educandos usam. Ludwig Joseph Johann Wittgenstein (1889-1951) foi um filósofo austríaco que passou boa parte da vida na Inglaterra, onde acabou se naturalizando. A obra filosófica de Wittgenstein é extremamente complexa e dividida em dois momentos: o primeiro com a obra *Tractatus Lógico-Philosophicus*, voltado à análise linguística por parte da filosofia e da lógica, isto é, seu momento analítico; no segundo momento, é dividido com a obra *Investigações Filosóficas*, muito voltado a pragmaticidade da linguagem e seu uso, tendo como um dos principais conceitos os “jogos de linguagem”. É a partir desta última perspectiva que a pesquisa será feita. Devemo-nos completar que a filosofia de acordo com Wittgenstein é uma atividade, e por isso deve ser exercida de uma maneira técnico-conceitual dentro dos jogos de linguagem padrão de cada qual para que, por exemplo, os preconceitos que possuem fiquem claros, assim como perceber que aumentam as possibilidades de futuro é aumentar a linguagem dos estudantes e, isto é, dar pensamento crítico e condições de compreender a realidade.

Palavras-chave: Filosofia da Educação. Filosofia da Linguagem. Wittgenstein. Jogos de Linguagem.

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa foi feita na Escola Estadual La Salle Curitiba, localizada no bairro Pinheirinho. Teve como alvo da pesquisa estudantes do 3º ano do ensino médio, devido ao tema escolhido e se baseando na legislação do Estado do Paraná sobre o ensino de filosofia; refletindo a necessidade de repensar a maneira de se dar aula de filosofia, isto foi acordado nas disciplinas de prática profissional V e VI do curso de licenciatura em filosofia da PUCPR, campus Curitiba. Pensando nisso foi analisado a maneira como eles, os estudantes, se comunicam para entender qual o seu “jogo de linguagem padrão”, assim, para que se possa pensar em uma metodologia contextual do ponto de vista linguístico, portanto, ficando mais próximo da realidade social do educando e, assim, dando maiores possibilidades para a compreensão filosófica dos temas estudados durante a educação no ensino básico. Para tal, foi dado uma aula sobre biotecnologia para tentar compreender esse jogo.

O teórico que foi usado para fundamentar essa pesquisa do ponto de vista filosófico é: Ludwig Wittgenstein. Do ponto de vista pedagógico foi: Henrique Nielsen Neto.

A educação brasileira está em um nível aquém do esperado, segundo dados do IBGE, ainda mais o ensino de filosofia, portanto, pensar em uma maneira de se ensinar e tornar a filosofia mais atrativa para o estudante consequentemente tornará, além da educação propriamente dita, também, a filosofia. Foi dado uma aula para três turmas do 3º ano, tendo o mesmo tema, e possuindo resultados diferentes, usando da mesma metodologia, aula expositiva dialogada, problema, conceituação, argumentação, estudo dirigido e estudo de caso. Contudo foi utilizado maneiras diferentes de se comunicar o conteúdo, a saber, uma aula sobre biotecnologia em Francis Fukuyama partindo do seu livro *Nosso Futuro Pós-Humano*, no capítulo intitulado *Uma história de duas distopias*.

2 DESENVOLVIMENTO

Ludwig Joseph Johann Wittgenstein (1889-1951) foi um filósofo austriaco que passou boa parte da vida na Inglaterra, onde acabou se naturalizando. A obra filosófica de Wittgenstein é extremamente complexa e dividida em dois momentos: o primeiro com a obra *Tractatus Lógico-Philosophicus*, voltado à análise linguística por parte da filosofia e da lógica, isto é, seu momento analítico; no segundo momento, é dividido com a obra *Investigações Filosóficas*, muito voltado a pragmaticidade da linguagem e seu uso, tendo como um dos principais conceitos os jogos de linguagem. É a partir desta última perspectiva que a pesquisa será feita.

Os jogos de linguagem são um conceito extremamente complexo, que permeiam a obra IF e tiveram grande impacto na filosofia da linguagem posterior, bem como na antropologia. Contudo,

esses jogos de linguagem carregam consigo superstições que são próprias dos “jogadores” que as usam devido à “repetição da palavra falada” (WITTGENSTEIN, 1984, p. 12).

A linguagem – diz o “segundo Wittgenstein” – engendra ela mesma superstições das quais é preciso desfazer-se, e a filosofia deve ter como tarefa primordial o esclarecimento que permita neutralizar os efeitos enfeitiçadores da linguagem sobre o pensamento (BRUNI, 1999, p. 13)

Sendo assim, a maneira pela qual se deve analisar os jogos de linguagem é sempre tentando limpar essas superstições que são próprias dos jogos. Podemos entender isso de outra maneira: os jogos em si, não possuem qualquer tipo de traço mítico quanto ao que o jogo está representando, podendo ser das coisas mais banais a problemas filosóficos; o que torna o jogo “defeituoso” quanto à sua representatividade são os jogadores.

Pode-se pensar dessa maneira, visto que nessa fase da obra de Wittgenstein, tudo o que importa é o uso que se dá à linguagem: “[...] o que elas designam, como posso mostrar isso, a não ser na maneira de seu uso?” (WITTGENSTEIN, 1984, p. 13). Portanto, o sentido de qualquer coisa só depende da maneira pela qual se vai utilizá-la, e a maneira pela qual se define esse uso é através dos jogadores desse jogo. Isso implica em problemas além dos jogadores, que vai até o sistema ao qual ele está integrado. Se pensarmos que uma cultura, moral, valores, e sendo a antropologia que define esses valores, e sendo ela nada mais do que um jogo de linguagem. São estas perspectivas que irão definir o valor do uso de uma palavra; são esses valores também que limitam o que um jogador pode fazer diante do significado de um jogo.

Sendo assim, não é possível escolher o jogo ao qual se vai integrar, se pode apenas jogar. A maneira pela qual se joga é sempre inconsciente. Na sociolinguística, existem variações para cada momento, a depender da escolaridade, sexo, região a qual faz parte – todos fazer parte do conceito de jogos de linguagem, mesmo que este esteja “quebrado nesse jogo”. Segundo Fishman (1972), os membros de qualquer comunidade “adquirem lenta e inconscientemente as competências e sociolinguísticas quanto ao uso apropriado da língua”. Portanto, só podemos pensar que a maneira pela qual se pensa nos jogos de linguagem, partindo da perspectiva do jogador, é que não se pensa, apenas se joga. Eis aqui a questão que se deve levar em conta, não se está mais produzindo pessoas capazes de pensar no jogo de linguagem como uma ferramenta que auxilie a entender o contexto em que se vive, apenas se vive isso mecanicamente.

Para o uso e seus significados, Wittgenstein afirma que “[...] ‘cada palavra da linguagem designa algo’, com isso ainda não é dito absolutamente nada” (1984, p.13), isto quer dizer que toda linguagem não possui um significado em si mesmo – incluindo a linguagem do TLP – e que tudo

depende dos jogos de linguagem; assim sendo, até mesmo a maneira pela qual se vai definir um jogo é uma não definição em sua estreita relação com o significado de cada qual e sua interação com o seu uso.

Temos também que “todas as ferramentas servem para modificar alguma coisa” (WITTGENSTEIN, 1984, p. 14); aquilo que vemos do mundo é na verdade o que modificamos do mundo. Em suma, não conseguimos, em última instância, definir aquilo que chamamos de mundo; podemos apenas modificá-lo à maneira pela qual somos ensinados pelos jogos de linguagem. Assim, em concordância, são os jogos de linguagem que nos ensinam a usar os jogos de linguagem ao qual estamos introduzidos e a maneira que vai ser significada.

Os jogos de linguagem definem, também, a construção do sujeito, pois o sujeito só é visto em determinado campo a partir da maneira em que ele se encaixa em um jogo e, portanto, para entender como o sujeito se constrói, deve-se compreender o quão “fundo” ele está em um determinado jogo. Não podemos afirmar o que o sujeito é, pois, afirmar o que ele é, é algo supérfluo e não define o que ele é, ou seja, para entender como o sujeito é construído a partir dos jogos de linguagem, é necessário compreender como ele vive esses jogos.

Disso discorre que o mundo não mais seja considerado um conjunto de fatos lógicos encadeados no tempo e no espaço, mas sim uma construção operada por meio dos metafóricos jogos de linguagem que, segundo o próprio Wittgenstein, implicam em um “modo de vida”, uma maneira de ser, agir e compreender, sob várias figuras e imagens, porque a linguagem é em sua rasura um mesmo e um múltiplo (MACHADO, 2016 p. 848)

Segundo Gebauer (2013, p. 98), “em jogos de linguagem, elementos corpóreos e linguísticos estão entrelaçados”. Isto define que, não se pode separar o jogo do jogador, e o antagônico pode ser dito; contudo, deve-se salientar que eles não são os mesmos, existe apenas uma correlação entre suas ações, ou melhor, intenção. O que vai determinar o que é funcional dentro de cada jogo é o próprio jogo com suas regras para cada jogo que é definido de acordo com os jogadores e mesmo que “a produção da ação regulada não seja guiada por regras, o agente se orienta pelo fato de jogar em um determinado jogo regulado” (GEBAUER, 2013, p. 110), ou seja, se se está em um jogo de linguagem todos seguiremos regras dele, independentemente se escolhemos ou somos introduzimos nesse jogo. Sendo assim, os jogos de linguagem não podem transladar para outro jogo, regras que são respectivamente de um jogo específico.

Essa proposta busca revisar os entendimentos e, conseqüentemente, outra maneira de se entender a filosofia de Wittgenstein a partir de seu conceito de jogos de linguagem, abordando princípios que servem de pauta ainda hoje para a reflexão sobre o ser, linguagem e metafísica da

linguagem. E em como a partir de seus conceitos se pode pensar em uma educação filosófica mais eficaz para o ensino de filosofia em Curitiba.

3 AULA NA ESCOLA

Os estudantes desta escola – La Salle Curitiba – possuem uma grande deficiência quanto aos requisitos mais básicos para se ensinar filosofia, isto é, problemas de leitura e lógica. Mas como se pretende chegar na realidade social deles, foi necessário levar em conta esses problemas para se começar a pensar em uma maneira de expor a aula. Desde o momento da preparação o maior foco da aula foi tomar o maior cuidado possível para não se vulgarizar a filosofia, usando de linguagem “menos robusta” e ao mesmo tempo tentando passar o conteúdo técnico para os estudantes.

A princípio um dos principais problemas foi o tempo, visto que, o planejamento do que seria exposto e tempo para discussão estava programado, contudo, houve alguns contratempos, tais como, em uma das aulas os estudantes tiveram um teatro na escola onde foram assistir, além de várias interrupções durante as aulas, tanto de outros estudantes vindo a sala quanto de avisos da coordenação pedagógica, por meio dos alto falantes, deixando assim uma quantidade de tempo menor para o desenvolvimento da aula.

Em primeiro lugar foi planejado um estudo dirigido para assim colocar os estudantes tanto em contato com um texto um pouco mais “pesado” do que eles estão acostumados, visto que, a professora regente não costuma trazer textos dos filósofos para as turmas. O resultado desse estudo dirigido foi que ele falhou, já que dentre as 3 turmas e 38 estudantes apenas 1 educanda leu o texto, o mesmo que foi disponibilizado uma semana antes da aula. O tempo que já era curto se tornou ainda menor, pois foi necessário fazer uma introdução ao tema e ao texto para que então se comesse a ir além do texto e se pensar nos problemas reais que cercam a realidade, tanto presente quanto futura. O problema da biotecnologia e o aperfeiçoamento humano.

Foi feito um estudo de caso a partir da *Declaração Universal dos Direitos Humanos* e da *Constituição Federal de 1988*, onde o termo “pessoa humana” aparece. Sendo assim, a partir do texto foi focado em algumas problemáticas relacionados a esse termo como: porque o uso deste ao invés de ser humano, qual a influência da biotecnologia no conceito de ser humano, como definimos um ser humano, além de, como o aperfeiçoamento humano está influenciando aquilo que chamamos de humano e nos transformamos em pós-humanos. Para exemplificar tais problemáticas foi feito referência a alguns filmes da cultura pop como à saga dos vingadores e dos x-mens.

4 RESULTADO DAS ATIVIDADES

4.1 SURVEY

Após uma semana foi feito algumas atividades com os estudantes. Um survey e, uma atividade avaliativa para ver se houve um ensino/aprendizado e se aquilo foi significativo para a vivência futura, seja acadêmica para aqueles que irão seguir, profissional ou pessoal. Com o survey foram feitas 7 perguntas objetivas para determinar como foi a aula. Perguntas constituídas de 5 alternativas que são: (A) concordo totalmente, (B) concordo, (C) neutro, (D) discordo e (E) discordo totalmente. Enquanto as perguntas foram constituídas de:

Foi feito uma tabulação dos dados do survey obtido dos estudantes. Que serviu de base para a elaboração de um quadro para entender melhor como foi o resultado da avaliação deles feita sobre a exposição do conteúdo.

1	2	3	4	5	6	7
A 15 39.47%	A 8 21%	A 11 28.94%	A 3 7.89%	A 16 42.10%	A 2 5.26%	A 9 23.68%
B 15 39.47%	B 21 55.26%	B 18 47.36%	B 4 10.52%	B 8 21%	B 7 18.42	B 15 39.47%
C 5 13.15%	C 7 18.42%	C 5 13.15%	C 8 21%	C 10 26.31%	C 8 21%	C 12 31.57%
D 1 2.63%	D 1 2.63%	D 3 7.89%	D 17 44.73%	D 2 5.26%	D 16 42.10%	D 1 2.63%
E 2 5.26%	E 1 2.63%	E 1 2.63%	E 6 15.78%	E 2 5.26%	E 5 13.15%	E 1 2.63%

Isto nos mostra que com relação à primeira pergunta que o resultado foi positivo, já que quase 80% consideram relevante o tema escolhido para sua vida. Com relação a 2º pergunta, mostrou que pouco mais de 75% considerou que a aula foi clara e conseguiram compreender o tema. Na sequência é evidenciado que 76% aprovaram a metodologia utilizada. Com mais de 60% os estudantes não sentirão cansaço durante as atividades. Levando em conta o que eles tinham de percepção sobre o que era a filosofia, houve 60% entre eles que consideraram uma mudança de visão sobre o que a filosofia era. Com 55% o consenso foi que não houve tempo suficiente para a elaboração das atividades e que

não houve um bom planejamento do professor-pesquisador. Por fim, se constatou que, a maioria dos estudantes acharam que as atividades foram satisfatórias para a compreensão do tema.

4.2 RESULTADO DO EXERCÍCIO DE ASSIMILAÇÃO DE CONTEÚDO

A atividade que os estudantes tiveram que construir foi um simples texto argumentativo que fosse além da aula e usasse dos conceitos utilizados por Fukuyama e discutidos em sala de aula. Fazia parte da avaliação, também, a participação, visto que, todas as metodologias utilizadas visavam à participação dos estudantes como atividade avaliativa. Ela durou por volta de 20 minutos.

Considerando a proposta da atividade e lembrando dos problemas apresentados por quase 100% dos estudantes, isto é, até então, problemas de leitura e lógica, que foi acrescentado à escrita. Já que em quase todos os trabalhos esses problemas estavam muito acima de erros comuns. Além de não compreender o que foi proposto, também, não conseguiram expor de maneira clara e conceitual aquilo que eles queriam dizer.

Os estudantes não conseguem, no geral, escrever mais do que 5 linhas, e tampouco defender um ponto de vista de forma coesa. Mostraram, também, que a leitura não faz parte de seu cotidiano acadêmico e que a ineficiência do ponto de vista filosófico está na base, ou seja, além de ser educacional é, também, cultural. A comunidade escolar não considera a filosofia ou os estudos uma maneira de se elencar socialmente. Isto reflete na maneira como cada estudante trata a escola e sua vida no ensino médio, pois nunca existiu um tratamento adequado sobre a educação.

5 METODOLOGIA

A metodologia para a realização da pesquisa foi empírico qualitativa, pesquisa com *survey*, pesquisa-ação e pesquisa participante para conseguir avaliar e responder o objetivo e conseguir identificar qual é o “jogo de linguagem padrão” que os educandos usam. Portanto, com esses métodos foi possível responder às problemáticas levantadas durante a elaboração do projeto e os objetivos para uma educação filosófica técnica e conceitual em Curitiba.

À pesquisa feita para se identificar o “jogo de linguagem padrão” é diferente das que foram usadas para dar uma aula, que assim seria possível uma aproximação com os estudantes, e, portanto, conseguir resultados mais efetivos quanto à materialidade de seu uso futuro para a educação filosófica. A aula em si foi uma metodologia da pesquisa, a saber, pesquisa participante.

Para a aula foi utilizado quatro metodologias, sendo que, três delas – aula expositiva dialogada, problematização, conceituação, argumentação e estudo de caso – foram facilmente aplicadas e os resultados com relação à participação foram positivos, apesar das falhas no que diz respeito ao

aproveitamento da atividade de aplicação e assimilação do conteúdo. A quarta metodologia E.D não foi possível ser aplicada, já que, como a maioria dos estudantes não leram o material disponibilizado, foi impossível aplicar na sala de aula. Revelando que não existe um costume de se ler ou fazer atividades em casa, o texto que foi entregue continha 2 laudas, sendo entregue 1 semana antes.

Com base no que Neto nos diz sobre a escolha do tema, em primeiro momento, foi considerado que seria uma aula sobre Zenão e seus paradoxos e sua relação com a questão do tempo. Contudo, levando em conta a “arqueologia da atualidade” proposta por Neto, foi mudado para o tema da biotecnologia, pois, além de visar o que está acontecendo no momento, também, foi pensado na perspectiva de que para o cidadão do futuro era necessário ter algum tipo de arcabouço teórico sobre o tema, que seria de necessidade fundamental em um futuro próximo.

6 JOGO DE LINGUAGEM PADRÃO COMO “MÉTODO” PARA O ENSINO DE FILOSOFIA

Primeiro devemos saber o que é “jogo de linguagem” que foi proposto por Wittgenstein em seu livro póstumo *Investigações Filosóficas*, ele diz: “e também denominarei a totalidade, consistindo na linguagem das ações com as quais está entrelaçada (1984, §7). O que significa que não é somente aquilo que o agente de fala diz que é sua língua, é, também, ou faz parte, a maneira como ele age com a língua matriz. Portanto, o comportamento social dos discentes é igualmente relevante para se estruturar um “jogo de linguagem padrão”.

Com todos os dados que foram obtidos sobre o comportamento linguístico dos estudantes se percebeu que como agentes de fala, eles estão enquadrados em algumas variações linguísticas como a diastráticas e diatópicas, além dessas variações carregarem preconceitos. Portanto, a maneira como se deve comunicar com eles é dentro dessas variações. O maior problema que se encontra nesse sentido é manter o rigor conceitual da filosofia dentro dessas variações.

Levando em conta o comportamento de cada qual, sendo, por assim dizer, extremamente parecido, deste os gostos – baseado em um trabalho anterior feito pela professora regente – até a maneira de se estudar. Nesse grupo de 38 estudantes somente alguns poucos não se enquadram no jogo. Estes são os estudantes com maior probabilidade de fazer um curso superior, ou que ao menos expressaram interesse em fazer.

Nesse sentido o que Wittgenstein diz no *Tractatus Logico-Philosophicus* “sobre o limite do meu mundo ser o limite da minha linguagem” (1994, p. 245), significa que nesse caso, quanto menos seu jogo de linguagem estar relacionado com perspectiva de futuro educacional, menor será o interesse destes integrantes para buscar na educação uma saída. Sendo assim, também, existe o fato de que eles, por estarem tão imersos nesse “jogo de linguagem” não conseguem mais criarem regras do jogo, eles

apenas vivem dentro de jogo sem possuir qualquer tipo de consciência sobre o que ele é e como sua vida é afetada por ele. Isto posto, é de acordo com o que Gebauer (2013) argumenta que os jogos de linguagem em forma *práxis* constituem a ação por meio do jogo de linguagem padrão, ou daquele que sofre maior influência. Ou seja, toda ação humana é uma ação dos jogos de linguagem.

Se o educando faz parte de um jogo de linguagem que não tem uma perspectiva de futuro por meio da educação tudo que virá é um desdém da parte dele para com a educação.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, podemos concluir, que as aulas não foram um fracasso, pois, temos o survey para mostrar que houve um entendimento e devido a participação extensiva dos discentes durante a aula. Os problemas anteriores à aula acabaram influenciando, não só a compreensão, mas também a maneira como eles argumentam, pensam e agem dentro da escola. Quanto ao professor-pesquisador, com seu planejamento e sua atividade de assimilação de conteúdo, se conclui que, além das aulas serem mal planejadas, também, a escolha da técnica de avaliação não foi a mais correta para que os educandos pudessem desenvolver aquilo que foi demonstrado durante às aulas e todo potencial que os mesmos possuem.

Devemo-nos completar que a filosofia de acordo com Wittgenstein é uma atividade, e por isso deve ser exercida de uma maneira técnico-conceitual dentro dos jogos de linguagem padrão de cada qual para que, por exemplo, os preconceitos que possuem fiquem claros, assim como perceber que aumentar as possibilidades de futuro é aumentar a linguagem dos estudantes e, isto é, pensamento crítico e condições de compreender a realidade.

REFERÊNCIAS

CARNOY, Martin; GOVE, Amber K; MARSHALL, Jeffery H. **A vantagem acadêmica de Cuba: Porque seus alunos vão melhor na escola.** São Paulo. Fundação Lemman, 2009.

Constituição (1988). **Constituição** da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

GEBAUER, Gunter. **O pensamento antropológico de Wittgenstein.** trad. Milton Camargo Mota. São Paulo: Ed. Loyola, 2013.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa.** Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

IBGE – INSTITUTO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317_educacao.html. Acessado em 7 de novembro de 2019.

FISHMAN, Joshua A. **Language in sociocultural chance.** Stanford. Stanford University Press, 1972.

FUKUYAMA, Francis. **Nosso futuro pós-humano: Consequências da revolução da biotecnologia.** Curitiba. Rocco, 2003.

NETO, Henrique Nielsen. **Filosofia da Educação.** São Paulo. Ed. Comp. Melhoramentos, 1988.

NETO, Henrique Nielsen (org). **O Ensino de Filosofia no 2º Grau.** São Paulo. Ed. SOFIA, editora, SEAF, 1986.

OLIVEIRA, Cristiano Lessa de. **Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e característica.** Travessias ed. 04, ISSN 1982-5935.

PARANÁ, Governo do Estado do; EDUCAÇÃO, Secretaria do Estado de; EDUCAÇÃO, Superintendência da. **Diretrizes curriculares de filosofia para o ensino médio em revisão.** Curitiba, 2007.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas.** Trad. José Carlos Bruni. São Paulo, Ed. Nova Cultura, 1999.

----- **Investigações Filosóficas.** Col. Os Pensadores, São Paulo. Abril Cultural, 1984.

----- **Investigações Filosóficas.** Trad. João José R. L. de Almeida, 1953.

----- **Tractatus Logico-Philosophicus.** Luiz Henrique Lopes dos Santos. 2 ed. Edusp, 1994.

----- **Anotações sobre as cores.** Trad. Felipe Nogueira; Maria João Freitas. Lisboa. Edições 70, 1977.

Diretrizes curriculares de filosofia para o ensino médio em revisão – 2007. Disponível em: <mgaunidadepolo.seed.pr.gov.br/redeescola/escolas/19/1530/140/arquivos/File/Diretrizes%20Filosofia.pdf>. Acessado em 7 de novembro de 2019.

Declaração Universal dos Direitos Humanos – 1948. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/direitoshumanos/declaracao/> Acessado em 8 de novembro de 2019.