Encuentro estudianțil de

FILOSOFÍA

27 DE **MAYO** 2022









INSTITUCIÓN EDUCATIVA **JUAN PABLO II** 

**VILLAVICENCIO - META** 

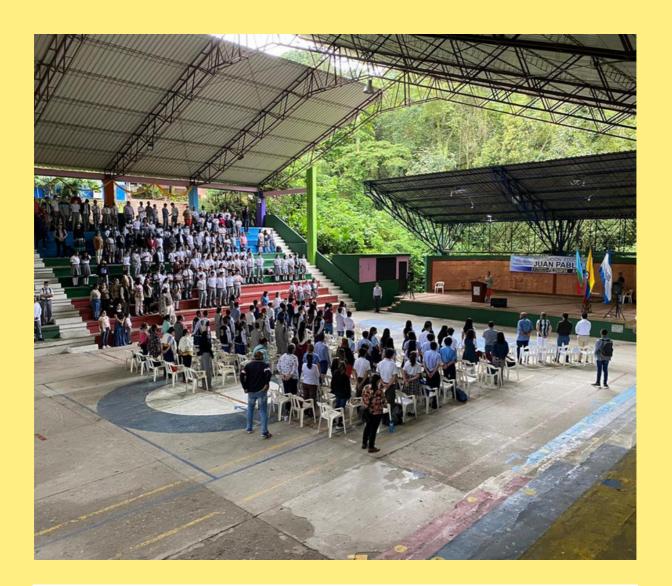


### **PRESENTACIÓN**



## XX ENCUENTRO ESTUDIANTIL DE FILOSOFÍA

Con el propósito de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación, la Institución Educativa Juan Pablo II, hace 20 desarrolla un espacio de encuentro entre estudiantiles, con el interés de que, a través de él, puedan fortalecer ampliar las desarrollar, competencias V argumentativas, críticas y propositivas, fundamentales para el fomento del pensamiento y de la filosofía. En tal sentido, consideramos que nuestro evento institucional, promueve en los estudiantes la búsqueda de explicaciones a diferentes tipos de fenómenos, frente a los cuales se puedan proponer alternativas de solución a los interrogantes y problemáticas que a diario se respetando las diferencias y pluralidad plantean, pensamiento.



### Instalación del evento

El registro de los asistentes y participantes del evento se llevo a cabo a la entrada principal de las instalaciones de la I.E. Juan Pablo II a partir de las 6:30 a.m. por parte de representantes del comite organizador.

A las 7 a.m. se da inicio a los actos protocolarios con la partcipación de estudiantes y representantes de diferentes instituciones educativas, ademas de representantes de la secretaria de educación del municipio de Villavicencio.











"La reconstrucción del tejido social, un acto de resiliencia que necesita de todos"

# Instituciones partícipes



Colegio Guatiquia



Institución Educativa Juan Pablo II



Académia Militar José Antonio Paez



Instituto Técnico Industrial

# Instituciones partícipes



Gimnasio Británico de los Llanos



Institución Educativa
Catumare



Colegio Don Bosco



Institución Educativa 20 de Julio de Acacías

## Participación activa de las mesas de trabajo



Mesa de trabajo #1

### TEMÁTICA ABORDADA: Retos y desafíos para el fortalecimiento de las relaciones humanas.

Los estudiantes estuvieron en motivados, todo momento participaron y dieron sus opiniones discutiendo entendiendo que los juegos deben ser seleccionados según las edades y no permitir nunca llegar a ser adictos, hay muchos perjudican que juegos gravemente la salud.





#### Mesa de trabajo #2

## TEMÁTICA ABORDADA: Necesidades y/o vulnerabilidades psicoafectivas de los estudiantes en tiempos de postpandemia covid 19.

El fenómeno social producto de la pandemia evidencia cómo se modificaron las relaciones personales entre los seres humanos y en especial de los adolescentes tales como la pérdida de la libertad y un afán por recuperar el tiempo perdido en los aspectos sociales y académicos ante lo cual se hace necesario reinventarse.







### Mesa de trabajo #3

### TEMÁTICA ABORDADA: La reconstrucción del tejido social, un acto de resiliencia que necesita de todos.

La reconstrucción del tejido social en las escuelas debe centrare en la recuperación del espacio escolar como un espacio seguro, de construcción de confianza y de generar relaciones sanas de convivencia, sin violencia, discriminación, desconfianza e irrespeto factores que han ido desgastando y fragmentando el denominado tejido social.



### Recordatorio 2022















### Conclusiones

#### MESA #1

Las inseguridades generalmente son consideradas introvertidas y tímidas, pero esto es un concepto erróneo, una no tiene nada que ver con la otra. Estos estados anímicos también dependen de relaciones personales.

#### MESA #2

La pandemia incrementó en los adolescentes la inestabilidad emocional debido al uso de tecnologías, siendo los dispositivos distractores que afectan sus procesos de aprendizaje, vocabulario y comportamientos en diferentes ambientes, incluso maltrato y abuso psicológico. .

#### MESA #3

La reconstrucción del tejido social es fundamental para garantizar el bienestar de una comunidad, esta reconstrucción significa que las personas se conozcan, desarrollen confianza y construyan relaciones solidarias. Una sociedad que cuenta con un tejido social fuerte se caracteriza por la seguridad, la paz y armonía que se vive en ella.



### Conclusiones

#### **NIVEL A1**

• Los estudiantes estuvieron en todo momento motivados, participaron y dieron sus opiniones discutiendo y entendiendo que los juegos deben ser seleccionados según las edades y no permitir nunca llegar a ser adictos, hay muchos juegos que perjudican gravemente la salud.

#### NIVEL A-2

- Hay muchos tipos de juegos con los que nos podemos divertir, los juegos al aire libre nos permiten conocer la naturaleza y aprovechar sus beneficios..
- No debemos llegar al sedentarismo y la dependencia de los juegos virtuales.

#### **NIVEL B**

- El circulo de la confianza es la familia, los docentes y compañeros; una estrategia es creer en la familia y docentes.
- Confianza es conocimiento, cercanía, dialogo aceptando al otro con sus diferencias (espontáneas o extrovertidas o introvertidas); hay personas muy irritables y estas no generan confianza, más bien alejan a los jóvenes.

