

ASIGNATURA: FILOSOFIA

DOCENTE: Jorge Alberto Valencia Giraldo

ACTIVIDADES:

Este juego se llama pensemos y respondamos.

1. Se trata de que respondas correctamente y con buenas ideas o argumentos siguiendo las siguientes preguntas.



2. Une las palabras de la izquierda, según corresponda con el enunciado de la derecha que la define correctamente.

ASOMBRO

Cuestionar cosas que antes creíamos fácilmente.

DUDA

Situaciones que no podemos cambiar.

**SITUACIONES
LÍMITE**

Impulsa al ser humano a hacerse preguntas.

3. **SELECCIONA** en la siguiente lista la definición correcta del **Conocimiento**:

- a. Es una imaginación de las cosas por aprender.
- b. Un hecho de aprehender y captar la realidad.
- c. Son representaciones mentales de las diferentes realidades.
- d. Son inventos humanos aprendidos.

4. Arrastra (escribe) las palabras que correspondan debajo del Emoji según la expresión que manifiesta.

ASOMBRO

DUDA

SITUACIONES LÍMITE



5. Une las palabras de la izquierda, según corresponda con el enunciado de la derecha que le describa más correctamente.

Asombro

El fallecimiento de un ser querido.

Duda

Has estado sintiendo ciertas dolencias en tu cuerpo y luego vas al médico y **descubres** que tienes alguna enfermedad y necesitas reposo.

SITUACIÓN LÍMITE

¿Existirá solución a mi problema?