



# Paquete Pedagógico



## Gestión del *Conocimiento*

# Gestión Ambiental Participativa



Gestión del  
*Conocimiento*

# MOCHILA COMUNITARIA

**Objetivo:** Representar la construcción de proyectos a través de la estrategia de Emprendimiento Social para la Conservación Ambiental.

**Eje Temático:** Emprendimiento Social para la Conservación Ambiental

**Descripción:** El juego está conformado por 200 gramos de cabuya delgada, 50 fichas en cartón plastificado con perforación para enganchar, un folleto de instrucciones y dos (2) marcadores, incluidos en caja de cartón plastificada e ilustrada.

## **Estrategia:**

Consiste en tejer la mochila como representación de los proyectos de Emprendimiento Social para la Conservación Ambiental ESCA; se avanza en el tejido de cada parte de la mochila (base, paredes, tapa, cargadera) en la medida que se van desarrollando las etapas que conforman un proyecto, escribiendo en las fichas los aportes, tareas y avances en cada momento de encuentro o talleres y colocándolas de acuerdo a la etapa a la que pertenece.



# CONTANDO HISTORIAS DE NUESTRO TERRITORIO CAR

**Objetivo:** Construir alternativas de solución de conflictos (individuales y/o grupales) generados por el uso inadecuado de los recursos naturales.

**Eje Temático:** Participación Ciudadana

**Descripción:** El juego es ilustrado; está conformado por 150 cartas en cartón plastificado y librito de instrucciones, incluidos en una caja de cartón plastificado.

## **Estrategia:**

Las cartas están diferenciadas por diez (10) colores, clasificación que permite representar las características que definen situaciones reales que del territorio, generando relaciones entre los diversos actores de la comunidad y de la interacción entre estos y los recursos naturales.

Se busca que los y las participantes narren historias del territorio. Representa una herramienta de diagnóstico social, pero a su vez permite que los mismos actores participantes identifiquen claves para proponer soluciones o identifiquen oportunidades en las historias que construyen. Si bien hay un número importante de cartas, quien lidere el juego puede escoger aquellos colores y cartas que necesite para cada momento, dependiendo del objetivo que pretenda alcanzar al finalizar la actividad planeada.

