

Creación de Aventuras de la Tierra

Programas auto-guiados para conectar a los niños con la naturaleza



Janet Barlow/Sense of Wonder

Por **Alan Warner**
Traducido por Eva Escrihuela

Proponer a los niños oportunidades de desarrollar la conexión con la naturaleza es una tarea que crece en importancia cada año que pasa. Sin embargo, como los gobiernos, las juntas escolares y las organizaciones no gubernamentales cuentan con presupuestos ajustados, los recursos para llevar a cabo estos programas pueden verse en peligro. Después de 15 años de llevar a cabo programas en el centro regional de

Aventuras en la Tierra de Halifax, habíamos llegado a nuestro límite. Nuestro personal sólo

podía llegar hasta cierto punto y estábamos muy lejos de satisfacer la demanda de nuestros servicios. Intentamos nuevas estrategias para proporcionar recursos de educación para el medio ambiente a los maestros y los padres: recomendamos libros de consulta que describen las actividades de la naturaleza para involucrar a los niños y hemos apuntado el camino dando ideas sobre

dónde hacer estas actividades. Los maestros y los padres asienten a nuestras recomendaciones, pero rara vez las siguen.

Sencillamente no tienen la habilidad o el tiempo para leer los libros de actividades, averiguar lo que funcionaría mejor con sus grupos, y después encontrar el lugar para hacer

las actividades. Mientras que muchos educadores y padres ven el valor de pasar tiempo con los niños al aire libre, hay una brecha entre tener buenas ideas sobre actividades y ponerlas en práctica de manera programática. Nuestra solución fue crear una serie de experiencias en la naturaleza autoguiadas y centradas específicamente en senderos, llamada Aventuras de la Tierra, donde se describe exactamente qué hacer y cómo. Éstas fueron publicadas en una guía titulada Aventuras de la Tierra - 24 Senderos Naturales para la diversión y el descubrimiento en la región de Halifax, 1, y subsiguientes Aventuras de la Tierra han sido creadas para senderos en Moncton, New Brunswick, y en varios parques naturales. Una Aventura de la Tierra es un programa auto-guiado con potencial de aplicación en cualquier entorno natural. Las páginas siguientes describen el concepto de Aventuras de la Tierra y pasos para crearlos, basados en nuestras experiencias y la información de las familias y los líderes que los han utilizado.

¿Qué es una Aventura de la Tierra?

Las Aventuras de la Tierra son experiencias divertidas y auto-guiadas de aprendizaje que ayudan a los participantes a apreciar un área natural específica y a entender las conexiones

entre esa zona y sus estilos de vida y cuestiones más amplias sobre el medio ambiente. Estas aventuras incluyen:

- actividades prácticas conectadas con la naturaleza
- un relato entretenido con un descubrimiento final
- tiempo para reflexionar en la naturaleza
- enlaces a la historia natural local e información sobre el medio ambiente
- oportunidades para trabajar juntos
- sugerencias para reducir nuestro impacto ambiental

Cada Aventura de la Tierra es un programa secuencial y específico del terreno, con una trama y un conjunto detallado de actividades. El dossier para líderes (ver recuadro) incluye las sugerencias de preparación, indicaciones para llegar al sitio, las instrucciones sobre qué hacer a lo largo de la ruta, un mapa de la ruta atractivo, ilustraciones, e información básica y consejos para el seguimiento y demás aventuras. Dependiendo de la ambición y el alcance del proyecto, el dossier puede hasta adoptar la forma de un cuadernillo corto, folleto, fascículo o libro completo. En Halifax, hemos creado una extensa serie de Aventuras de la Tierra para 24 senderos, pero un folleto centrado en uno o dos senderos puede llegar a un gran número de personas si se distribuye a través de un sitio web y si está disponible al comienzo del sendero. Nuestra Aventuras de la Tierra, que son utilizadas por grupos de jóvenes, familias y clases, tienen lugar en senderos que van desde medio kilómetro hasta cuatro kilómetros de longitud y pueden requerir de una a tres horas en completarse, dependiendo de la

aventura, del grupo y las condiciones meteorológicas.

Incorporación de la historia

Una Aventura de la Tierra comienza con una historia atractiva para los niños y adaptada a un entorno natural concreto. La historia no es un tema general, sino un relato similar a un juego de improvisación en el que los participantes asumen unos determinados roles y deben cumplir una serie de pasos (actividades) con el fin de alcanzar un objetivo o resolver un misterio o problema ⁽²⁾. Por ejemplo, la historia de la Aventura de la Tierra "¡Oh Ciervo!" fue escrito para un recorrido a través de un hábitat principalmente de ciervos, un área reforestada con claros y restos de antiguas granjas y paredes de piedra. En esta aventura, cada niño tiene el papel de un ciervo y pone en práctica habilidades de supervivencia de ciervo con el fin de averiguar las necesidades del animal. En la aventura llamado "Monstruos Manía" los niños asisten a un campamento de entrenamiento de monstruos en un parque local que tiene grandes (monstruos)árboles de cicuta. Allí aprenden habilidades a través de diversas actividades y en última instancia, se ganan el derecho a encontrarse con el Master Monstruo (el árbol cicuta más grande). Aunque algunas actividades específicas son señaladas a lo largo del sendero, inevitablemente, hay un amplio margen



para la improvisación. Una vez que los niños empiezan a ver las cosas a través de los ojos de un venado o un monstruo árbol, descubren y exploran de una manera que se extienden mucho más allá de los mejores planes sin diseñar.

Actividades prácticas conectadas con la naturaleza

Cada Aventura de la Tierra ofrece actividades centradas en la exploración activa de la naturaleza utilizando todos los sentidos. Con frecuencia incluimos actividades de libros y recursos publicados por el Instituto para la Educación de la Tierra, como Earthwalks (*Paseos por la Tierra*) y Sunship Earth (programa de educación ambiental para niños de 10-11 años) ⁽³⁾, ya que son programas bien estructurados, experienciales y centrados en la inmersión en la naturaleza. También incorporamos experiencias del libro de Joseph Cornell "*Compartiendo la Naturaleza con los niños*" ⁽⁴⁾. Cualquiera que sea la fuente, adaptamos la actividad al tema y sus roles. En "¡Oh Ciervo!" Los niños se convierten en ciervos al comienzo del sendero con la ayuda de un ritual coreografiado y de palabras mágicas. Usan sus manos y dedos como astas y mueven la nariz para captar olores. A continuación, se acercan sigilosamente al sendero hasta el lugar de la primera actividad, escondiéndose detrás de árboles, bramando para avisar a otros si sus agudos oídos o sus sensibles narices captan cualquier indicio de problemas (el líder hace un primer bramido si es necesario). Después avanzan hacia claro lleno de vegetación de una antigua granja, donde su tarea es escarbar y ver cuantas clases de alimentos para ciervos pueden encontrar de la lista del dossier de la actividad. Exploran la granja y

descubren muchas otras cosas en el proceso. En última instancia se les pide que adivinen uno de los principales sentidos que usa el ciervo cuando busca alimento (la vista). La aventura continúa a través de una serie de paradas en las cuales los niños han de buscar y seleccionar lugares para dormir para ciervos, identificar olores naturales, y jugar un juego de camuflaje en el que los coyotes tratan de acercarse sigilosamente a los ciervos. Al final del sendero, una vez que han descubierto todas las necesidades y los sentidos, han de hacer un descubrimiento final: deben encontrar una pequeña placa encadenada a un árbol fuera del camino.

Ésta representa la silueta de un ciervo que los participantes reciben como recompensa. Esta pequeña placa es la única pieza física de infraestructura necesaria para una Aventura de la Tierra. La soledad y la reflexión en la naturaleza son elementos importantes de cada Aventura de la Tierra. En "¡Oh Ciervo!", se integran en la experiencia cuando los niños eligen el lugar de descanso de ciervo. Pasan unos minutos a solas en el lugar de descanso, disfrutando de su terreno escribiendo o dibujando en sus cuadernos de aventura que traen de casa para usarlos en cada Aventura de la Tierra.

Para muchas Aventuras de la Tierra, los niños trabajan en grupos para hacer uno o dos accesorios de atrezo con materiales sencillos para preparar el viaje. Por ejemplo, para "Monstruo Manía", hacen una estructura de cartulina con una imagen para una actividad de observación y de un sonajero para un baile de monstruos (una lata con piedras dentro). Estas manualidades antes del viaje suscitan el interés y establecen el

tono de una divertida aventura juntos en la naturaleza.

El Dossier de la Aventura

La historia, las actividades y las instrucciones para una Aventura de la Tierra se plasman en un formato simple. Cada dossier contiene una casilla llamada "Tareas en la tierra" que describe un concepto ecológico clave en el contexto de la historia desarrollada en el sendero y que los niños tienen que adivinar a lo largo de la Aventura. Por ejemplo, la experiencia de sobrevivir como un ciervo, junto con las pistas en las casillas de "tareas en la Tierra", ayudar a los niños a darse cuenta de que la supervivencia de cada criatura en la naturaleza depende de sus interrelaciones con otras especies. En las casillas de "Un paso en la Tierra" incluye consejos que fomentan un comportamiento ambientalmente responsable ya sea en el sendero o en casa. La casilla "Más allá de la Aventura" da ideas para explorar más a fondo la zona e incluye lecturas sugeridas sobre la historia local y un conjunto ecológico de actividades proporcionadas por la comunidad social histórica.

La información básica para los líderes incluye pequeñas reseñas de historia natural, tales como una descripción de cómo se comportan los ciervos cuando se asustan y una nota sobre cómo identificar las flores de muguet locales que a veces comen los ciervos. Los líderes hacen uso de esta información de diversas maneras. Unos leen las casillas en voz alta, algunos introducen la información en momentos de aprendizaje, mientras que otros no la utilizan en absoluto.

Monstruos Mania : La Aventura del barranco de la Cicuta

El texto y el mapa ilustran el estilo de presentación de una Aventura de la Tierra, particularmente la introducción y uso de una historia como un medio para enlazar actividades en una trama tranquila e interesante.

Distancia: 2.7 km (ida y vuelta)

Time: 2.5 horas

Información del sendero: Es un paseo agradable por unos senderos tranquilos, que serpentean a través de un viejo bosque de cicutas, abetos y pinos.

Vamos a un Entrenamiento de Monstruos

Llamamiento a todos los Monstruos para un Campo de Entrenamiento de Monstruos

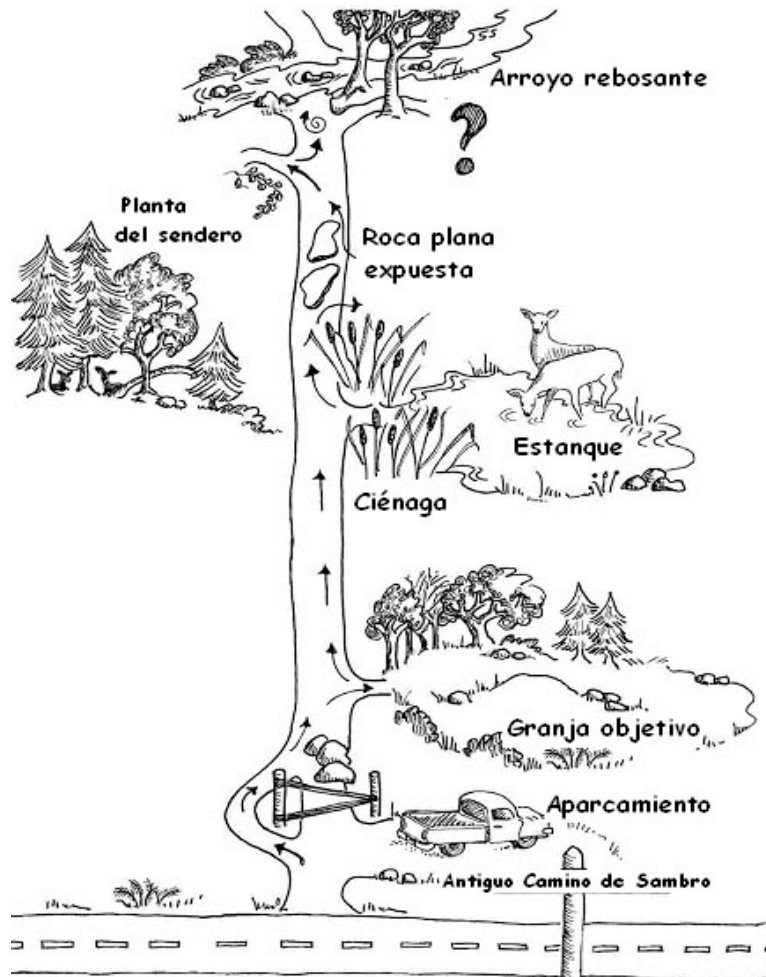
¿Sabías que los monstruos que no dan miedo?

Son cordiales y amables y sólo dan miedo para divertirse: De hecho, tienen miedo de la gente.

Encuentra a los monstruos gigantes del Barranco de la Cicuta y descubre las habilidades que necesitas para ser un monstruo. Ponte el traje de monstruo mientras haces la marcha. Si eres listo, encontrarás al monstruo más viejo y sabio del barranco.

Para empezar, pon tu cara de monstruo más divertida y da tu mejor rugido de monstruo. Ahora, empieza la Marcha del Monstruo en el sendero:

1. Tiende tus brazos a los lados y deja caer tus antebrazos.
2. Pisa fuerte con tus piernas en el sendero.
3. Haz tu cara de monstruo mientras pisas fuerte.





Janet Barlow/Sense of Wonder

¿Qué sucede en la práctica? Hemos recibido observaciones muy valiosas sobre nuestras Aventuras de la Tierra de varios cientos de usuarios a través de nuestra página web y de un proyecto de nuestra página web y de un proyecto de personales y de las observaciones de las familias en los senderos(5). Algunos de nuestros resultados clave son los

- Los líderes exitosos no necesitan conocimientos específicos de medio ambiente y de la naturaleza, ni necesitan de liderazgo en actividades al aire libre. Los ingredientes fundamentales son el entusiasmo por las actividades y su buena disposición a seguir el juego y disfrutar con los niños. Cuando se entusiasma, los niños se involucran en la historia, a veces participan en cada actividad y, a veces exploran por su cuenta, dependiendo de su edad e inclinaciones.
- El dossier es el principio, no la fórmula. Los líderes citan la diversidad de elementos, actividades e información como puntos fuertes de los dossiers. Los

niños a menudo se “enganchan” a una sola parte de la aventura, pero el aspecto con el que la mayoría sintoniza cambiará de un grupo a otro, y de un día a otro. Un elemento muy importante de una Aventura de la Tierra para la mayoría de los participantes es la conclusión -el descubrimiento de la placa.

- Una Aventura de la Tierra puede atraer a un amplio rango de edades. El principal rango de edad es de 5 a 11 años, pero niños de 3 años de edad pueden participar en ciertas actividades. Mientras que el comienzo de lo "guay" en la adolescencia temprana (12 a 13 años) puede presentar un límite superior de edad, ya que los adolescentes pueden participar guiando senderos para los más pequeños.

- Con las clases de la escuela, es importante hacer una Aventura de la Tierra en pequeños grupos de no más de siete u ocho los estudiantes, asignando un padre voluntario o un líder a cada grupo. Muchos lugares para las actividades no son adecuados para una clase completa.

Para gestionar los grupos de clase sin problemas, el líder puede facilitar una actividad o juego para un grupo grande al comienzo del sendero mientras que los sub-grupos inician el recorrido de forma escalonada. Al final, se puede proporcionar una actividad para los primeros grupos que esperan a los restantes a que acaben. Se puede proporcionar el dossier detallado a los líderes voluntarios con tiempo suficiente para prepararlo.

Pasos en el diseño de una Aventura de la Tierra

Diseñar una Aventura de la Tierra con éxito necesita de la habilidad en el diseño de programas y en educación ambiental, así como creatividad, habilidades de escritura y la atención al detalle. Si se hace así, el resultado será un proyecto que podrá ser utilizado por mucha gente a lo largo del tiempo. Es relativamente fácil conseguir subvenciones para el diseño de programas de este tipo, debido a que el aprendizaje activo sobre el medio ambiente y la actividad física saludable son actividades prioritarias en la mayoría de comunidades. Además, los organismos de financiación a menudo están ansiosos por apoyar proyectos que requieren una única inversión y tienen pocos costes.

Elección del sendero

A los niños no les suelen gustar las largas caminatas, sin embargo, les encanta moverse y explorar lo que está alrededor de ellos. Una Aventura de la Tierra para un grupo grande al comienzo del sendero mientras que los sub-grupos inician el recorrido de forma escalonada. Al final, se puede proporcionar una actividad para los primeros grupos que esperan a los

restantes a que acaben. Se puede proporcionar el dossier detallado a los líderes voluntarios con tiempo suficiente para prepararlo.

Pasos en el diseño de una Aventura de la Tierra

Diseñar una Aventura de la Tierra con éxito necesita de la habilidad en el diseño de programas y en educación ambiental, así como creatividad, habilidades de escritura y la atención al detalle. Si se hace así, el resultado será un proyecto que podrá ser utilizado por mucha gente a lo largo del tiempo. Es relativamente fácil conseguir subvenciones para el diseño de programas de este tipo, debido a que el aprendizaje activo sobre el medio ambiente y la actividad física saludable son actividades prioritarias en la mayoría de comunidades. Además, los organismos de financiación a menudo están ansiosos por apoyar proyectos que requieren una única inversión y tienen pocos costes.

Elección del sendero

A los niños no les suelen gustar las largas caminatas, sin embargo, les encanta moverse y explorar lo que está alrededor de ellos. Una Aventura de la Tierra ayuda a los niños a explorar y



conectar con una pequeña parte de un área natural, esto es preferible a abarcar una gran cantidad de terreno. Nuestros senderos tienen una media de entre dos y tres kilómetros. Los círculos son preferibles a las rutas lineales, aunque a veces el diseño del sendero requiere dar marcha atrás, pero esto puede ser programado de manera eficaz.

Hay que tener en cuenta que no se necesita un sendero real: algunas de nuestras Aventuras en la Tierra consisten en moverse a través de una combinación de caminos y áreas abiertas en parques urbanos. El "Cuento de la Rata del Muelle" utiliza los paseos peatonales del puerto de Halifax como contexto. Aunque nuestra idea inicial era proporcionar senderos en hermosas zonas naturales que tienden a estar un poco alejados de grandes centros de población, las Aventuras de la Tierra que hemos diseñado para parques locales son los que se usan con más frecuencia. Una vez que los líderes se familiarizan con el concepto en zonas más cercanas, a menudo se aventuran en zonas más distantes. En muchos casos, una aventura de la Tierra ayuda a los participantes a ver un área familiar de nuevas maneras. Cuando se diseña una aventura de la Tierra, nos pasamos una gran parte del tiempo al principio a caminar una amplia gama de senderos y áreas de parques para encontrar los lugares más atractivos y adecuados para las actividades, y que tengan una distancia adecuada entre parada y parada. En los parques, tratamos de evitar las calles más concurridas porque los adultos y algunos niños pueden llegar a sentirse cohibidos mientras "juegan" si sienten que están siendo observados por otras personas. Además, a los niños les gusta salir de las vías

grandes y descubrir las pequeñas rutas, rincones y grietas de un área natural. Sin embargo, esta inclinación a salirse de los caminos más trillados tiene que ser atemperado por una evaluación de la fragilidad ambiental de la zona. Un monte bajo denso fuera del camino puede ser muy exigente ya que impide que los grupos se muevan por él y exploren fuera del sendero. En el otro extremo, las áreas con poca diversidad ecológica, tales como campos de hierba, ofrecen menos oportunidades de exploración interesantes.

La historia y la selección de actividades

Una vez que el área es seleccionada, la creación de la historia es el siguiente desafío. Considere las posibilidades de los atractivos de la zona natural. ¿Qué es lo que lo hace especial y digno de atención? Nuestras historias suelen transformar a los niños en seres que sean dignos de mención en el área (mapaches, garzas, hormigas, ratas, etc) y enviarlos a una búsqueda en el que resolver los problemas vitales de las criaturas. También adaptamos interés de los niños en los cuentos de fantasía y aventuras que sea conveniente al entorno natural. Los títulos de los senderos incluyen "La Isla del Tesoro", "Piratas de la Naturaleza", "Brujos y Sin embargo, esta inclinación a salirse de los caminos más trillados tiene que ser atemperado por una evaluación de la fragilidad ambiental de la zona. Un monte bajo denso fuera del camino puede ser muy exigente ya que impide que los grupos se muevan por él y exploren fuera del sendero. En el otro extremo, las áreas con poca diversidad ecológica, tales como campos de hierba, ofrecen menos oportunidades de exploración interesantes.

La historia y la selección de actividades

Una vez que el área es seleccionada, la creación de la historia es el siguiente desafío. Considere las posibilidades de los atractivos de la zona natural. ¿Qué es lo que lo hace especial y digno de atención? Nuestras historias suelen transformar a los niños en seres que sean dignos de mención en el área (mapaches, garzas, hormigas, ratas, etc) y enviarlos a una búsqueda en el que resolver los problemas vitales de las criaturas.

También adaptamos interés de los niños en los cuentos de fantasía y aventuras que sea conveniente al entorno natural. Los títulos de los senderos incluyen “La Isla del Tesoro”, “Piratas de la Naturaleza”, “Brujos y Pociones”, y el “Aprendiz del Mago”, y el problema o la búsqueda a menudo termina con el descubrimiento de que la magia está en la naturaleza. Los niños descubren que el tesoro de la isla *es* la isla, la poción *es* el agua del río, y el mago *es* el océano. Otras tramas se basan en que los participantes exploren los lugares de interés específico de la localización, como convertirse en un coleccionista de minerales o un joven naturalista. Es importante ser conscientes de la diversidad cultural y de las cuestiones de género, evitando los roles estereotipados y tramas que puedan ser atractivos sólo a los niños o a las niñas.

El siguiente paso es identificar lo que los participantes necesitan averiguar o descubrir durante la aventura. En "Las Semillas de Alcaparras Robadas ", tratan de averiguar cómo y por qué las semillas están desapareciendo misteriosamente de los árboles, y tienen pistas para completar cada actividad a lo largo del camino. En "Brujos y Pociones ", deben encontrar la manera de detener al troll

Aicidoc («codicia» escrito al revés) para que no contamine el río. Cuando se explora un área y surge una trama, las ideas inevitablemente empiezan a aflorar. Aunque no es un proceso lineal, hemos encontrado más fácil definir la trama antes de concentrarse en las actividades, pues la trama tiende a producir ideas para realizar las actividades, especialmente si se adaptan al contexto natural. Nuestra prioridad es realizar actividades que involucren la experiencia directa utilizando los sentidos, a la vez que desarrollan apreciación por el área natural. Cada sendero requiere que los participantes utilicen por lo menos tres sentidos, y la única escritura que han de hacer es en sus cuadernos de aventura.

A menudo hacemos uso de actividades en las que los niños participen tengan que empatizar con otros seres, así como descubrir y apreciar las pequeñas cosas de la naturaleza. Observamos a los niños jugar en un entorno determinado y ver lo que les atrae, y usamos esa atracción como centro una actividad. Incluimos al menos un juego de un grupo pequeño y orientado a la naturaleza en cada sendero. Los niños disfrutan de los juegos, y fomentan la interacción positiva entre los miembros del grupo. Usamos pocos accesorios, ya que complicaría el proceso para los líderes, pero el accesorio ocasional puede aportar un elemento especial a la aventura. El sendero tiene la intención de ser una aventura fluida, de modo que se entretengan las actividades estacionarias con las actividades que ocurren mientras se dirigen a la parada siguiente. Los senderos deberían ser utilizables todo el año, excepto cuando están cubiertos de nieve, ya que la exploración del terreno es clave para

muchas actividades. Visiten sus senderos en las diferentes estaciones durante la fase de diseño y eviten las actividades que dependen de los fenómenos estacionales. Las rosas silvestres en flor pueden ser una estupenda atracción en junio, pero las flores no estarán allí para los grupos en otras épocas del año. Un lugar donde haya un florecimiento expuesto es un lugar donde permanecer en julio, pero no en noviembre.

La investigación y escritura de la Aventura

Una vez que la historia y las actividades está esbozadas, el siguiente paso es investigar la información de base, descubrir el potencial de los vínculos y recursos comunitarios, y encontrar el material para las casillas y los recuadros de información básica. Los dossiers necesitan ser claros, sencillos, breves y divertidos de leer. Lo ideal es que incluyan de seis a diez actividades y que no sobrepasen las 2.500 palabras

las que los niños participen tengan que empatizar con otros seres, así como descubrir y apreciar las pequeñas cosas de la naturaleza. Observamos a los niños jugar en un entorno determinado y ver lo que les atrae, y usamos esa atracción como centro una actividad. Incluimos al menos un juego de un grupo pequeño y orientado a la naturaleza en cada sendero. Los niños disfrutan de los juegos, y fomentan la interacción positiva entre los miembros del grupo. Usamos pocos accesorios, ya que complicaría el proceso para los líderes, pero el accesorio ocasional puede aportar un elemento especial a la aventura. El sendero tiene la intención de ser una aventura fluida, de modo que se entretengan las actividades estacionarias con las actividades que

ocurren mientras se dirigen a la parada siguiente. Los senderos deberían ser utilizables todo el año, excepto cuando están cubiertos de nieve, ya que la exploración del terreno es clave para muchas actividades. Visiten sus senderos en las diferentes estaciones durante la fase de diseño y eviten las actividades que dependen de los fenómenos estacionales. Las rosas silvestres en flor pueden ser una estupenda atracción en junio, pero las flores no estarán allí para los grupos en otras épocas del año. Un lugar donde haya un florecimiento expuesto es un lugar donde permanecer en julio, pero no en noviembre.

La investigación y escritura de la Aventura

Una vez que la historia y las actividades está esbozadas, el siguiente paso es investigar la información de base, descubrir el potencial de los vínculos y recursos comunitarios, y encontrar el material para las casillas y los recuadros de información básica. Los dossiers necesitan ser claros, sencillos, breves y divertidos de leer. Lo ideal es que incluyan de seis a diez actividades y que no sobrepasen las 2.500 palabras en longitud. Los líderes suelen leer los pasos a medida que marchan, y por lo tanto necesitan instrucciones explícitas y no tienen tiempo para un lenguaje complicado.

Algunas secciones del texto, tales como las rimas y palabras mágicas, se leen en voz alta, pero por lo general los líderes parafrasean el texto para los niños. Las ilustraciones divertidas y un diseño gráfico llamativo añaden atractivo al texto. Por último, es necesario que haya alguna información introductoria para los líderes que explica brevemente el propósito, la filosofía, los problemas de

seguridad y el enfoque de liderazgo. La clave para el éxito es hacer una prueba piloto de la Aventura de la Tierra en múltiples formas. Den el proyecto de dossier a varias personas e invítenlos a realizar el sendero la primera vez. Nosotros pasamos mucho tiempo en los senderos trabajando mucho para describir con claridad las instrucciones para desplazarse de un lugar al siguiente. Sin embargo, muchas veces los líderes siguen intentando clarificar el sendero, porque una vez se está familiarizado con el área, ya no es tan fácil reconocer los posible caminos erróneos que se pueden tomar. Una vez que el sendero está claramente delimitado, se pueden llevar diferentes grupos de niños por la aventura, observar a los líderes principiantes con sus hijos, y pedir a los líderes que hagan observaciones sobre el dossier basado en la experiencia de sus grupos. Los líderes y los niños pueden precisar que es lo que funciona. Escribir una Aventura de la Tierra requiere trabajo, pero el resultado es un conjunto de experiencias en la naturaleza que los niños, familias, jóvenes los grupos y las clases pueden disfrutar y beneficiarse para siempre.

Alan Warner enseña educación ambiental en el Programa de gestión del ocio y desarrollo comunitario en la Universidad de Acadia en Wolfville, Nueva Escocia.

Eva Escrihuela es estudiante de Filología Inglesa en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).

Notas

1. Alan Warner, Janet Barlow y George Taylor, "Aventuras de la Tierra - 24

Senderos naturales para la diversión y el descubrimiento en la región de Halifax", 2ª edición, 2006, ilustrado por Lois Bearden. El libro modela una amplia gama de tramas y multitud de actividades. Visite www.earthed.ns.ca/ea_halifax

(en inglés) para una descripción más detallada e información sobre pedidos.

2. Para información sobre el concepto de historia, ver "Creando mundos, construyendo significado: El método de narración escocés" por Jeff Cresswell, 1997. Se puede pedir desde www.storyline.org.

3. Instituto de Educación de la Tierra, Earthwalks y Sunship Earth, www.eartheducation.org.

4. Joseph Cornell, "Compartiendo la naturaleza con los niños", www.sharingnature.com.

5. La investigación es descrita en detalle en la tesis de Jen Morse, "Una exploración del método *La familia aprende junta* aplicado a la Educación Ambiental", Universidad Dalhousie de Halifax, Nueva Escocia, 2004.