

LISTA DE CONTROL PARA UN AMBIENTE INVESTIGATIVO

Señale los elementos que considere importantes para crear y mantener un ambiente investigativo durante la implementación de un proceso basado en la investigación. Anote cualquier idea especial relacionada con cualquiera de los puntos.

Señale los puntos importantes	/	Idea
Planeamiento de la unidad Los objetivos de la unidad se escriben de modo que los enfoques sean evidentes y, a su vez, sugieran actividades de evaluación apropiadas.		
Las lecciones de la unidad proporcionan a los estudiantes suficiente tiempo y espacio intelectual para pensar, comparar ideas y llevar un registro. Se seleccionan ideas, valores, conceptos o problemas del mundo real porque puede investigarse con diferentes niveles de complejidad.		
Las actividades de la unidad incluyen oportunidades para aplicar conocimientos aprendidos.		
Los materiales y medios de la unidad se seleccionan para estimular la curiosidad y así aumentar el deseo de los estudiantes de realizar investigaciones individuales.		
Una variedad de suministros, materiales y fuentes de información actualizadas están a disposición de los estudiantes.		
Los planes de la unidad contienen un equilibrio lógico de trabajo individual y de grupos colaboradores.		
Introducción de la unidad Las lecciones empiezan con un espíritu de reto y motivación.		
Se invita a los estudiantes a proponer un problema, cuestión, contradicción, curiosidad o hecho para discutirlo.		
Los estudiantes elaboran la introducción con comentarios basados en su experiencia personal o con preguntas que se plantean a toda la clase.		
Los estudiantes proponen preguntas de investigación o patrones alternativos de exploración.		
Promover la investigación en el aula Las principales herramientas de comunicación son escuchar y cuestionar.		
Un ruido creativo de trabajo se mantiene, pues los estudiantes discuten y analizan más que el profesor.		
Se motiva a los estudiantes a tratar de responder sus propias preguntas y a definir los términos científicos en sus propias palabras.		
Las conversaciones en grupos con los estudiantes los incentivan a pensar por sí mismos y/o a celebrar sus éxitos.		
Se usan preguntas abiertas para desarrollar el pensamiento crítico o las respuestas creativas.		

Se reta a los estudiantes a comprobar la validez de sus ideas contra una variedad de circunstancias o material aprendido anteriormente.		
Se reta a los estudiantes a analizar si sus planteamientos o resultados son adecuados o lógicos.		
El aula se acomoda para que la disposición de los asientos facilite la movilización y los recursos estén ordenados.		
Expectativas sobre la conducta en el aula Durante las presentaciones y discusiones en la clase, los estudiantes y el docente comparten las maravillas de las ciencias en la vida cotidiana.		
Los estudiantes participan activamente para mantener reglas de conducta, respeto mutuo, y cuidado del equipo y los suministros.		
Caminar alrededor del aula es la forma preferida para motivar y monitorear el progreso de los estudiantes.		
Se asigna a los estudiantes la responsabilidad de planear, asegurar la calidad y presentar su trabajo.		
A los estudiantes que están confundidos o desmotivados se les anima a esforzarse y adivinar o manipular una idea que otro estudiante ha encontrado útil.		
Los comentarios de los estudiantes indican que están activamente involucrados en su trabajo.		
Todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de participar.		
Métodos de retroalimentación y evaluación Se elogia a los estudiantes continuamente por su libre intercambio de ideas o cuando dan seguimiento a sus propias ideas.		
Se felicita a los estudiantes cuando muestran escepticismo científico.		
Los estudiantes evidencian lo que saben usando una variedad de canales de comunicación: oral, escrito, demostración.		
Los estudiantes no critican ni juzgan ideas prematuramente, sino que tratan de comprobar más allá de lo que se les da.		
Las actividades de evaluación contienen un rango de preguntas y valoran tanto los procesos de pensamiento como el conocimiento del contenido.		