



**Community Consolidated
School District 46**

565 Frederick Road, Grayslake, IL 60030

23-24 Ciencias de Primer Grado Alcance y Secuencia

© 2023 Todos los derechos reservados por CCSD 46. No copiar sin permiso.

Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
Estructura, Función y Procesamiento de la Información	Ondas	Ondas
1-LS1-1 Utiliza materiales para diseñar una solución a un problema humano imitando cómo las plantas y/o los animales utilizan sus partes externas para ayudarles a sobrevivir, crecer y satisfacer sus necesidades.	1-PS4-1 Planificar y llevar a cabo investigaciones que aporten pruebas de que los materiales que vibran pueden producir sonido y de que el sonido puede hacer que los materiales vibren.	1-PS4-2 Realiza observaciones para construir un relato basado en la evidencia de que los objetos en la oscuridad sólo pueden verse cuando están iluminados.
1-LS3-1 Realiza observaciones para construir un relato basado en pruebas de que las plantas y animales jóvenes son parecidos, pero no exactamente iguales, a sus padres.	1-PS4-4 Utilizar herramientas y materiales para diseñar y construir un dispositivo que utilice la luz o el sonido para resolver el problema de la comunicación a distancia.	1-PS4-3 Planificar y realizar investigaciones para determinar el efecto de colocar objetos fabricados con diferentes materiales en la trayectoria de un haz de luz.
Diseño de Ingeniería	Estructura, Función y Procesamiento de la Información	Diseño de Ingeniería
K-2-ETS1-1 Formular preguntas, hacer observaciones y recopilar información sobre una situación que la gente quiere cambiar para definir un problema sencillo que pueda resolverse mediante el desarrollo de un objeto o herramienta nuevos o mejorados.	1-LS1-1 Utiliza materiales para diseñar una solución a un problema humano imitando cómo las plantas y/o los animales utilizan sus partes externas para ayudarles a sobrevivir, crecer y satisfacer sus necesidades.	K-2-ETS1-2 Desarrollar un boceto, dibujo o modelo físico sencillo para ilustrar cómo la forma de un objeto ayuda a que funcione como es necesario para resolver un problema dado.
K-2-ETS1-2 Desarrollar un boceto, dibujo o modelo físico sencillo para ilustrar cómo la forma de un objeto ayuda a que funcione como es necesario para resolver un problema dado.	1-LS1-2 Leer textos y utilizar medios de comunicación para determinar patrones de comportamiento de padres e hijos que ayuden a la supervivencia de la descendencia.	
K-2-ETS1-3 Analizar datos de pruebas de dos objetos diseñados para resolver el mismo problema para comparar los puntos fuertes y débiles del rendimiento de cada uno.	1-LS3-1 Realiza observaciones para construir un relato basado en pruebas de que las plantas y animales jóvenes son parecidos, pero no exactamente iguales, a sus padres.	
	Diseño de Ingeniería	
	K-2-ETS1-1 Formular preguntas, hacer observaciones y recopilar información sobre una situación que la gente quiere cambiar para definir un problema sencillo que pueda resolverse mediante el desarrollo de un objeto o herramienta nuevos o mejorados.	
	K-2-ETS1-2 Desarrollar un boceto, dibujo o modelo físico sencillo para ilustrar cómo la forma de un objeto ayuda a que funcione como es necesario para resolver un problema dado.	
	K-2-ETS1-3 Analizar datos de pruebas de dos objetos diseñados para resolver el mismo problema para comparar los puntos fuertes y débiles del rendimiento de cada uno.	