



**Community Consolidated  
School District 46**

565 Frederick Road, Grayslake, IL 60030

## 25-26 Estándares Prioritarios de Ciencias de Primer Grado

© 2025 Todos los derechos reservados por CCSD 46. Prohibida su reproducción sin autorización.

Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
<b>De las Moléculas a los Organismos: Estructuras y Procesos</b>	<b>Las Ondas y sus Aplicaciones en la Tecnología de la Transferencia de Información</b>	<b>Las Ondas y sus Aplicaciones en la Tecnología de la Transferencia de Información</b>
1-LS1-1 Los alumnos pueden explorar cómo las plantas y los animales utilizan las partes de su cuerpo para sobrevivir, crecer y satisfacer sus necesidades, para luego utilizar ese conocimiento con el fin de encontrar soluciones creativas a problemas del mundo real.	1-PS4-1 El alumno puede planificar y llevar a cabo investigaciones para demostrar que los materiales que vibran pueden producir sonido y que el sonido puede hacer vibrar los materiales.	K-2-ETS1-1 El alumno puede observar que los objetos en la oscuridad solo se pueden ver cuando hay luz.
1-LS3-1 Los alumnos pueden ver y hablar sobre cómo las plantas y los animales jóvenes se parecen a sus padres, al tiempo que observan las diferencias entre ellos.	1-PS4-4 El alumno puede utilizar diversas herramientas y materiales para crear un dispositivo que utilice la luz o el sonido para comunicarse a distancia.	1-PS4-3 El alumno puede planificar y llevar a cabo investigaciones para explorar cómo diferentes materiales afectan la trayectoria de un rayo de luz.
<b>Diseño de Ingeniería</b>	<b>De las Moléculas a los Organismos: Estructuras y Procesos</b>	<b>Diseño de Ingeniería</b>
K-2-ETS1-1 Los alumnos pueden hacer preguntas, observar su entorno y recopilar información para identificar un problema sencillo que pueda resolverse creando un objeto o herramienta nuevo o mejorado.	1-LS1-2 El alumno puede leer y utilizar diversos medios para identificar comportamientos de los padres y sus pequeños que favorecen la supervivencia de los hijos.	K-2-ETS1-2 El alumno puede crear un dibujo o modelo sencillo para mostrar cómo la forma de un objeto le ayuda a funcionar eficazmente para resolver un problema específico.
K-2-ETS1-2 El alumno puede crear un dibujo o modelo sencillo para mostrar cómo la forma de un objeto le ayuda a funcionar eficazmente para resolver un problema específico.	1-LS3-1 Los alumnos pueden ver y hablar sobre cómo las plantas y los animales jóvenes se parecen a sus padres, al tiempo que observan las diferencias entre ellos.	
K-2-ETS1-3 El alumno puede analizar los resultados de las pruebas de dos objetos diferentes creados para resolver el mismo problema.	<b>Diseño de Ingeniería</b>	
	K-2-ETS1-1 Los alumnos pueden hacer preguntas, observar su entorno y recopilar información para identificar un problema sencillo que pueda resolverse creando un objeto o herramienta nuevo o mejorado.	