



**Community Consolidated
School District 46**

565 Frederick Road, Grayslake, IL 60030

25-26 Estándares Prioritarios de Ciencias para Kindergarten

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

Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
Movimiento y Estabilidad: Fuerzas e Interacciones	Sistemas de la Tierra	La Tierra y la Actividad Humana
K-PS2-1 El alumno puede comprobar cómo diferentes empujones y tirones, con diferentes intensidades o direcciones, pueden hacer que un objeto se mueva de diferentes maneras.	K-ESS2-1 El alumno puede observar el tiempo y compartir lo que ve para identificar cambios y patrones de un día a otro.	K.LS1-1 El alumno puede observar detenidamente las plantas y los animales y describir lo que necesitan para vivir (alimento, agua, aire y un lugar para crecer).
K-PS2-2 El alumno puede observar los datos para decidir si un diseño de empuje o tracción ha funcionado para cambiar la velocidad a la que se mueve algo o la dirección en la que se mueve.	K-ESS3-2 El alumno puede hacer preguntas para aprender sobre las previsiones meteorológicas y cómo nos ayudan a prepararnos y responder a las inclemencias del tiempo.	K-ESS3-1 El alumno puede mostrar cómo las plantas y los animales obtienen lo que necesitan de los lugares donde viven.
Diseño de Ingeniería	K-PS3-1 El alumno puede observar cómo la luz solar afecta a la superficie de la Tierra, por ejemplo, calentando las cosas o provocando sombras.	
K-2-ETS1-1 El alumno puede hacer preguntas, realizar observaciones y recopilar información para resolver un problema sencillo y encontrar una nueva forma de resolverlo.	K-PS3-2 El alumno puede utilizar herramientas y materiales para crear una estructura que ayude a mantener más fresca una zona bloqueando o reduciendo la luz solar.	
	Diseño de Ingeniería	
	K-2-ETS1-1 El alumno puede hacer preguntas, realizar observaciones y recopilar información para resolver un problema sencillo y encontrar una nueva manera de resolverlo.	
	K-2-ETS1-2 El alumno puede hacer un dibujo o modelo sencillo para mostrar cómo la forma de un objeto ayuda a resolver un problema.	
	K-2-ETS1-3 El alumno puede observar los resultados de las pruebas de dos objetos creados para resolver el mismo problema y determinar cuál funciona mejor y por qué.	