

CATÁLOGO PRIMARIA 2026-2027



PLAN LECTOR

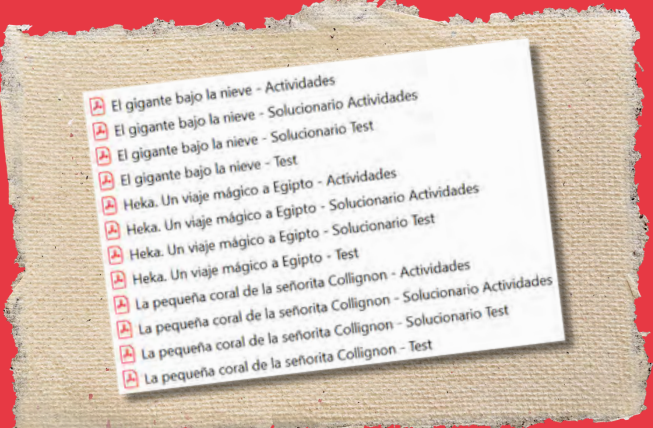


CARPETAS

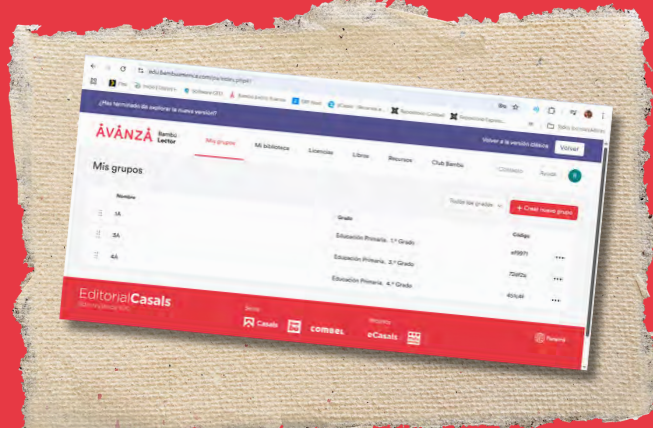


CUADERNO DE ACTIVIDADES

NOVELAS



RECURSOS DIGITALES



PLATAFORMA

Abrapalabra

Comprensión lectora. Primaria

Los alumnos de primaria descubrirán el universo de la lectura y la escritura de una forma divertida y atractiva. Leerán experimentos, trucos de magia, recetas, juegos, cuentos y noticias, y serán capaces de comprenderlos e incluso escribirlos.



Valor diferencial



Lecturas variadas y útiles para la vida

Trucos de magia, leyendas, experimentos, acertijos, recetas, musicales, y muchas más.



Metodología por retos

La lectura y sus actividades se plantean como un reto en el que se aprende jugando. Las pegatinas motivan el aprendizaje y premian la comprensión.



Integración PISA + Estrategias + Momentos

Integra los momentos de lectura del pedagogo Ausubel, una selección de estrategias de comprensión lectora con evidencia científica y los procesos de PISA/PIRLS.



Metodología por proyectos

Los alumnos demuestran lo aprendido escribiendo sus propios textos como proyecto de producción escrita.



Desarrollo del pensamiento crítico

Enseña a los alumnos a buscar el sentido profundo de las palabras y a pensar de manera crítica.



Lecturas con valores

Aprenden valores como la humildad, la generosidad, el amor y el respeto.

Bestselling Books Turned into TV Shows or Movies

From Harry Potter to The Baby-Sitters Club®, many of today's most popular movies and television shows were Scholastic books first!

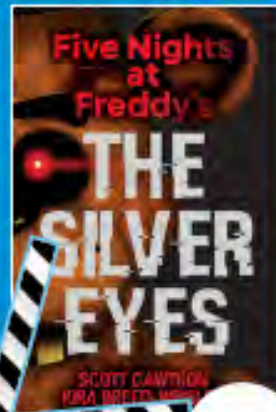
How many have you read?



One of the top grossing film series of all time!



TV show coming soon!



Movie out now!



Movie out now!



Movie available on Disney+!



Movie out now!




TV show on Netflix!



Eva the Owllet now on Apple TV+!



Look for  throughout this catalog to see more and scan here to view the full collection!



 SCHOLASTIC

INFORMÁTICA



El Programa de Informática Educativa está diseñado para la enseñanza - aprendizaje de la informática, que desarrolla las habilidades del pensamiento crítico y las competencias para el uso correcto de estas herramientas.

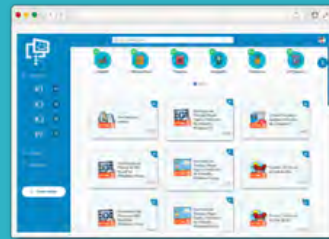
Se enfoca en el desarrollo de habilidades para investigar, crear, organizar, evaluar y comunicar información de manera creativa con ayuda de la tecnología, para que los alumnos se conviertan en generadores, no sólo consumidores de contenido.

El Programa de Informática Educativa (PIE) incluye el mayor número de recursos para su adecuada implementación como software educativo tanto en línea como stand alone, manuales del profesor y del alumno (digitales o impresos), capacitaciones para el profesor, y el respaldo en asesoría y soporte Educare Innovación y su red de distribuidores certificados.

RECURSOS DEL ESTUDIANTE



TEXTOS + TEMAS SELECTOS



LICENCIA DE PLATAFORMA DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS

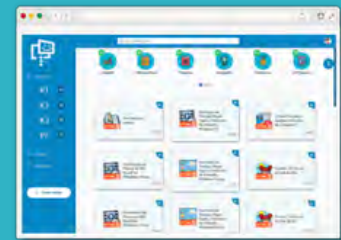
RECURSOS DEL DOCENTE



LIBROS DEL DOCENTE

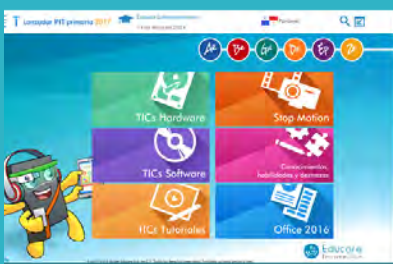
- Actividades complementarias
- Archivos requeridos
- Avances programáticos
- Diplomas
- Evaluaciones
- Libros del alumno
- Libros del profesor
- Listado de aplicaciones sugeridas
- Posters (Inglés)
- Software GED Offline
- Folleto_PIE_Basica_D

RECURSOS DIGITALES



LICENCIA DE PLATAFORMA DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS

RECURSOS DEL COLEGIO



LANZADOR DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS

DISPONIBLE TAMBIÉN EN INGLÉS



MATEMÁTICAS

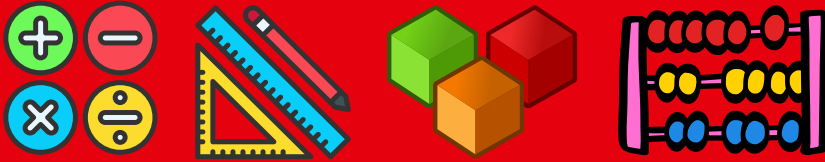


¡Matemáticas al MÁXIMO!

UN CURRÍCULUM DE MATEMÁTICAS COMPLETO PARA LOS GRADOS KINDER - 6°



Enseñar Matemáticas a través de las Habilidades del Siglo XXI



CONFIANZA
Un diseño instruccional único incorpora las representaciones **Concreta-Pictórica-Simbólica** que fomenta la confianza del profesor y del estudiante.

PENSAMIENTO CRÍTICO
Los estudiantes desarrollan **habilidades** de pensamiento crítico y **resolución de problemas** por medio de contextos familiares.

COMUNICACIÓN
Se les pide a los estudiantes que se comuniquen y discutan los procesos de resolución de problemas y **el pensamiento matemático**.

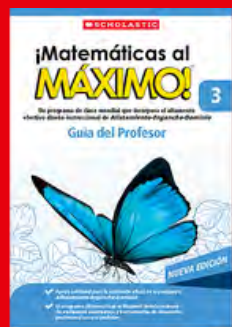
CREATIVIDAD
Los estudiantes crean problemas verbales realistas y solucionables, enseñándoles a **pensar fuera de la caja**.

COLABORACIÓN
Los estudiantes colaboran para **superar errores comunes** y mejorar las habilidades de comunicación.

Nueva Edición



RECURSOS DEL ESTUDIANTE



RECURSOS DEL DOCENTE



CONOCE EL PROYECTO

RELIGIÓN Y VALORES



CONTIGO

Caminando Juntos

Religión Católica

Educación Primaria

AMÉRICA

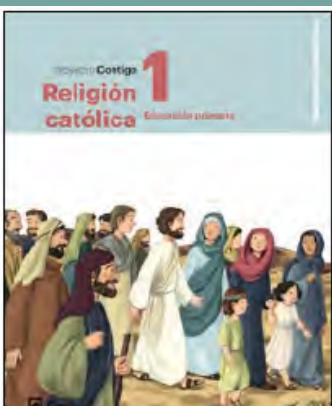
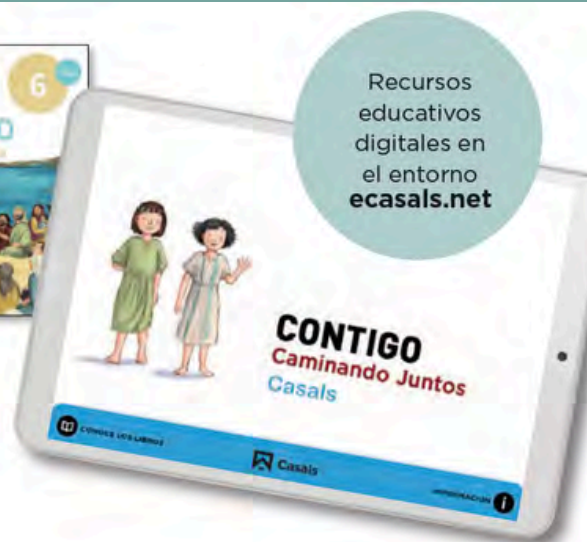


Casals
América

Libros del alumno



Recursos educativos digitales en el entorno ecasals.net



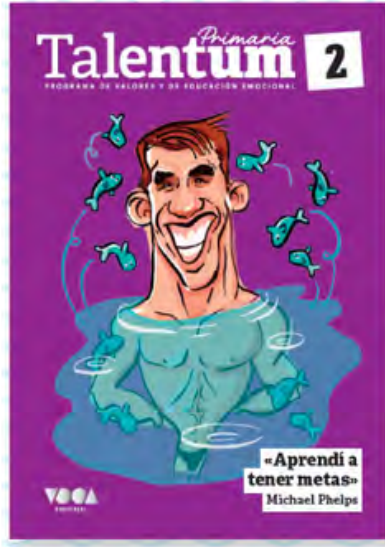
Propuestas didácticas

PLATAFORMA CON RECURSOS MULTIMEDIA

Valores y educación emocional - PRIMARIA

Talentum Primaria

Seis libros, uno para cada curso de Primaria. Con historias de superación y herramientas de educación emocional, tus alumnos se conocerán mejor, descubrirán sus talentos y podrán ampliar su libertad con metas importantes.



Manual del docente



ROBÓTICA



PLATAFORMAS PARA STEAM, ROBÓTICA,
CODIFICACIÓN Y APRENDIZAJE CON BASES
TECNO-CIENTÍFICAS.

ICQ BOT
Voice Coding Robot Kit



ICQ BOT ES UN ROBOT DE PROGRAMACIÓN INTERACTIVO POR VOZ PARA NIÑOS A PARTIR DE 5 AÑOS, DISEÑADO PARA INTRODUCIR LA PROGRAMACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO PRÁCTICO. GRACIAS AL RECONOCIMIENTO DE VOZ, LOS NIÑOS PUEDEN CONTROLAR Y PROGRAMAR EL ROBOT UTILIZANDO COMANDOS SENCILLOS EN INGLÉS O CHINO. CON UNA APLICACIÓN BASADA EN SCRATCHJR, ICQ BOT PERMITE A LOS NIÑOS CREAR PROGRAMAS MEDIANTE UNA INTERFAZ DE ARRASTRAR Y SOLTAR EN TABLETAS. COMBINA LA CONSTRUCCIÓN FÍSICA CON LA NARRACIÓN DIGITAL, LO QUE LES PERMITE CONSTRUIR ROBOTS COMPATIBLES CON LEGO® Y DARLES VIDA EN ESCENAS VIRTUALES.

ICQ BOT



**ASTRO
MAKER**

¿QUÉ ES ASTROMAKER?

ASTROMAKER ES UN PLAN DE ESTUDIOS STEAM DISEÑADO PARA LOS ALUMNOS DE PRIMERO A NOVENO GRADO QUE BRINDA LOS JUEGOS LEGO CON EL USO DE LEGO SPIKE PRIME Y LEGO SPIKE ESSENTIAL.



3D with step by step and Educator's Guide

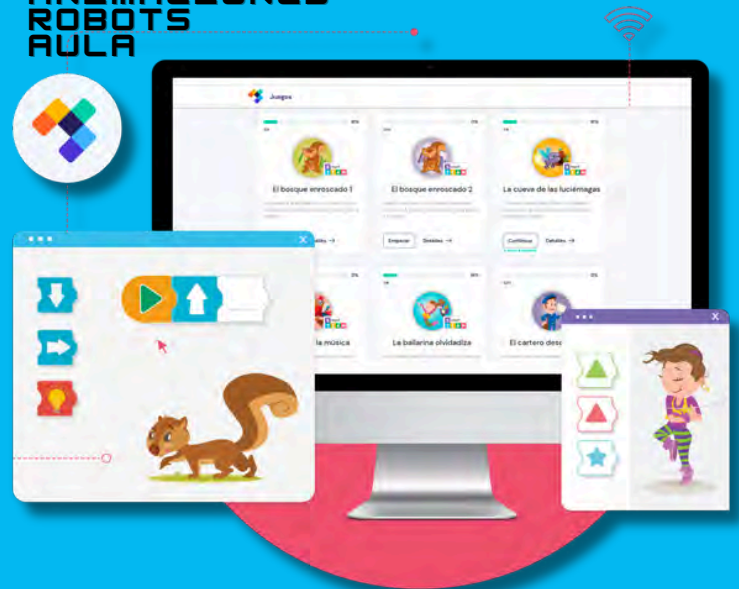
Project-based learning lessons include storytelling.

Idea Boards

LIBROS 1 AL 6



PLATAFORMAS JUEGOS ANIMACIONES ROBOTS AULA



KITS

 <p>KIT BUTY (libros 1 a 3)</p>	<p>+</p>  <p>Kit de Expansión 4 (libro 4)</p> <p>Set de componentes y piezas de armado. Se usa junto con BUTY.</p>	 <p>KIT DE PROTOTIPADO 5-6 (libros 5 y 6)</p> <p>Kit de componentes electrónicos y piezas encastrables.</p>
---	--	--



MANUAL DEL DOCENTE

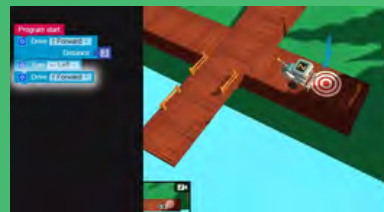


CAPACITACIÓN

CoderZ™

Easy-to-use **virtual robotics and STEM** platform tailored to serve every student at every level!

CoderZ is a powerful, award-winning online platform through which students learn valuable STEM skills such as **coding, robotics, and physical computing**. CoderZ is **highly flexible** and designed for use in the **classroom** or through a wide range of **remote learning environments**.



30+ hours 5 languages

CoderZ Adventure with LEGO® Education SPIKE™Prime

4th-6th grade Blockly

- Fundamentals of coding and robotics
- Math and geometry
- Problem-solving skills
- Critical thinking for debugging



45-60 hours 5 languages

Code Farm

4th-6th grade Blockly

- Controlling robot movements
- Creating & using smart block (functions)
- Exploring & using various sensors
- Controlling robot movements
- Creating & using smart block (functions)



25+ hours 5 languages

Cyber Robotics 101

5th-9th grade Blockly

- Controlling robot movements
- Creating & using smart block (functions)
- Exploring & using various sensors
- Controlling robot movements
- Creating & using smart block (functions)



Gamified Simulations

CoderZ features integrated 3D simulations of lifelike robots. Students apply principles of geometry and physics to solve virtual problems (missions), then plan, code, and debug programs to command their robots to move.



Smart Evaluation

The online learning environment is designed to let teachers differentiate their instruction by monitoring students' work as they progress. Heat maps let you track trouble spots without standing over kids' shoulders.



Cloud-Based Platform

Learn coding anywhere, anytime. CoderZ's cloud-based platform and student-centered activities lets kids take their learning with them. At home, in the classroom, outside, the sky's the limit (as long as there's Wi-Fi!)



Visual Editor + Text

Starting with a visual programming interface is less intimidating, so students begin with Blockly before advancing to text-based Java and Python code behind the blocks. Any student grade 4 and up can use CoderZ without prior experience in robotics coding.



Real-Time Feedback

Live simulation provides immediate and specific feedback, guiding the learning and helping students become their own coach. Tools include: Heads Up Display (HUD), manual control, tracking trail, and visuals.



Self-Paced Learning

The low-floor, high-ceiling curriculum is designed to challenge students where they're at –without comparing or competing. It provides accelerated kids with secret missions where they can soar, and scaffolded support for those who need more guidance.

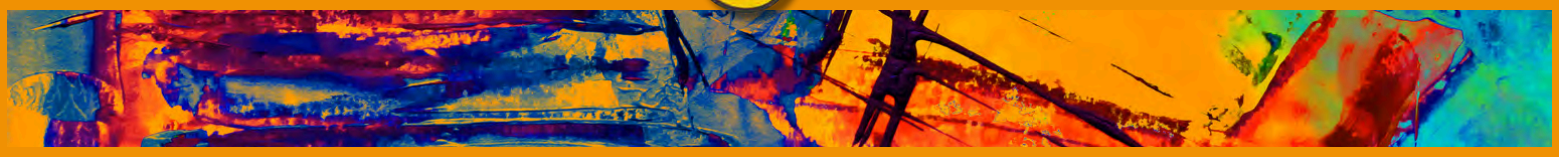
ARTE



Pro-Arte es una serie de libros de educación artística que correlaciona el arte con otros campos del conocimiento a través de procesos que posibilitan a los estudiantes aplicar y crear obras basadas en una malla curricular que promueve el aprendizaje innovador y el pensamiento crítico.



Disponible
en Inglés



RESOURCES IN ENGLISH

ENGLISH

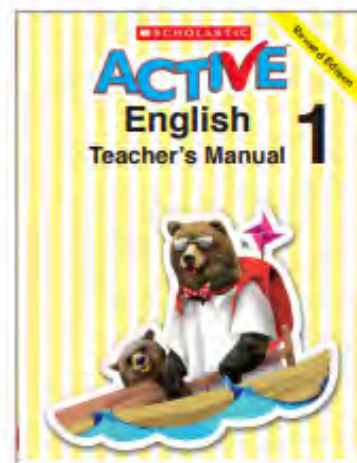


ACTIVE[™] English

EASY TO TEACH, EASY TO LEARN

Why is Scholastic **ACTIVE[™]** English easy to teach, easy to learn?

- **Engages students** with diverse contexts, varying text types and a systematic instructional design
- Features a *Show-Explain-Apply* methodology that **ensures student mastery**
- Delivers activities for **continuous, comprehensive assessment**
- **Improves teacher effectiveness** through step-by-step lesson plans

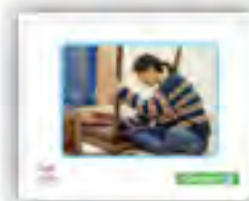


- Coursebooks feature **motivating contexts** and a **strong instructional design**.
- Workbooks provide additional **practice for mastery**.
- Teacher's Manuals with step-by-step instructions **support every teacher**.
- Literature Readers with **authentic texts** expose students to a variety of genres.
- Free downloadable audio files deliver **listening practice**.



Program Components

- **Teacher's Edition**
- **Student Books**
- **Thematic Readers**
- **Little Books and Big Books (K)**
- **Pre-Decodable/Decodable Readers (K)**
- **Practice Books**
- **Vocabulary Cards**
- **Poster Cutouts (K)**
- **Assessment Program**



Supersite Junior

- **Interactive Student Books**
- **Interactive Practice**
- **Videos and Tutorials**
- **Decodable and Thematic eReaders**
- **Projectable Teacher Resources**
- **Formative and Summative Assessment**
- **Parent Resources**





PRIME
Mathematics

PRIME™ MATHEMATICS

A complete, blended print and digital curriculum for Grades 1–6

PRIME™ Mathematics is an innovative and comprehensive curriculum that teaches essential concepts while developing skills important for success in the global workforce: **Critical Thinking**, **Collaboration**, **Communication**, **Creativity**, and **Confidence**. This new edition further strengthens PRIME Mathematics' unique and effective **Readiness-Engagement-Mastery** instructional design and develops deep conceptual understanding.

It's 100% aligned with CAIE Primary Math Curriculum, PLUS includes resources to meet the requirements of PYP and other local curricula.

100% Aligned
with CAIE
Primary Math
Curriculum!

Program Components per
Grade Level Include:

For Students:

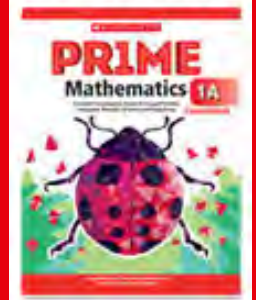
- Digital Practice & Assessment Hub
- Digital Coursebook
- Digital Practice Book
- Coursebook
- Practice Book

For Teachers:

- Digital Practice & Assessment Hub
- Digital Teaching Hub
- Virtual Manipulatives*
- Online Professional Resources
- Teacher's Guide



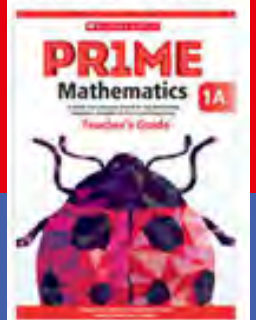
Coursebooks



Practice Books



Teacher's Guide

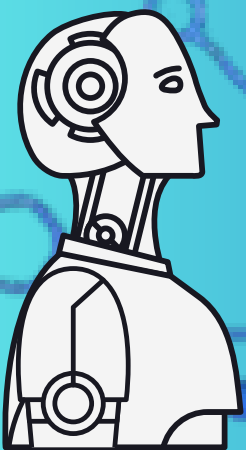


Scan here
to learn
more about
**PRIME
MATHEMATICS**

Bilingual education becomes important as the student improves reading, writing, speaking and understanding in two languages. For this reason, all of our Computer Science and Technology books, from preschool to high school, are also available in English.

Information and Technology for Young Learners is the Computer Science and Technology program in English designed to develop students' critical thinking skills and competencies for the correct use of technology.

Information and Technology for Young Learners bases its lesson development on 4 building blocks that promote effective learning throughout life.





Pro-Art is an artistic education book series that correlates art with other knowledge fields through processes that allow the students to apply and create artworks based on a curricular index that promotes innovative learning and critical thinking.



Fichas Art Lab

La palabra "arte" proviene del latín "ars", que significa habilidad. Las diferentes modalidades artísticas que podemos encontrar son la música, el teatro, el cine, la fotografía y las artes visuales. Estas fichas le permitirán familiarizarse y experimentar con diferentes modalidades artísticas y, también, crear a través de ellas.

Fichas ArtLab
(Actividades de música, danza, teatro, cine y fotografía).

Índice curricular

Final Momento	Temas	Competencias	Pág.
1. Exploración del mundo de las imágenes	Exploración del mundo de las imágenes	Exploración del mundo de las imágenes	Pág. 1
2. Acción y reflexión crítica (Lenguaje visual)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje visual)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje visual)	Pág. 2
3. Acción y reflexión crítica (Lenguaje audiovisual)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje audiovisual)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje audiovisual)	Pág. 3
4. Acción y reflexión crítica (Lenguaje escénico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje escénico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje escénico)	Pág. 4
5. Acción y reflexión crítica (Lenguaje musical)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje musical)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje musical)	Pág. 5
6. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 6
7. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 7
8. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 8
9. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 9
10. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 10
11. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 11
12. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 12
13. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 13
14. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 14
15. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 15
16. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 16
17. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 17
18. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 18
19. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 19
20. Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Acción y reflexión crítica (Lenguaje artístico)	Pág. 20

Malla curricular



EMPRENDIMIENTO

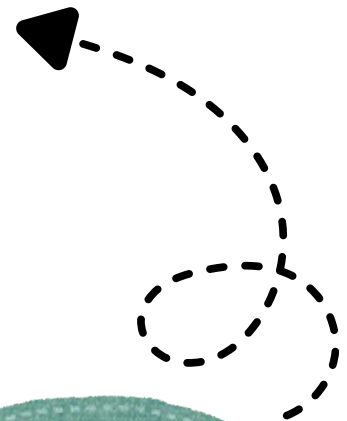
& FINANZAS®

- **ES UN PROGRAMA EDUCATIVO ESCOLARIZADO DISEÑADO PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA FINANCIERA Y EL CARÁCTER EMPRENDEDOR, ASÍ COMO PARA ENSEÑAR LOS FUNDAMENTOS BÁSICOS PARA INICIAR Y ADMINISTRAR UNA EMPRESA.**
- **EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS DESARROLLA EL CARÁCTER EMPRENDEDOR Y NO SOLO EL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS EMPRESARIALES O FINANCIEROS. CON EL PROGRAMA SE ENSEÑAN Y LLEVAN A LA PRÁCTICA LOS FUNDAMENTOS BÁSICOS PARA COMENZAR Y ADMINISTRAR UNA EMPRESA.**



Niveles

Primaria



CONOCE MÁS
DEL PROGRAMA

PEECPSA

PROYECTOS EDUCATIVOS Y CULTURALES DE PANAMÁ

Editorial Casals

Edición 2026-2027

