



CUBI

y el Bosque Sin Colores



*Una historia sobre el arte,
la memoria y la diversidad*



CUBI y el Bosque Sin Colores

John Alexander Taborda Giraldo
Profesor titular e investigador senior
Universidad del Magdalena

Operador contratista



Catalogación en la publicación - Biblioteca Nacional de Colombia

Taborda Giraldo, John Alexander, autor

Cubi y el bosque sin colores / John Alexander Taborda Giraldo. -- Primera edición. -- Santa Marta : Editorial Unimagdalena : ICBF, 2025.

52 páginas : ilustraciones a color. -- (Cubi y sus super amigos. Rubik literario Steam-G)

Incluye datos curriculares del autor.

ISBN 978-958-746-915-8 (impreso) -- 978-958-746-917-2 (pdf) -- 978-958-746-916-5 (epub)

1. Arte - Enseñanza primaria - Literatura infantil 2. Memoria - Enseñanza primaria - Literatura infantil 3. Ciencias naturales - Enseñanza primaria - Literatura infantil 4. Diversidad biológica - Enseñanza primaria - Literatura infantil 5. Equidad de género - Enseñanza primaria - Literatura infantil 6. Cuentos infantiles colombianos - Siglo XXI

CDD: 372.52 ed. 23

CO-BoBN- all59006

Primera edición, septiembre de 2025

2025 © Universidad del Magdalena. Derechos Reservados.

Editorial Unimagdalena

Calle 29H3 n.º 22-01

Edificio de Innovación y Emprendimiento

(57 - 605) 4381000 Ext. 1888

Santa Marta D.T.C.H. - Colombia

editorial@unimagdalena.edu.co

<https://editorial.unimagdalena.edu.co/>

Rector: Pablo Vera Salazar

Vicerrector de Investigación: Jorge Enrique Elías-Caro

Coordinadora de Publicaciones y Fomento Editorial: Angélica María Cortes Martínez

Diseño editorial: Luis Felipe Márquez Lora

Diagramación: Eduard Hernández Rodríguez

Diseño de portada: Eduard Hernández Rodríguez

Corrección de estilo: Ricardo Adrián Tete Mieleles

Colección:

CUBI y sus Súper Amigos: Rubik Literario STEAM+G

Súper Amigo destacado:

Súper Guacamaya, embajadora del arte, la alegría y los colores del Caribe

Autor:

John Alexander Taborda Giraldo Profesor titular e investigador senior Universidad del Magdalena

Ilustraciones:

Inspiradas en los universos bioculturales del Caribe colombiano (Generadas con apoyo de herramientas de inteligencia artificial como DALL E y ChatGPT)

Producción editorial:

Proyecto «Potenciando Saberes: Formadores Integrales para la Primera Infancia» Alianza entre el ICBF y la Universidad del Magdalena Vicerrectoría de Extensión y Proyección Social Área de Ciencia Abierta, Estrategia ALUNA I.A.

Licencia:

Creative Commons Atribución/Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Santa Marta, Colombia, 2025

ISBN: 978-958-746-915-8 (impreso)

ISBN: 978-958-746-917-2 (pdf)

ISBN: 978-958-746-916-5 (epub)

DOI: <https://doi.org/10.21676/9789587469158.9789587469172>

La UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA, en su calidad de editora y titular de derechos patrimoniales de autor, y en su propósito de contribuir con la difusión y divulgación del conocimiento, la producción intelectual y la educación, dispone autorizar la reproducción impresa o digital del presente libro, de manera total o parcial, así como su distribución, difusión o comunicación pública (puesta a disposición) en medio impreso o digital de manera libre y gratuita, en tanto se mantenga la integridad del texto y se dé la correspondiente cita a sus autores y mención institucional. Queda prohibida la comercialización o venta a cualquier título de este material.



Las opiniones expresadas en esta obra son responsabilidad de los autores y no compromete al pensamiento institucional de la Universidad del Magdalena, ni genera responsabilidad frente a terceros.

Obra Literaria Infantil: *CUBI y el Bosque Sin Colores. Una historia sobre el arte, la memoria y la diversidad*

Colección: CUBI y sus Súper Amigos: Rubik Literario STEAM+G

Kit Pedagógico: Cubo de Experiencias - BOX STEAM+G Licencia Creative Commons Atribución/Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

I. Autoría y titularidad intelectual

La presente obra fue creada por **John Alexander Taborda Giraldo, profesor titular e investigador senior** de la **Universidad del Magdalena**, quien ostenta los **derechos morales de autor** sobre esta historia original, así como sobre el concepto narrativo-pedagógico **Rubik Literario STEAM+G**, del cual forma parte.

La obra ha sido concebida como una herramienta literaria dirigida a la **primera infancia**, con el propósito de potenciar habilidades cognitivas, emocionales, estéticas y sociales a través del arte, la memoria y el reconocimiento de la diversidad.

2. Marco institucional y propósito formativo

Esta historia hace parte del **Kit Pedagógico «Cubo de Experiencias: Potenciando Saberes - BOX STEAM+G»**, desarrollado en el marco del proyecto **«Potenciando Saberes: Formadores Integrales para la Primera Infancia»**, como parte del contrato suscrito con el **Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF)**.

El contrato es operado por la **Vicerrectoría de Extensión y Proyección Social de la Universidad del Magdalena** y articula los objetivos del proyecto con la estrategia institucional **ALUNA I. A.**, orientada al desarrollo de una inteligencia artificial ética, intercultural y regenerativa.

3. Licencia y uso educativo

La obra se encuentra publicada bajo la licencia:

Creative Commons Atribución/Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)

Esto significa que:

- Puede ser usada, copiada, adaptada y distribuida **exclusivamente con fines educativos y no comerciales**.
- Debe reconocerse la autoría de **John Alexander Taborda Giraldo** y la **Universidad del Magdalena**.
- Las obras derivadas deben mantener la misma licencia.

La inclusión de esta obra en repositorios abiertos, aulas digitales o entornos pedagógicos es coherente con la **Política de Ciencia Abierta** de la Universidad del Magdalena.

4. Tecnologías emergentes y uso de inteligencia artificial generativa

Durante el proceso creativo de esta obra se utilizaron herramientas de **inteligencia artificial generativa**, como **ChatGPT** (para apoyo en redacción literaria y diálogo didáctico) y **Suno AI** (para exploración de acompañamiento sonoro narrativo), bajo el principio de que la IA es una **herramienta complementaria** que no sustituye la **autoría humana ni el diseño pedagógico original**.

5. Base investigativa y enfoque pedagógico

Esta obra es el resultado de una línea de investigación centrada en el **neurodesarrollo, la neuroplasticidad infantil y el arte como mediador simbólico** en los procesos educativos de la primera infancia. La narrativa integra elementos multisensoriales, valores éticos y diversidad cultural, favoreciendo el desarrollo de la creatividad, la empatía y el pensamiento divergente.

6. Estructura y encuadre en el Rubik Literario STEAM+G

La historia **CUBI y el Bosque Sin Colores** forma parte de una de las **6 colecciones por género literario infantil** del modelo **Rubik Literario STEAM+G**, y se encuentra integrada en el **tomo dedicado al Súper Amigo Súper Guacamaya**, avatar del arte y la diversidad sensorial en el universo de CUBI.

Cada colección del Rubik Literario incluye:

- 16 obras por género.
 - 6 géneros literarios infantiles (fábulas, mitos y leyendas, cuentos de hadas, coplas y retahílas, adivinanzas y obras teatrales para títeres).
-

7. Limitaciones de uso y reserva de derechos

Si bien esta obra fue desarrollada sin fines comerciales, **la Universidad del Magdalena y el autor se reservan expresamente el derecho de utilizarla comercialmente en el futuro**, en el marco de licenciamiento, alianzas estratégicas o distribución editorial, conforme a las disposiciones vigentes en materia de derechos patrimoniales y transferencia de conocimiento.

Contenido

SINOPSIS: CUBI y sus Súper Amigos: Rubik Literario STEAM+G.....	10
CUBI: El Explorador Multisensorial del Multiverso STEAM+G.....	14
Súper Guacamaya: la guardiana del COLOR, LA MEMORIA Y LA DIVERSIDAD.....	16
Historia STEAM+G:.....	20
Súper Saberes STEAM+G representados.....	36
Guacamayas: saberes reales para inspirar historias STEAM+G.....	38
Diez premisas metodológicas para la escritura de historias infantiles STEAM+G.....	44















SINOPSIS: CUBI y sus Súper Amigos: Rubik Literario STEAM+G

El *Rubik Literario STEAM+G* es un **álbum infantil ilustrado** que reúne 96 obras originales de literatura infantil —organizadas en seis géneros clave— inspiradas en el **Multiverso de CUBI y sus 16 Super Amigos Bioculturales**. Cada obra es una invitación a **soñar, jugar, explorar y crear** desde la sensibilidad de la primera infancia, integrando narrativas sonoras, visuales, táctiles y simbólicas que activan los Super-Saberes del enfoque STEAM+G: Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas y Género.

El álbum funciona como un «cubo mágico literario» donde cada cara representa un género:

-  **Cara 1: Historias STEAM+G:** A través de cuentos con moraleja implícita, los niños y niñas descubren valores, curiosidades científicas y emociones.
-  **Cara 2: Mitos y leyendas bioculturales STEAM+G:** Rescatan saberes ancestrales del territorio, conectando tradición oral y pensamiento crítico.
-  **Cara 3: Cuentos de hadas STEAM+G:** Activan el pensamiento mágico, la imaginación y la empatía desde una perspectiva de equidad y diversidad.
-  **Cara 4: Coplas y retahílas sonoras STEAM+G:** Estimulan el lenguaje, el ritmo, la fonología y el vínculo musical desde la oralidad popular.
-  **Cara 5: Adivinanzas STEAM+G:** Fomentan el razonamiento lógico, la observación y la deducción a través del juego de palabras.

-  **Cara 6: Actos teatrales STEAM+G:** Invitan a dramatizar, sentir y representar situaciones del entorno desde la expresión corporal.

Cada una de las 16 filas de este cubo literario está dedicada a un Súper Amigo (ej. Súper Tortuga, Súper Guacamaya, Súper Mono...), lo que permite navegar de forma transversal por **ecosistemas, emociones, habilidades cognitivas, saberes comunitarios y retos socioambientales.**







CUBI: El Explorador Multisensorial del Multiverso STEAM+G

✦ Sinopsis literaria-emocional

CUBI no es un cubo cualquiera. Es un **ser mágico, multicolor y sensorial**, nacido de una caja que no guarda objetos, sino posibilidades. Cada una de sus seis caras representa una habilidad del pensamiento y la emoción. CUBI no camina; rueda. No tiene boca, pero canta con la risa. No tiene ojos, pero observa con todo su cuerpo. Vive para hacer preguntas, explorar misterios y activar los Súper Saberes que duermen en cada niño y niña.

Cuando CUBI sale de la caja, el mundo se transforma. Donde otros ven hojas, él ve puentes de ideas. Donde otros escuchan viento, él oye melodías de preguntas. En cada rincón del Multiverso STEAM+G —desde el fondo del mar hasta la cima de una montaña nevada—, CUBI encuentra retos, amigos y enseñanzas que lo hacen vibrar, cambiar de color y compartir su magia con los demás.

CUBI no enseña desde el saber, sino desde el asombro. En sus aventuras, invita a sus 16 Súper Amigos Bioculturales a construir respuestas desde la ciencia, el arte, el juego, la tecnología o la emoción. Juntos, forman una gran constelación de cuentos, cantos, juegos y creaciones que componen el *Rubik Literario STEAM+G*.



Súper Guacamaya: la guardiana del COLOR, LA MEMORIA Y LA DIVERSIDAD

  **Sinopsis narrativa-emocional**

Súper Guacamaya no vuela sola: **lleva en sus alas los cantos de los abuelos, los colores de la tierra y los recuerdos de lo que no debe olvidarse.** Habita entre los cielos de la Sierra Nevada, los manglares cantores y las playas donde la arena cuenta historias. Cuando a un lugar le falta alegría, cuando los colores se apagan o las palabras se extravían, Súper Guacamaya aparece planeando en espiral, dejando una estela de luz, ritmo y memoria.

Su vuelo no es solo movimiento: es un acto de curación y de arte. Ella escucha el canto del río y lo convierte en melodía, recoge los susurros del viento y los transforma en versos, recoge una lágrima infantil y la vuelve cometa.

Para CUBI y los demás Súper Amigos, Súper Guacamaya es como una gran hermana sabia: canta cuando otros callan, da color a lo invisible y enseña a volar sin miedo, especialmente a quienes han olvidado que tienen alas.

En el *Rubik Literario STEAM+G*, Súper Guacamaya inspira historias llenas de expresión, justicia, arte colectivo y alegría como forma de resistencia y celebración.



Rasgos distintivos de su personalidad

Rasgo	Descripción narrativa y pedagógica
 Expresiva	Habla cantando, baila al contar y crea con los colores del cuerpo. Le gusta dramatizar lo que siente con palabras y movimientos.
 Protectora de la Memoria	Guarda en su plumaje saberes ancestrales, historias de su territorio y nombres de plantas, aves y espíritus olvidados.
 Empática	Tiene una sensibilidad especial para reconocer lo que sienten los demás. Nombra las emociones y las acompaña con ternura.
 Viajera y migrante	Se adapta a distintos ecosistemas. Va de comunidad en comunidad llevando cuentos, coplas y semillas de creatividad.
 Inspiradora	Donde vuela, despierta el deseo de crear, cantar, pintar, compartir. A su paso, nacen murales, juegos, poemas o abrazos.





Historia STEAM+G:




CUBI y el Bosque Sin Colores

✦ *Una historia sobre el arte,
la memoria y la diversidad*





 Érase una vez...

... un bosque muy antiguo, lleno de árboles altos como historias y nidos que cantaban al sol. Allí vivía la **Súper Guacamaya**, que cada mañana despertaba al mundo pintando el cielo con sus alas. Un día, **CUBI** aterrizó en medio del bosque, pero algo estaba mal...

Los árboles eran grises, las flores ya no
olían, y los colibríes volaban despacito,
como si hubieran olvidado cómo bailar.



—¿Adónde se fueron los colores? —preguntó CUBI,
tocando con su cara roja una hoja sin brillo.





—Se han escondido... —susurró una ardilla—.
Dicen que nadie los recuerda.

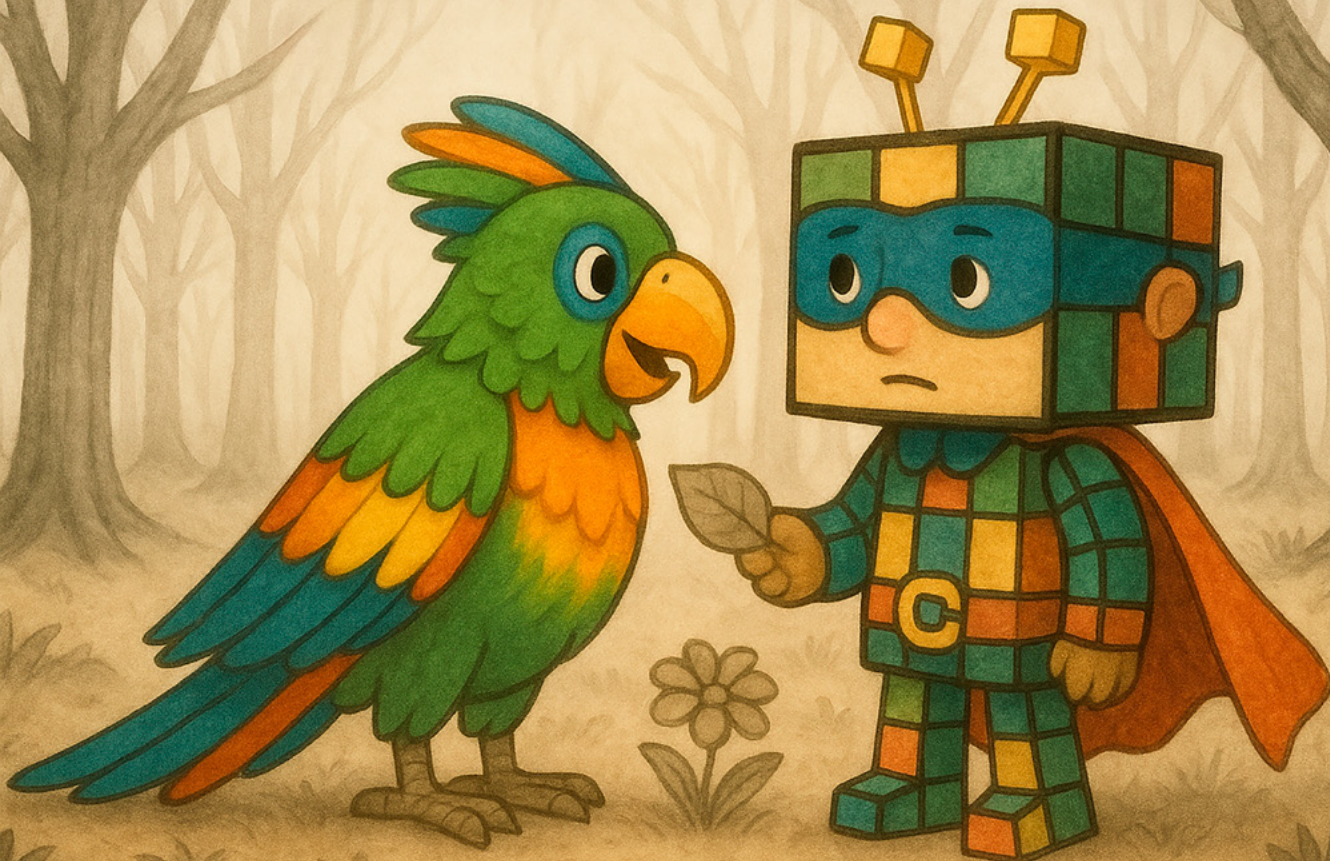
CUBI giró su cuerpo, sacó una lupa mágica de su bolsillo azul y buscó pistas por el aire. De pronto, escuchó un aleteo fuerte y brillante...



¡Era la Súper Guacamaya! Bajó en
espiral, dejando una estela de plumas
verdes, amarillas, rojas y azules.



—¡CUBI! Los colores están tristes
—dijo Súper Guacamaya—. Se
fueron porque nadie los nombra,
nadie los canta, nadie los juega.



—¿Y cómo los traemos de vuelta? —preguntó CUBI.

La Súper Guacamaya sonrió.

—Con arte, ritmo... ¡y emoción!





 Así comenzó la aventura:

Primero, cantaron una canción con nombres de colores
y sonidos de pájaros.



Luego, bailaron en ronda,
girando como alas.

Después, dibujaron sus emociones con tizas mágicas sobre piedras dormidas.



Cada vez que alguien pintaba, cantaba
o saltaba con una pluma de color...

🌈 ¡una flor brotaba!

🌈 ¡una nube se iluminaba!

🌈 ¡una sonrisa aparecía en los árboles!



Y desde ese día...

... el bosque volvió a llenarse de colores que cambiaban según las emociones de quienes lo visitaban.



CUBI aprendió que el arte no solo decora:
también recuerda, conecta y cura.

Y la Súper Guacamaya, feliz, alzó el vuelo,
dejando una última pluma brillante sobre el
corazón de CUBI.



 **Moraleja:**



*Cuando los colores se van, el arte los puede
llamar. Y cuando cantamos juntos, el
bosque también canta.*





Súper Saberes STEAM+G representados

Súper Guacamaya es un personaje profundamente **transversal**, capaz de activar múltiples habilidades. Sus Súper Saberes más destacados son:

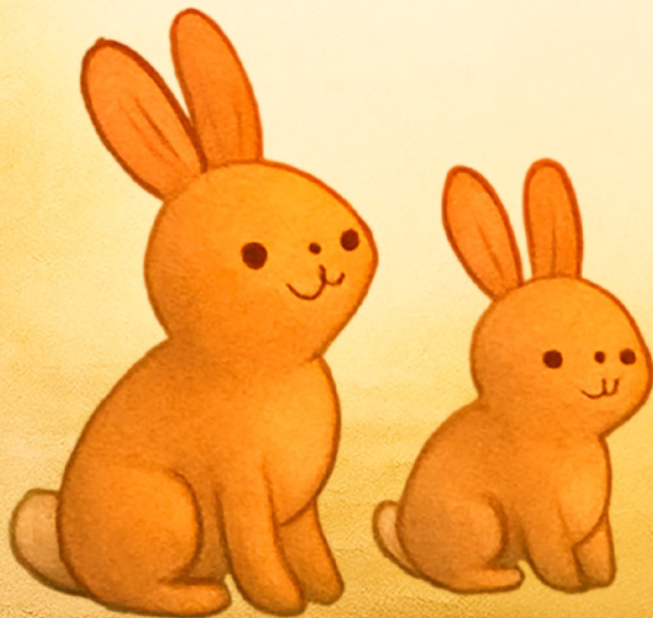
Súper Saber	Representación poética y pedagógica
 Arte	Usa el color, el ritmo, la narración y la música como lenguajes para expresar emociones, ideas, memorias y cultura. Inspira murales colectivos, canciones rítmicas, danzas y dibujos.
 Matemáticas	A través de los patrones de su plumaje, las secuencias de vuelo, el conteo de plumas y los ritmos corporales, enseña lógica, simetría, seriación y conteo.

 Ciencia

Invita a observar aves, ciclos de migración, hábitats de humedal y relaciones entre las especies y los sonidos de los ecosistemas.

 Género

Enseña que todos pueden crear, liderar, cantar, curar o recordar. Su narrativa desafía estereotipos y promueve la equidad a través del arte.





Guacamayas: saberes reales para inspirar historias STEAM+G

CIENCIA (Exploración del entorno natural)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Son aves psitácidas, familia de los loros, y pueden vivir más de 50 años en libertad.	Súper Guacamaya es una guardiana de la memoria biocultural.
Tienen una excelente memoria visual y auditiva, pueden recordar rutas, sonidos y rostros.	Puede ser una guía para encontrar caminos perdidos en historias STEAM.
En el Caribe colombiano habitan especies como la guacamaya verde (<i>Ara ambiguus</i>) y la guacamaya bandera (<i>Ara macao</i>).	Puede representar diversidad de colores, culturas y voces del territorio.
Su plumaje contiene colores primarios (rojo, azul, amarillo), usados también en experimentos con mezclas de color.	Ideal para historias de arte, diseño, pigmentos naturales o luz.

TECNOLOGÍA (Sonido, comunicación, herramientas naturales)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Imitan sonidos del entorno, incluso la voz humana.	Súper Guacamaya puede decodificar mensajes en diferentes lenguajes (voces, cantos, ecos).
Usan el pico como herramienta para partir semillas, tallar madera o trepar.	Puede inspirar inventos infantiles con los cubos de realidad aumentada o desafíos de diseño con materiales naturales.
En algunos estudios se ha visto que aprenden por observación (aprendizaje social).	Puede protagonizar historias de enseñanza colaborativa entre especies.

INGENIERÍA (Nidos, vuelo y adaptación)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Hacen sus nidos en árboles huecos, cuevas o rocas. Necesitan estructuras estables y protegidas.	Súper Guacamaya puede enseñar a construir refugios, laboratorios voladores o bibliotecas en los árboles.

Sus alas están diseñadas para vuelos largos: planean y cruzan grandes distancias por selvas y sabanas.	Puede ayudar a cruzar «zonas de aprendizaje» entre un universo del tapete y otro.
A través de sus viajes, dispersan semillas y contribuyen a la regeneración del bosque.	Puede iniciar aventuras ecológicas sobre cómo plantar esperanza o conocimiento.

ARTE (Color, patrones y ritmo visual)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
El patrón de colores en sus alas es simétrico, y varía por especie.	Ideal para retos de simetría, creación de patrones y clasificación visual.
El movimiento de sus alas puede representar ritmo musical y secuencias.	Puede bailar para enseñar matemáticas, o convertir vuelo en danza visual.
En muchas culturas indígenas, es símbolo de sabiduría y conexión espiritual.	Puede actuar como emisaria de saberes ancestrales o protectora de lenguas en peligro.

12 MATEMÁTICAS (Patrones y secuencias)





Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
El número de plumas grandes en la cola suele ser par.	Puede contar sus plumas para enseñar par e impar.
Sus rutas migratorias tienen ciclos estacionales predecibles.	Se pueden diseñar retos con calendarios, estaciones y conteo en el tapete.

♀♂ GÉNERO (Equidad y diversidad)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Machos y hembras se parecen mucho: ambos cuidan los huevos y participan activamente en la crianza.	Puede representar roles equitativos de cuidado y liderazgo sin estereotipos.
Viven en parejas o grupos que cooperan y se cuidan entre sí.	Perfecto para historias de solidaridad y construcción comunitaria en el bosque.

¿Cómo usar esta síntesis?

Puedes inspirarte en estos datos para crear:


-  Historias sobre restauración de bosques, cooperación y redes ecológicas.
-  Canciones con juegos de eco, simetría, secuencias y mezcla de colores.
-  Microsesiones con conteo de plumas, construcción de nidos o seguimiento de vuelos en el tapete.
-  Narraciones sobre cómo Súper Guacamaya recuerda lo que otros han olvidado (saberes ancestrales, nombres de plantas, rutas de migración).







Diez premisas metodológicas para la escritura de historias infantiles STEAM+G


I. Niños y niñas como protagonistas del asombro

 **Premisa:** Las historias deben partir del reconocimiento de que niños y niñas son científicos naturales, observadores natos y creadores de hipótesis.


 **Aplicación:** Presentar a los personajes Súper Amigos como compañeros de aventura, no como sabios distantes, que invitan a explorar, tocar, preguntar y crear.

2. Lenguaje narrativo sensible, simbólico y corporal


 **Premisa:** El lenguaje debe ser claro, afectivo y multisensorial, utilizando metáforas sencillas, onomatopeyas, repeticiones, ritmos y rimas.

 **Aplicación:** Incorporar expresiones sonoras (*ibrum!*, *izaz!*, *iglup!*), texturas verbales (pegajoso, rugoso), y acciones físicas (saltar, aletear, gatear) que los niños y niñas puedan imitar.

3. Microestructura narrativa en tres momentos


 **Premisa:** La estructura de cada historia debe responder a un esquema simple y comprensible para la primera infancia:


Inicio → Conflicto sensorial o emocional → Descubrimiento con CUBI

 **Aplicación:** Cada historia inicia en un entorno natural del Multiverso, presenta un problema (como la pérdida de una


sombra o el desequilibrio del agua) y culmina con una solución lúdica y reflexiva, sin moralejas explícitas, pero con aprendizajes vivenciales.

4. Activación de un Súper Saber STEAM+G

 **Premisa:** Cada historia debe poner en juego una habilidad o dimensión STEAM+G desde una situación concreta y emocionalmente significativa.

 **Aplicación:** Por ejemplo, el Súper Flamenco enseña sobre migración y patrones de vuelo (matemáticas y ciencia), o el Súper Caimán sobre construir un refugio (ingeniería y equidad de género).

5. Coherencia biocultural con el territorio

 **Premisa:** Las historias deben estar arraigadas en paisajes, especies, costumbres y saberes del Caribe colombiano y su diversidad biocultural.

💡 **Aplicación:** Incorporar vocabulario local, referencias a animales emblemáticos, tradiciones o lenguas originarias (cuando sea posible).

6. Interacción con elementos del Kit Pedagógico

🎒 **Premisa:** Cada historia debe ser integrable a una experiencia de juego activo con los elementos del **BOX STEAM+G:** ruleta, tapete, cartas, títeres o cubos de realidad aumentada.

💡 **Aplicación:** La historia debe incluir momentos para girar una ruleta, cantar una canción, resolver un reto con el cuerpo o tocar una textura del tapete multisensorial.

7. Inclusión, equidad y representación diversa

♀♂ **Premisa:** Los personajes deben representar múltiples formas de ser, sentir y pensar, desafiando estereotipos de género, raza, discapacidad o roles sociales.

💡 **Aplicación:** Mostrar que tanto niñas como niños pueden ser líderes, constructores, exploradores o artistas, y que la diversidad es una fortaleza.

8. Transición natural al juego y la experimentación

🎲 **Premisa:** La historia no es un fin en sí misma, sino una puerta a la exploración. Debe dejar sembrada una «pregunta brillante» o un reto que pueda vivenciarse con materiales del entorno.

💡 **Aplicación:** Terminar cada historia con un gesto, una pregunta o una acción que motive una microsesión ágil STEAM+G.

9. Vínculo afectivo con CUBI como mediador

💡 **Premisa:** CUBI debe estar presente en todas las historias como un guía que activa el asombro, cuida el entorno, promueve el respeto y transforma el juego en conocimiento.

💡 **Aplicación:** CUBI puede aparecer desde su caja y convertirse en títere o emerger como proyección mágica desde el tapete.

10. Final abierto que celebre el descubrimiento

🌟 **Premisa:** Cada historia debe terminar con una invitación abierta a seguir creando, explorando o cuidando, sin imponer un «deber ser».

💡 **Aplicación:** Usar frases como:

- «¿Y tú, ¿qué harías si tuvieras una aleta de coral?»
- «CUBI cerró su caja, pero algo quedó flotando en el aire: ¡una pregunta brillante!»





Se diseñó y diagramó en la Editorial Unimagdalena.
Se imprimió en los talleres de Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.S.
carrera 69H n.º 77-40. Bogotá D.C., Colombia.

En su composición se utilizaron caracteres Kidos y KG Primary Penmanship.
Su portada va en papel esmaltado 300 gramos
y las páginas interiores en papel mate 200 gramos.
Formato 20 x 20 cm.