



# CUBI

y el Susurro de las Olas



*Una historia sobre la  
escucha, el asombro y los  
misterios del océano*



# CUBI y el Susurro de las Olas

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

Operador contratista



Taborda Giraldo, John Alexander, autor

Cubi y el susurro de las olas / John Alexander Taborda Giraldo. -- Primera edición. -- Santa Marta : Editorial Unimagdalena : ICBF, 2025.

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

Incluye datos curriculares del autor.

ISBN 978-958-746-927-1 (impreso) -- 978-958-746-918-9 (pdf) -- 978-958-746-922-6 (epub)

1. Atención - Enseñanza primaria - Literatura infantil 2. Comunicación - Enseñanza primaria - Literatura infantil 3. Animales marinos - Hábitos y conducta - Literatura infantil 4. Cuentos infantiles colombianos - Siglo XXI

CDD: 372.69 ed. 23

CO-BoBN- all59039

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 Cortés Martínez

Diseño editorial: Luis Felipe Márquez Lora

Diagramación: Eduard Hernández Rodríguez

Diseño de portada: Eduard Hernández Rodríguez

Corrección de estilo: Ricardo Adrián Tete Miele

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

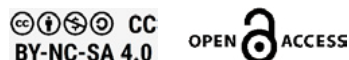
ISBN: 978-958-746-927-1 (impreso)

ISBN: 978-958-746-918-9 (pdf)

ISBN: 978-958-746-922-6 (epub)

DOI: <https://doi.org/10.21676/9789587469271.9789587469189>

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 Susurro de las Olas. Una historia sobre la escucha, el asombro y los misterios del océano*

**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)

---

## 1. 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 Susurro de las Olas** 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 Super Delfin**, avatar que representa la armonía con el océano, la inteligencia emocional y la comunicación sonora no verbal.

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 .....	8
CUBI: El Explorador Multisensorial del Multiverso STEAM+G .....	12
Súper Delfín: la navegante alegre de los ecos del mar .....	14
Historia STEAM+G: .....	18
Súper Saberes STEAM+G representados por Súper Delfín .....	26
Delfines: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Delfín .....	28

Diez premisas metodológicas para la escritura de historias infantiles STEAM+G.....34






Otros títulos del Rubik Literario STEAM+G protagonizados por Súper Delfín..... 40




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

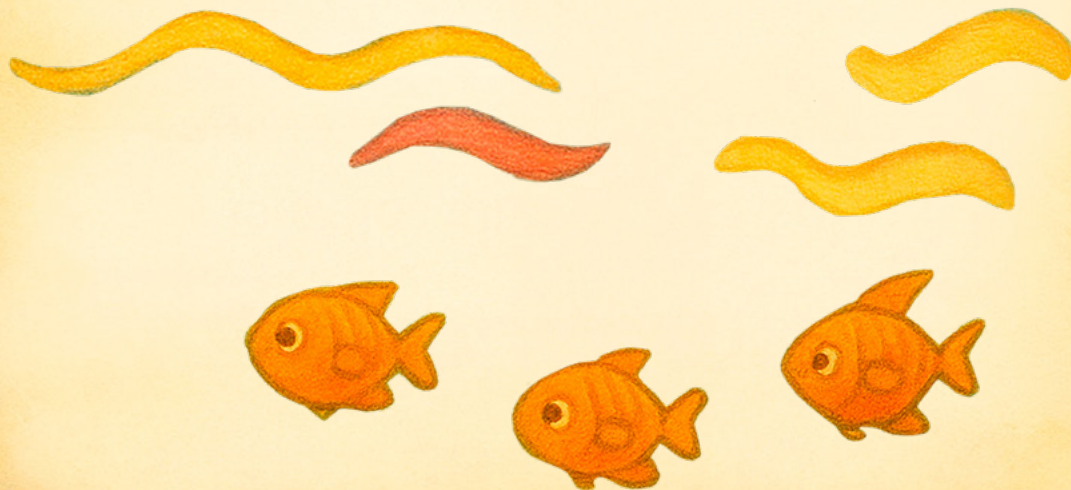
El *Rubik Literario STEAM+G* es un **álbum infantil ilustrado** que reúne 96 obras originales de literatura infantil —organizadas en seis géneros clave— inspiradas en el **Multiverso de CUBI y sus 16 Super Amigos Bioculturales**. Cada obra es una invitación a **soñar, jugar, explorar y crear** desde 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 las 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.**







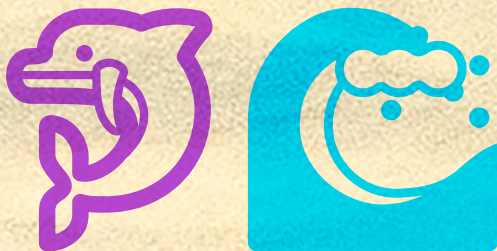
# CUBI: El Explorador Multisensorial del Multiverso STEAM+G

## ✦ 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 Delfín: la navegante alegre de los ecos del mar

## ✦ Sinopsis narrativa-emocional

En el corazón del Caribe, donde el mar brilla como una canción líquida y los corales susurran en secreto, vive uno de los guardianes más sabios del Multiverso de CUBI: la **Súper Delfín**.

No es solo una nadadora veloz o una acróbata del océano. **Es una comunicadora de las profundidades**, una tejedora de juegos submarinos y una cuidadora incansable de la vida marina.

Súper Delfín aparece cuando alguien ha olvidado cómo expresarse, cómo jugar en equipo o cómo escuchar sin palabras. Nada cerca, da un salto alegre y lanza una burbuja brillante que contiene una pista, una nota o una pregunta. Su canto no es solo un sonido: **es una invitación a descubrir y conectarse con los demás.**

Para CUBI, Súper Delfín es una amiga que no necesita muchas palabras para ser entendida. Juntos exploran los secretos del agua, traducen corrientes en ideas y convierten el movimiento en aprendizaje.

En las historias del *Rubik Literario STEAM+G*, Súper Delfín enseña que la **alegría también es un saber**, y que la ciencia, el arte y la empatía pueden viajar juntas... como olas.

## ☀ Rasgos distintivos de su personalidad

Rasgo	Descripción narrativa y pedagógica
 Expresiva	Se comunica con sonidos, saltos, juegos de agua y gestos. Inspira formas de lenguaje más allá de las palabras.
 Inteligente y cooperativa	Aprende rápido, trabaja en equipo y sabe resolver problemas complejos del entorno natural.
 Empática	Reconoce emociones ajenas, acompaña en silencio, escucha con todo el cuerpo.
 Dinámica y lúdica	Disfruta el movimiento, las sorpresas y el aprendizaje a través del juego.
 Conectora de mundos	Une el agua dulce con la salada, a los peces con los corales, a los niños y a las niñas con sus propias emociones.





# Historia STEAM+G:

## **Cara 1. Historia: CUBI y el Susurro de las Olas**

✦ *Una historia sobre la  
escucha, el asombro y los  
misterios del océano*



## Érase una vez...

... en una orilla donde la arena cantaba y el cielo tocaba el agua con su reflejo, CUBI caminaba sobre conchitas brillantes. Sus caras cambiaban de color con cada paso: azul de asombro, rojo de emoción, verde de pregunta.

-¿Qué suena dentro del mar? -preguntó CUBI mientras acercaba su oído a una caracola. Pero la caracola solo hacía «shhh... shhh...», como si guardara un secreto muy antiguo.



CUBI giró su ruleta mágica y apareció un símbolo plateado, como una gota en espiral. Entonces, desde lo profundo, brotó una silueta danzante...

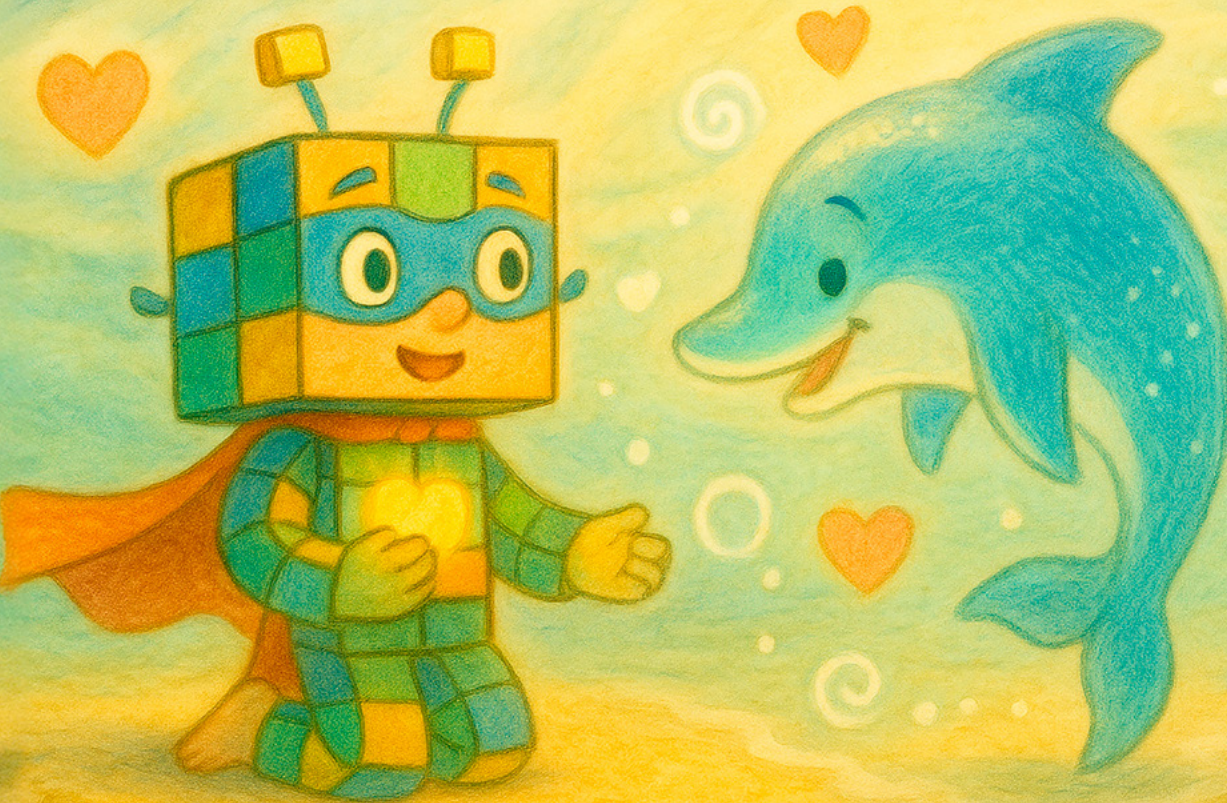
¡era la Súper Delfín!

🌀 -El mar habla... pero hay que aprender a escuchar -dijo la Super Delfín.



-¿Escuchar con los oídos? -preguntó CUBI.

-No solo con ellos -respondió ella con una sonrisa de ola-. También se escucha con el cuerpo, con el corazón... y con burbujas.



Juntos, se sumergieron en el agua tibia. El mar estaba triste: los peces nadaban en silencio, los corales parecían dormidos, y las olas no bailaban.

-¿Qué pasó? -preguntó CUBI.



-Nadie ha jugado con los sonidos del agua -dijo la Súper Delfín-. Se han olvidado de conversar con el mar.



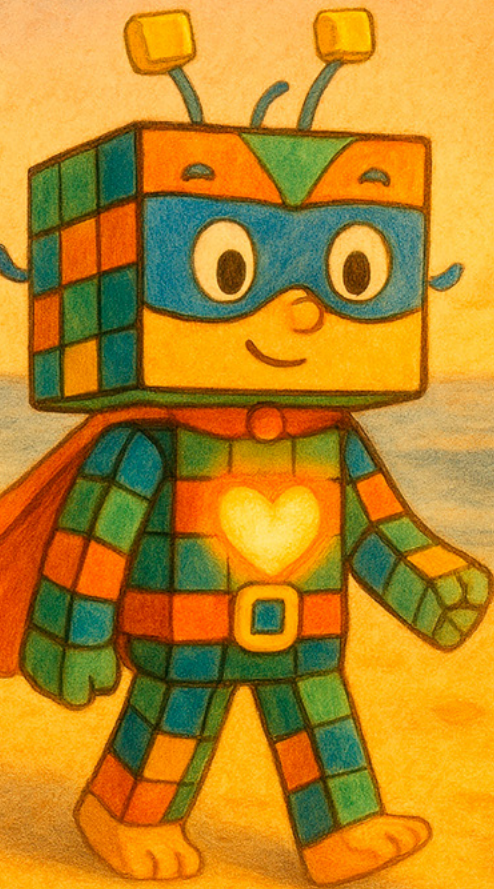
🎵 Entonces comenzó la Sinfonía Submarina...

1. CUBI golpeó suavemente una piedra con una concha: *iclinc!*
2. La Super Delfín lanzó una burbuja que sonó *iglu-glu-glu!*
3. Los peces se unieron con sus aletazos: *iflap-flap!*
4. Las algas danzaron al ritmo del sonar.



Pronto, el océano entero despertó. Las olas cantaban, los corales se encendieron en colores, y los cangrejos hicieron una fila como un tambor.

CUBI y la Súper Delfín crearon un lenguaje de agua, ritmo y juego. No con palabras, sino con sonidos que se sentían en la piel.



🌈 Y desde ese día...

... cada vez que un niño  
o niña escucha con el cuerpo,  
el mar responde.

A veces con una ola saltarina.

Otras, con una  
caracola que ríe.

CUBI volvió a la orilla con el  
corazón húmedo de alegría.

Ahora sabía que  
escuchar también es una  
forma de cuidar.

👉 **Moraleja:**



*A veces no hace falta  
hablar para entender.*




*Escuchar con amor también  
es una ciencia del corazón.*



# Súper Saberes STEAM+G representados por Súper Delfín

Súper Delfín es una activadora de saberes que integran cuerpo, mente y entorno. Sus habilidades destacan en los siguientes campos:

Súper Saber	Representación narrativa y pedagógica
 <b>Ciencia</b>	Explora los sonidos submarinos, las cadenas alimenticias marinas, la navegación por ecolocalización.
 <b>Arte</b>	Usa el canto como forma de comunicación emocional. Juega con ritmos, ecos, burbujas y patrones sonoros.

 <b>Tecnología</b>	<p>Representa sistemas naturales de comunicación no verbal. Su ecolocalización es inspiración para tecnologías modernas.</p>
 <b>Género</b>	<p>Enseña la colaboración sin jerarquías, promoviendo el juego inclusivo y la expresión libre.</p>
 <b>Matemáticas</b>	<p>Invita a identificar secuencias de sonido y movimiento. Inspira conteo rítmico, lógica espacial y patrones circulares.</p>





# Delfines: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Delfín

 CIENCIA (Exploración marina, comportamiento y ecosistemas)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Son mamíferos marinos altamente sociales, viven en grupos llamados manadas o bancos.	Súper Delfín puede guiar misiones cooperativas bajo el mar o enseñar la importancia de la vida en comunidad.
Respiran por pulmones en lugar de branquias, por lo que deben salir a la superficie para tomar aire.	Puede protagonizar retos rítmicos de respiración, juego corporal o conciencia ambiental sobre el oxígeno.

Son animales muy inteligentes: usan herramientas, reconocen su reflejo y muestran empatía.	Súper Delfín puede representar el pensamiento lógico-emocional y el liderazgo basado en el juego y el cuidado.
Pueden dormir con un hemisferio cerebral despierto, ¡así siguen nadando mientras descansan!	Puede inspirar juegos sensoriales y cuentos sobre el equilibrio entre estar activo y descansar.

## TECNOLOGÍA (Comunicación, ecolocalización, juego científico)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Utilizan un sistema llamado ecolocalización, emitiendo sonidos (clics) para orientarse y «ver» con el oído.	Super Delfín puede enseñar juegos de ecolocalización con sonidos y movimientos, ideal para integrar exploración sensorial con tecnología natural.
Emiten una variedad de sonidos y silbidos personalizados, como un «nombre sonoro» individual.	Puede guiar a niñas y niños en la creación de su propia «firma sonora» en juegos de identidad, voz y pertenencia.

Se comunican usando lenguaje corporal: saltos, giros, roces y aletazos.

Ideal para dramatizaciones sin palabras, integración del cuerpo y el lenguaje emocional en microsesiones.

## INGENIERÍA (Movimiento, dinámica de grupo y solución de problemas)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Se mueven de forma aerodinámica, con cuerpos diseñados para nadar rápido, saltar y girar.	Súper Delfín puede liderar juegos de desplazamiento y movimiento corporal controlado como estrategia de solución de retos.
Las manadas cooperan para cazar, cuidar a las crías y explorar nuevos territorios.	Ideal para fomentar el pensamiento en red, la colaboración y la búsqueda de soluciones en grupo.
Pueden coordinar saltos sincronizados y movimientos en grupo con precisión.	Inspirador para juegos de ritmo, conteo en movimiento y desafíos lógico-motrices.

## ARTE (Sonoridad, ritmo, danza del agua)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Su nado y salto crean figuras visuales y coreografías en el agua.	Súper Delfín puede enseñar patrones de movimiento o «bailes submarinos» con el cuerpo.
Algunos sonidos de delfín son percibidos como «música» natural del océano.	Puede protagonizar cuentos donde el mar canta o donde los corales se despiertan al ritmo de su voz.

## MATEMÁTICAS (Patrones, ritmo, conteo y relaciones espaciales)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Se comunican con secuencias repetidas de clics o silbidos.	Inspirador para actividades de conteo musical, creación de secuencias sonoras o juegos de ritmo lógico.
Sus movimientos tienen simetría (izquierda-derecha) y coordinación circular.	Ideal para microrretos que mezclan lógica espacial, ritmo y patrón con desplazamientos suaves.

## ♀♂ GÉNERO (Cuidados compartidos, liderazgo y juego inclusivo)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Muestran comportamientos maternales, cooperativos y solidarios entre miembros del grupo.	Súper Delfín puede representar el liderazgo empático, el cuidado equitativo y la amistad sin etiquetas.
Las crías permanecen junto a sus madres por años, aprendiendo del entorno a través del juego.	Perfecto para cuentos de aprendizaje intergeneracional, juego-aprendizaje o herencia ecológica.

### ✦ Ideas narrativas basadas en los datos

1. **El Lenguaje Invisible del Mar:** Súper Delfín enseña a CUBI cómo usar sonidos y saltos para encontrar algo perdido en las profundidades.
2. **La Ronda del Agua:** Súper Delfín y CUBI guían una danza submarina para despertar los colores dormidos del arrecife, usando ritmo, cuerpo y voz.

**3. Misión Burbuja:** Súper Delfín activa una búsqueda de soluciones ecológicas, guiando a otros animales a formar una red de cuidado submarino.


 **Actividades STEAM+G sugeridas**


Saber	Actividad sugerida
Ciencia	Observar sonidos del agua, identificar animales marinos, simular el ciclo del oxígeno en el mar.
Tecnología	Juegos de ecolocalización (con ojos cerrados y sonidos), creación de señales sonoras.
Ingeniería	Diseño de rutas o refugios submarinos con materiales del entorno.
Arte	Coreografías del agua, pintura con ondas, juegos de burbujas.
Matemáticas	Conteo de clics, pasos, giros o saltos; reconocimiento de patrones rítmicos.
Género	Roles cooperativos: todos pueden liderar, cuidar, escuchar, crear o proteger.




# 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 los 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 las 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!».





# Otros títulos del Rubik Literario STEAM+G protagonizados por Súper Delfín

Esta historia hace parte de una colección literaria expandida, donde cada cara del Rubik Literario STEAM+G revela una nueva historia, género y aventura vinculada al mundo marino y a la sabiduría paciente de Súper Delfín. Descubre los demás títulos.



  **Cara 2: Mito biocultural STEAM+G**

**CUBI y el Silencio que se Escondió en el Mar**

Una leyenda ancestral sobre la memoria, los ciclos naturales y la necesidad de proteger y cuidar el medio ambiente.

  **Cara 3: Cuento de hadas STEAM+G**

**CUBI y el Canto que Se Perdió en las Burbujas**

Un relato mágico sobre el poder de escuchar, jugar y crear sonidos que cuidan el mar

  **Cara 4: Coplas y retahílas sonoras STEAM+G**

**Súper Delfín y CUBI**

Un repertorio de voces del mar para cantar, jugar y pensar en clave STEAM+G.

 **Cara 5: Adivinanzas STEAM+G**

## Súper Delfín

Desafíos poéticos para activar los Súper Saberes del mar, con Súper Delfín como guía con ritmo y emoción.

 **Cara 6: Acto teatral STEAM+G**

## CUBI y la canción escondida del mar

Pequeña obra teatral para títeres o dramatización que invita a representar los sonidos del mar y el amor como superpoder.





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.