



# CUBI

## y el Puente de los Monitos Saltarines



*Una historia sobre la cooperación,  
la creatividad y la solución de retos  
usando el cuerpo y la imaginación.*



# CUBI y el Puente de los Monitos Saltarines

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

Operador contratista



Taborda Giraldo, John Alexander, autor

Cubi y el puente de los monitos saltarines / 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 978-958-746-919-6 (impreso) -- 978-958-746-920-2 (pdf) -- 978-958-746-925-7 (epub)

1. Trabajo en equipo - Enseñanza primaria - Literatura infantil 2. Aptitud creadora - Enseñanza primaria - Literatura infantil 3. Imaginación - Enseñanza primaria - Literatura infantil 4. Animales - Hábitos y conducta - Enseñanza primaria - Literatura infantil 5. Cuentos infantiles colombianos - Siglo XXI

CDD: 372.374 ed. 23

CO-BoBN- all59035

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 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: 978-958-746-919-6 (impreso)

ISBN: 978-958-746-920-2 (pdf)

ISBN: 978-958-746-925-7 (epub)

DOI: <https://doi.org/10.21676/9789587469196.9789587469202>

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 Puente de los Monitos Saltarines. Una historia sobre la cooperación, la creatividad y la solución de retos usando el cuerpo y la imaginación.*

**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 Puente de los Monitos Saltarines** 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 personaje Súper Mono**, avatar que representa la creatividad lúdica, la conexión motriz y el aprendizaje por exploración.

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 Mono: el guardián curioso de los bosques ribereños.....	14
Historia STEAM+G: .....	18
Súper Saberes STEAM+G representados por Súper Mono .....	34
Mono tití cabeciblanco: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Mono.....	36

Diez premisas metodológicas para la escritura de historias infantiles STEAM+G..... 42






Otros títulos del Rubik Literario STEAM+G protagonizados por Súper Mono..... 48




# **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 Mono: el guardián curioso de los bosques ribereños

## 🌿 Sinopsis narrativa-emocional

En lo más alto de los árboles que abrazan el río, donde la brisa huele a fruta y los manglares cuentan secretos, salta y juega el más pequeño de los guardianes del Multiverso de CUBI: **Súper Mono**.

Su cuerpo es ligero como una idea brillante y su risa suena como tambor de ramita. Pero no te dejes engañar por su tamaño: guarda en su mirada la **sabiduría de los puentes**

**invisibles**, esos que se construyen entre ramas... y también entre corazones.



Súper Mono es **inquieto, ingenioso y juguetón**. Le encanta resolver problemas con lo que encuentra en la naturaleza: una liana se convierte en columpio; una hoja, en techo; una piedra, en tambor.

Cuando alguien se siente perdido, él no da respuestas: **propone un juego, una pregunta**, un salto inesperado. Y casi siempre, funciona.

Para CUBI, Súper Mono es un cómplice y compañero clave en los desafíos de lógica, cuerpo y creación colectiva. Juntos trepan ideas, construyen caminos con objetos cotidianos y descubren formas nuevas de mirar el mundo.

En los cuentos del Rubik Literario STEAM+G, Súper Mono siempre está donde se necesita imaginación, trabajo en equipo, movimiento, ingenio y risa como herramientas de transformación.

## Rasgos distintivos de su personalidad

Rasgo	Descripción narrativa y pedagógica
 <b>Curioso</b>	No se queda quieto. Pregunta, explora, observa desde lo alto. Cada sonido, forma o sombra es una pista para crear.
 <b>Creativo e ingenioso</b>	Resuelve retos con lo que tiene a mano. Transforma ramas en puentes y problemas en juegos.
 <b>Ágil y expresivo</b>	Se comunica con el cuerpo, los gestos y el ritmo. Invita a trepar, saltar, imitar y jugar.
 <b>Cooperativo</b>	Cree en hacer las cosas juntos. Propone juegos donde todos y todas tienen un rol importante.
 <b>Sensible y empático</b>	Percibe si alguien está triste o confundido, y le invita a moverse, reír o inventar algo nuevo.





# Historia STEAM+G:

## CUBI y el Puente de los Monitos Saltarines

✦ *Una historia sobre la  
cooperación, la creatividad  
y la solución de retos usando  
el cuerpo y la imaginación.*





 Érase una vez...

... un rincón del Multiverso de CUBI donde el bosque bailaba con el río. Era un lugar lleno de ramas como caminos, hojas que crujían con secretos, y árboles que tocaban las nubes con la punta de sus dedos.



Allí llegó CUBI, flotando con su luz verde encendida. Quería visitar el otro lado del bosque para descubrir nuevas semillas de saber, pero algo lo detuvo...

—¡Oh, no! —dijo CUBI—. ¡El puente se ha roto! ¿Cómo cruzaré el río?



Buscó piedras, pero eran muy redondas. Probó con su cuerda mágica, pero se enredaba en las ramas. Entonces... ¡escuchó un chillido juguetón desde lo alto!





—¡¡Ui-ui-uuuu!! ¡No necesitas puente si sabes saltar!  
Era el Súper Mono, balanceándose entre los árboles  
con su cola enroscada como espiral de ideas.

🐵 —Brincar también es construir— dijo Súper Mono.

—¿Y si lo armamos  
juntos? —propuso CUBI.



Entonces, empezó la gran aventura: Buscaron ramas fuertes y hojas grandes.



Midieron con pasos y cuerditas de bejuco.



Probaron cómo resistía el peso... ¡con cocos!





Y mientras trabajaban, saltaban, reían,  
se ayudaban y se turnaban.

Los colibríes daban ideas. Las ardillas llevaban trocitos de liana. Incluso los caracoles ayudaron marcando los bordes con babas brillantes.





En vez de un puente recto... ¡construyeron un Puente Saltarín!  
Una ruta de tronquitos en el aire que solo se podía cruzar  
jugando en equipo, saltando con ritmo y confianza.



Cuando todo estuvo listo...

CUBI cruzó dando brinquitos, haciendo sonidos de tambor con sus pies:

¡Tu-tu-tu! ¡Clac-clac-clac! ¡Ju-jum!

Al otro lado, giró y aplaudió. Súper  
Mono le guiñó un ojo desde una rama:

—¡No todo se hace con planos! A veces,  
la mejor idea... se salta.



 *Moraleja:*


Construir no siempre es con ladrillos y reglas, a veces se construye con juego, risas y confianza.






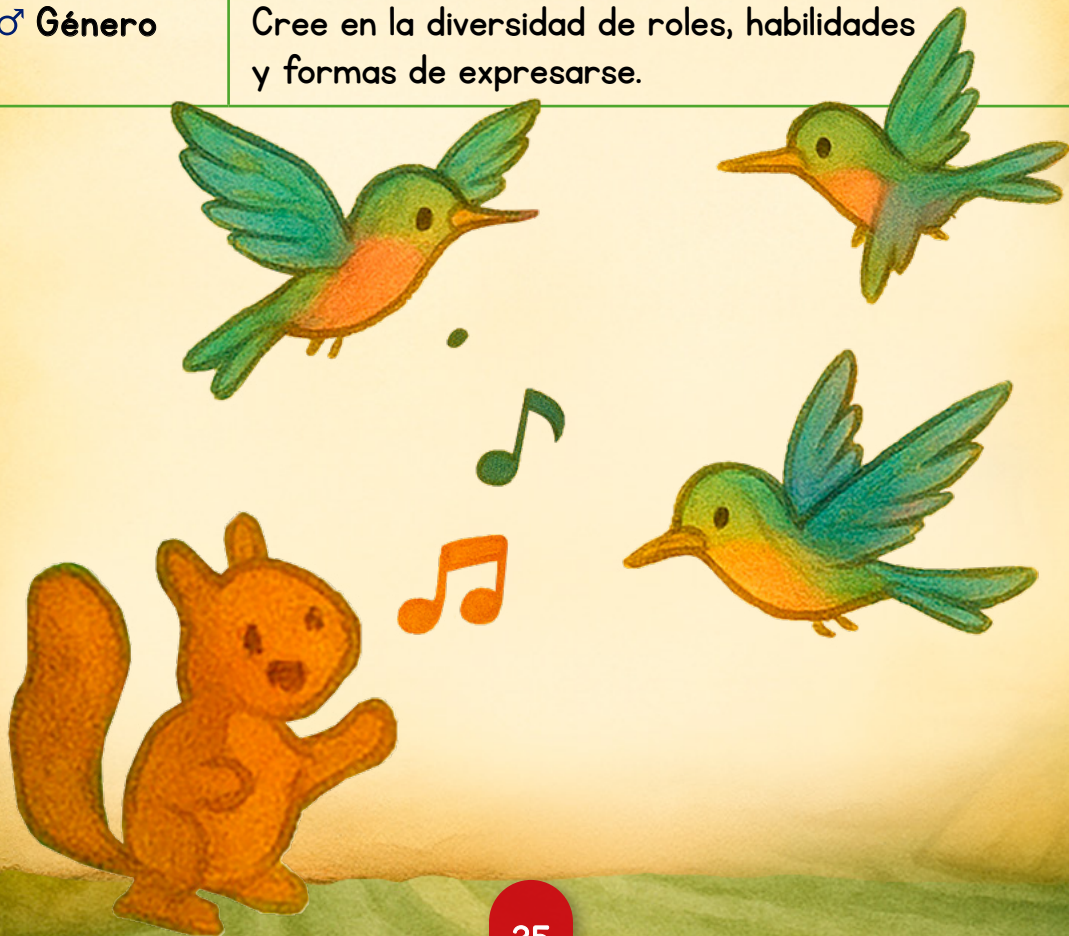


# Súper Saberes STEAM+G representados por Súper Mono

Súper Mono es un activador de saberes que integran cuerpo, mente y entorno. Sus habilidades destacan en los siguientes campos:

Súper Saber	Representación narrativa y pedagógica
 Ingeniería	Construcción de puentes, refugios y rutas con materiales naturales. Diseño de soluciones en equipo.

 <b>Ciencia</b>	Observación del comportamiento de animales, huellas, plantas y sonidos en el ecosistema ribereño.
 <b>Arte</b>	Usa el cuerpo para crear formas, ritmos y secuencias. Juega con sombras, sonidos y objetos del entorno.
 <b>Género</b>	Promueve juegos equitativos y sin estereotipos. Cree en la diversidad de roles, habilidades y formas de expresarse.





# Mono tití cabeciblanco: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Mono

 CIENCIA (Biodiversidad, hábitat y comportamiento)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
<p>Es una especie endémica de Colombia. Se encuentra en peligro crítico de extinción. Vive principalmente en los bosques del Caribe, como la ribera del río Magdalena.</p>	<p>Súper Mono puede representar la urgencia de cuidar lo pequeño, lo único y lo local. Perfecto para cuentos de conservación.</p>

Mide apenas de 20 a 25 cm, ¡y pesa menos de 500 gr! Su tamaño lo convierte en un explorador ágil y silencioso.	Ideal para historias donde lo «pequeño» soluciona grandes retos a través del ingenio.
Tiene una melena blanca muy llamativa, que lo hace parecer un sabio del bosque.	Puede personificar la memoria o la sabiduría ancestral infantil.

## TECNOLOGÍA (Comunicación y aprendizaje)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Utiliza una amplia gama de sonidos para comunicarse: chillidos, silbidos y trinos.	Súper Mono puede decodificar «lenguajes del bosque» o enviar mensajes cifrados por el viento.
Aprende por observación e imitación. Son expertos en «aprender haciendo».	Ideal para misiones de tipo aprendizaje colaborativo por retos.
Se comunican también con expresiones faciales y posturas corporales.	Inspirador para juegos de mímica, teatro de sombras o lenguaje sin palabras.

## INGENIERÍA (Movilidad, desplazamiento y nidos)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Se desplaza brincando entre ramas con precisión, usando la cola para equilibrarse.	Puede protagonizar desafíos de lógica espacial: cómo cruzar, construir o conectar espacios altos.
No construye nidos propios, sino que usa cavidades o zonas protegidas del entorno.	Ideal para actividades de diseño de refugios colaborativos o reciclados en el aula.

## ARTE (Patrones, formas y expresividad)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Tiene una cara expresiva, con ojos vivos y gran variedad de movimientos.	Puede enseñar emociones a través del dibujo, el teatro o los títeres.
Su pelaje tiene patrones contrastantes: blanco brillante y marrón oscuro.	Perfecto para actividades con simetrías, contrastes, recortes y diseño de máscaras.

## 1234 MATEMÁTICAS (Secuencias y agrupaciones)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Vive en grupos pequeños y cooperativos (de tres a nueve individuos) donde todos ayudan a cuidar a las crías.	Ideal para juegos de conteo, roles cooperativos y formación de equipos de trabajo.
Su desplazamiento se da en secuencias lógicas para protegerse (va el más ágil primero y el cuidador al final).	Puede inspirar juegos de orden lógico, rutinas seguras y patrones de movimiento.

## ♀♂ GÉNERO (Roles compartidos y cooperación)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Tanto los machos como las hembras participan en el cuidado de las crías.	Perfecto para reforzar la corresponsabilidad y la equidad de roles en cuentos y dramatizaciones.
Los jóvenes del grupo cuidan a sus hermanitos menores y aprenden a hacerlo jugando.	Inspirador para cuentos donde Súper Mono enseña a cuidar como un hermano mayor curioso y afectivo.

## Actividades STEAM+G sugeridas

Dimensión	Aplicaciones
<b>Ciencia</b>	Identificación de hábitats, cuidado de especies en peligro, ciclos de vida.
<b>Tecnología</b>	Simulación de sistemas de comunicación natural, construcción de dispositivos de señal.
<b>Ingeniería</b>	Desafíos de movilidad, equilibrio, paso de obstáculos, refugios sostenibles.
<b>Arte</b>	Juego expresivo, dramatización, creación de antifaces y personajes.
<b>Matemáticas</b>	Conteo de ramas, secuencias de salto, rutinas y turnos.
<b>Género</b>	Colaboración igualitaria en el cuidado, sin estereotipos de fuerza o ternura.

## ✦ Ideas narrativas basadas en los datos


1. **El Mensaje de los Mil Chillidos:** Súper Mono debe enseñar a CUBI a interpretar un mensaje urgente del bosque usando solo sonidos y gestos.
2. **El Puente de Ramas Invisibles:** Juntos deben construir un camino entre árboles usando equilibrio, lógica y ayuda de los demás animales.
3. **La Escuela de los Hermanitos del Bosque:** Súper Mono lidera una escuela natural para enseñar a otros cómo cuidar a los más pequeños sin olvidar el juego.






# 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 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 Mono

Esta historia hace parte de una colección literaria expandida, donde cada cara del Rubik Literario STEAM+G revela una nueva historia sobre la cooperación, la creatividad y la solución de retos usando el cuerpo y la imaginación. Descubre los demás títulos.

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

**CUBI y el Puente Invisible de los Monitos Saltarines**

Una leyenda del río que enseña a construir con el cuerpo, la mente y el corazón.

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

**CUBI y los Puentes que Salían de la Risa**

Un cuento de hadas sobre la creatividad, la cooperación y el poder de saltar juntos.

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

**Súper Tití y CUBI**

Un repertorio de voces para la promoción del aprendizaje y la creatividad en niños y niñas a través del juego y la exploración

   **Cara 5: Adivinanzas STEAM+G**

### Súper Mono

Desafíos poéticos para activar los Súper Saberes con Súper Mono como guía ingenioso y juguetón.

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

### CUBI y el Juego del Puente Imposible

Pequeña obra teatral para títeres o dramatización que invita a la promoción de la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas en niños y niñas a través del juego y la exploración.





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.