



CUBI

**y el Juego de las
Sombras que Brillan**



*Una historia sobre la
observación, la adaptación
y la sabiduría del cuerpo*



CUBI y el Juego de las Sombras que Brillan

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 juego de las sombras que brillan / 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 978-958-746-924-0 (impreso) -- 978-958-746-928-8 (pdf) -- 978-958-746-926-4 (epub)

1. Estudio de la naturaleza - Enseñanza primaria - Literatura infantil 2. Sabiduría - Enseñanza primaria - Literatura infantil 3. Atención - Enseñanza primaria - Literatura infantil 4. Cuentos infantiles colombianos - Siglo XXI

CDD: 372.357 ed. 23

CO-BoBN- all59140

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 Mieles

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: 978-958-746-924-0 (impreso)

ISBN: 978-958-746-928-8 (pdf)

ISBN: 978-958-746-926-4 (epub)

DOI: <https://doi.org/10.21676/9789587469240.9789587469288>

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 Juego de las Sombras que Brillan. Una historia sobre la observación, la adaptación y la sabiduría del cuerpo*

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 Juego de las Sombras que Brillan** 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 a la Súper Iguana**, avatar que es dueña del silencio cálido, de la pausa atenta, de los detalles que solo se revelan cuando uno aprende a quedarse quieto y mirar con el corazón abierto.

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 Iguana: la tejedora del sol y la sombra.....	14
Historia STEAM+G:	18
Súper Saberes STEAM+G representados por Súper Iguana.....	32
Iguanas: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Iguana.....	34

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






Otros títulos del Rubik Literario STEAM+G protagonizados por Súper Iguana..... 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 Iguana: la tejedora del sol y la sombra

✦ Sinopsis narrativa-emocional

Súper Iguana no necesita correr para ser vista.

Es dueña del silencio cálido, de la pausa atenta, de los detalles que solo se revelan cuando uno aprende a **quedarse quieto y mirar con el corazón abierto**.



Entre rocas soleadas, ramas altas y jardines escondidos, Súper Iguana observa, regula, se camufla, piensa.




No se impone ni huye: **se adapta**. Y en esa adaptación está su sabiduría. Su cuerpo cambia de color con la temperatura. Su mirada lo dice todo. Su cola dibuja en el aire fórmulas que solo el bosque sabe leer.

Cuando CUBI la conoció, pensó que estaba quieta porque no tenía nada que hacer.

Pero luego entendió que **Súper Iguana** escucha con todo el cuerpo, y que su fuerza no está en moverse mucho, sino en **saber cuándo hacerlo**.

Rasgos distintivos de su personalidad

Rasgo	Descripción poética y pedagógica
 Observadora cromática	Cambia de color, temperatura y energía según lo que siente. Percibe más de lo que parece.
 Paciente y calculadora	Se detiene antes de actuar. Analiza, calcula y luego se lanza con precisión.

 Adaptativa y ecológica	Se integra al paisaje sin dañarlo. Es parte del entorno que cuida.
 Silenciosa y expresiva	No necesita hablar. Su lenguaje es corporal, visual y profundo.
 Energética y solar	Usa el sol para cargarse, regula su temperatura y enseña a leer el día desde la luz.







Historia STEAM+G:

CUBI y el Juego de las Sombras que Brillan

✦ *Una historia sobre
la observación, la
adaptación y la
sabiduría del cuerpo*



🌵 Érase una vez...

... en el bosque seco del Caribe, donde el sol calienta las piedras y los cactus guardan agua en silencio, CUBI llegó caminando despacito, con su cara blanca de tecnología brillando como una linterna.

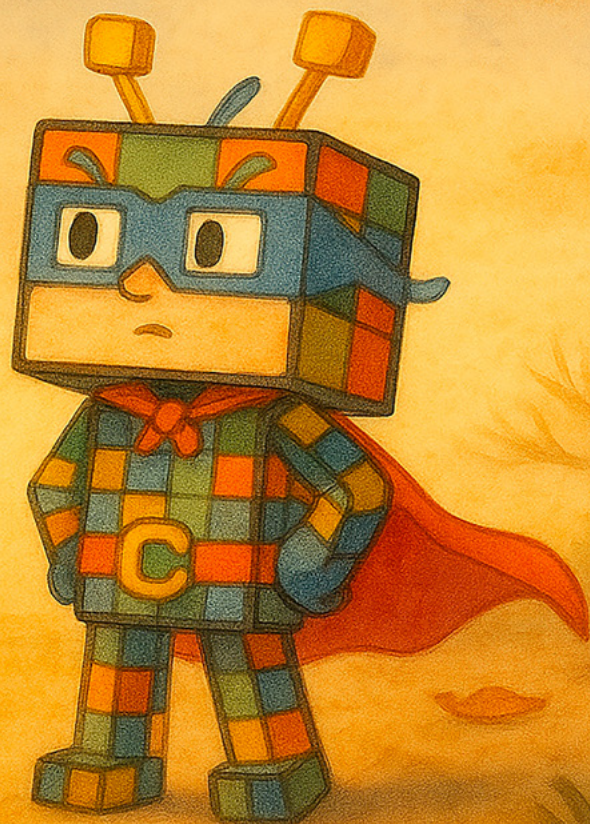


—¡Hoy tengo una misión! —dijo emocionado—. Quiero encontrar algo que no se vea, pero que sea real.

¡Hoy tengo
una misión!
Quiero encontrar
algo que no se
vea, pero que
sea real.



CUBI observó el cielo, el suelo, los arbustos...
pero nada se escondía.



De pronto, una rama crujió: ¡Craaa!

Un destello verde y marrón cruzó entre los troncos...

¡Era la Súper Iguana!

🦎 —¿Buscas lo invisible? —preguntó ella, sonriendo sin moverse.



—¡Sí! —respondió CUBI—. Algo que se sienta, pero que no se pueda atrapar.

La iguana cerró los ojos y dijo:

—Entonces debes aprender a esperar, observar y escuchar... con todo el cuerpo.



Hola, Cubi

¡Lo que buscas está dentro de ti!

CUBI se quedó muy quieto.

Esperó.

Observó.

Y entonces, vio algo moverse... ¡su propia sombra!

—¡Eso es! —gritó— ¡Es real, pero no se puede tocar!



Súper Iguana lo aplaudió con su cola.

—Ahora, sigue el juego: busca las sombras que cambian, las formas que bailan con la luz.

☀️ Así comenzó el juego de las sombras que brillan.



CUBI siguió a su sombra hasta un cactus con forma de estrella.

Súper Iguana lo retó a encontrar la sombra de un pájaro,
¡aunque ya había volado!



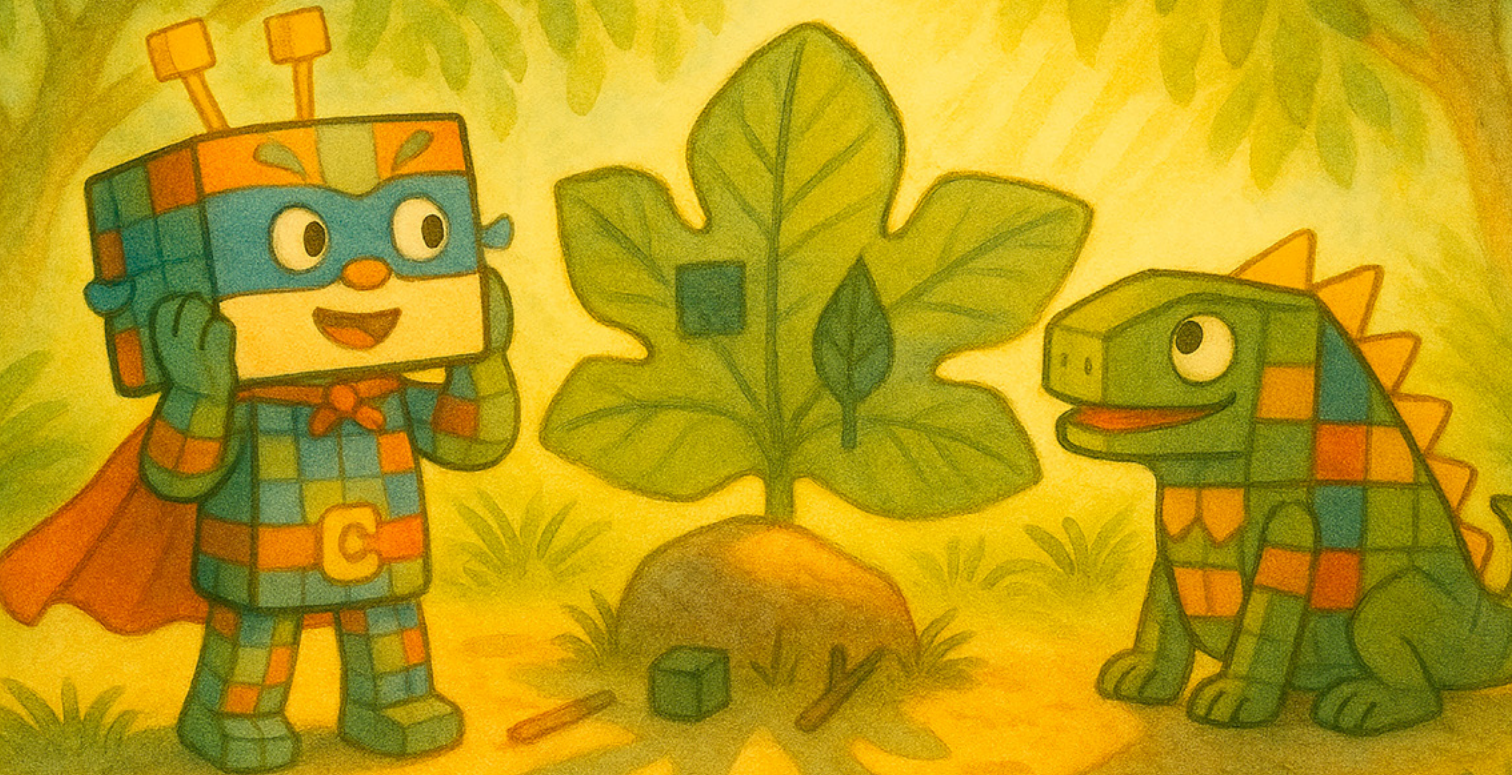
Jugaron a medir la sombra de una piedra
por la mañana... y por la tarde.



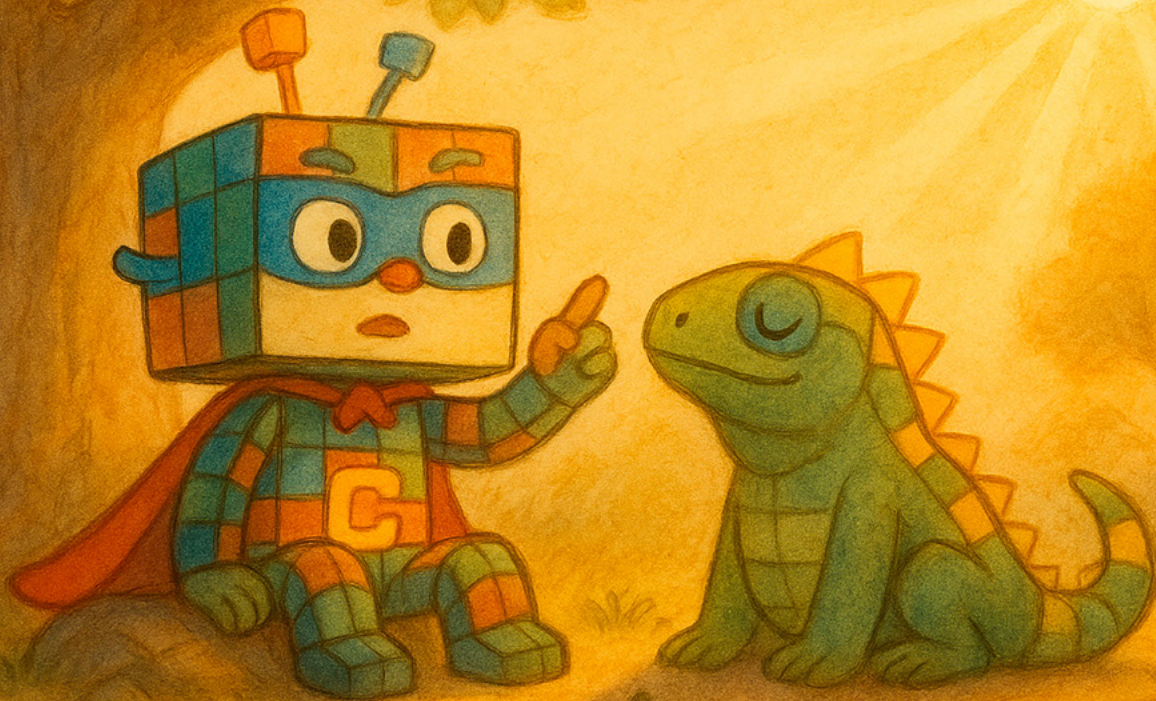
Luego, escondieron objetos tras hojas para ver qué siluetas dibujaban en la tierra.



—El sol es como una lámpara —dijo CUBI—.
¡Y tú eres como un sensor vivo!



Súper Iguana se recostó bajo un árbol.
—Cuando no sabes qué hacer, siente tu cuerpo.
Él sabe más de lo que crees.



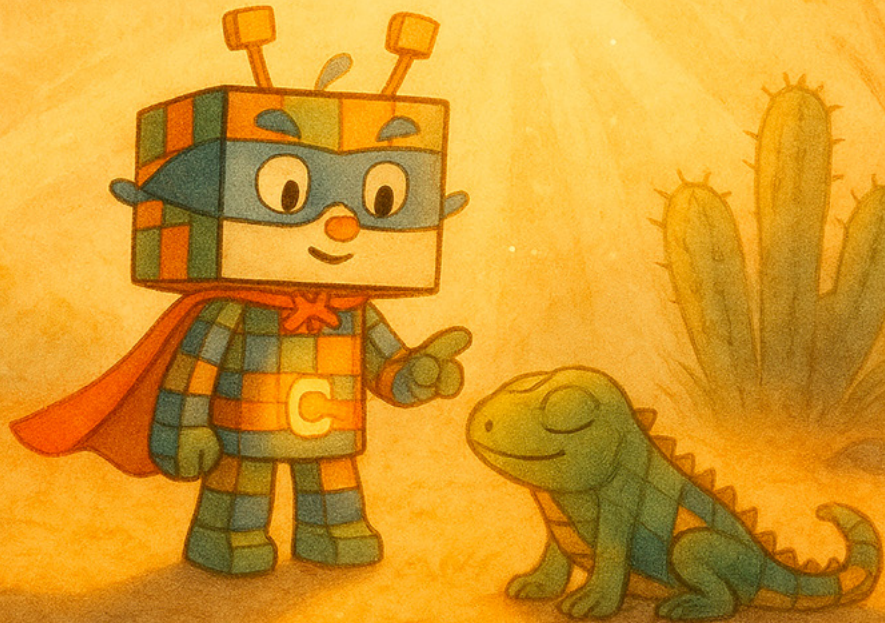
🌿 Y desde ese día...

... CUBI aprendió que hay cosas que no se encienden con botones, sino con silencio, sombra y sol.

Y que la tecnología más poderosa a veces tiene escamas.

👉 **Moraleja:**

A veces, para descubrir algo nuevo, solo necesitas moverte menos... y sentir más.








Súper Saberes STEAM+G representados por Súper Iguana

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

Súper Saber	Representación narrativa y pedagógica
 Ciencia	Termorregulación, camuflaje, comportamiento reptiliano, relaciones ecológicas.
 Matemáticas	Reconocimiento de patrones, conteo de escamas, simetría corporal, lógica de desplazamiento.

 Tecnología	Inspiración en sensores de temperatura, mecanismos de adaptación, camuflaje inteligente.
 Arte	Cambios de color, textura y ritmo como lenguaje visual y emocional.
 Género	Presencia tranquila, sabiduría sin ruido, equidad desde la sensibilidad del cuerpo.





Iguanas: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Iguana

CIENCIA (Hábitat, fisiología y comportamiento)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Las iguanas son reptiles herbívoros que se alimentan de hojas, frutas y flores.	Súper Iguana puede ser una jardinera del bosque, que cuida la vegetación y enseña a recolectar sin dañar.
Regulan su temperatura corporal tomando el sol: son ectotermos.	Puede protagonizar historias sobre la energía solar, el descanso activo o la relación cuerpo-clima.

Son excelentes nadadoras y trepadoras. Muchas viven en árboles y pueden lanzarse al agua desde grandes alturas.	Perfecta para cuentos que integren movilidad estratégica y decisiones inteligentes basadas en el entorno.
Tienen una cola larga y fuerte que utilizan para defenderse o equilibrarse.	Puede simbolizar su inteligencia corporal: la cola como regla, brújula o péndulo natural.
Cambian de color o intensidad según su estado emocional o temperatura.	Inspirador para historias sobre emociones, camuflaje, adaptación o códigos de color naturales.

TECNOLOGÍA (Percepción sensorial y adaptación natural)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Tienen un «tercer ojo» (parietal) en la parte superior de la cabeza que detecta cambios de luz y sombra.	Súper Iguana puede enseñar cómo percibir con otros sentidos, como luz sin ver, calor sin tocar.

Sus movimientos son lentos pero eficientes: no desperdician energía.	Ideal para cuentos sobre energía consciente, pausas inteligentes y eficiencia natural.
Detectan vibraciones del suelo y los árboles para anticipar peligros o visitantes.	Puede inspirar juegos sensoriales y microrretos de alerta y escucha activa.

INGENIERÍA (Cuerpo como herramienta)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Su cuerpo está diseñado para equilibrarse sobre ramas estrechas sin caer.	Super-Iguana puede resolver retos de equilibrio, orientación y diseño de estructuras naturales.
Usan garras curvas para trepar, excavar y sostenerse en superficies irregulares.	Puede ser protagonista de historias sobre construcción con materiales del entorno (hojas, ramas, piedras).
Se mimetizan perfectamente con su entorno: corteza, musgo, cactus o piedras.	Puede liderar juegos de camuflaje inteligente, resolución de problemas desde la invisibilidad o la discreción.

🧠 ARTE (Color, forma y expresión corporal)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Las iguanas tienen escamas con formas geométricas: hexágonos, espinas, texturas simétricas.	Perfecto para actividades de dibujo, estampado o modelado con patrones repetitivos.
Usan el movimiento corporal para comunicarse: inflan la garganta, mueven la cresta o la cola.	Puede inspirar juegos de expresión no verbal, teatro corporal o danza naturalista.

1234 MATEMÁTICAS (Secuencias, conteo y geometría)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
La cola de la iguana tiene segmentos simétricos que pueden contarse como unidades.	Ideal para juegos de conteo corporal, patrones y clasificación visual.
Las iguanas viven en árboles de ramificación estructurada, ideal para crear «mapas de movimiento».	Puede inspirar actividades de orientación espacial y codificación de trayectorias.

♀♂ GÉNERO (Adaptación, roles diversos y liderazgo silencioso)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
En las iguanas no existen diferencias de rol marcadas entre machos y hembras en el entorno natural.	Súper Iguana puede representar liderazgo neutro, sabiduría no jerárquica, cooperación sin estereotipos.
Las iguanas observan más de lo que actúan, no pelean por liderar: lideran por decisión natural.	Ideal para cuentos donde la lógica, la escucha y la observación sean los motores del cambio.

✦ Ideas narrativas basadas en los datos

1. **La Sombra que Piensa:** Súper Iguana enseña a CUBI a moverse con la sombra del sol para descubrir rutas invisibles.
2. **La Cola que Mide el Mundo:** CUBI y Súper Iguana usan su cola como regla natural para medir distancias y construir un puente de ramas.

3. **Despacito se ve mejor:** Una historia donde CUBI quiere correr, pero Súper Iguana demuestra que ir lento ayuda a descubrir lo esencial.
4. **El Bosque Secreto del Camuflaje:** Súper Iguana lidera una misión de invisibilidad para proteger nidos de aves escondidos entre hojas y piedras.

Actividades STEAM+G sugeridas

Saber	Actividad sugerida
Ciencia	Juegos de temperatura corporal, exploración del camuflaje, adaptación a luz y sombra.
Tecnología	Actividades de «sensor vivo»: detectar calor, vibración o sombra sin usar la vista.
Ingeniería	Retos de construcción con equilibrio, estructuras naturales, refugios o rutas en el tapete.

Arte	Pintura de escamas, modelado de iguanas con plastilina, estampado con patrones.
Matemáticas	Conteo de segmentos en la cola, simetría del cuerpo, patrones en la piel.
Género	Historias con roles igualitarios, liderazgo sabio, colaboración sin jerarquías ni etiquetas.









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 Iguana

La historia *CUBI* y *el Juego de las Sombras que Brillan* es solo una de las muchas historias que invitan a explorar los misterios del cuerpo, la luz y la adaptación. Cada cara del Rubik Literario STEAM+G revela una nueva aventura con Súper Iguana, el guardián de la observación y la transformación.

✨ Cara 2: Mito y leyenda biocultural STEAM+G

CUBI y la Sombra que Sabía el Color del Sol

Una leyenda sobre el arte de observar, la sabiduría que se adapta y el poder de estar presente sin prisa.

✨ Cara 3: Cuento de hadas STEAM+G

CUBI y la Escama que Cambiaba con el Sol

Un cuento sobre los ritmos del cuerpo, los lenguajes invisibles y la sabiduría de estar presente sin apuro.

✨ Cara 4: Coplas y retahílas sonoras

Súper Iguana y CUBI

Versos rítmicos que celebran el calor, la sombra y la agudeza de quienes observan más allá.

   **Cara 5: Adivinanzas STEAM+G**

Súper Iguana

Desafíos poéticos y sensoriales para activar los Super-Saberes del cuerpo, el entorno y la imaginación.

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

CUBI y la Sombra que Sabía Esperar

Pequeña obra teatral para títeres o dramatización que enseña el valor de pausar, observar y confiar en el ritmo natural de las cosas.





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.