



CUBI

y el Desorden de las Olas



*Una historia sobre la
lógica, la responsabilidad
y el cuidado del mar*



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

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

Incluye datos curriculares del autor.

ISBN 978-958-746-929-5 (impreso) -- 978-958-746-930-1 (pdf) -- 978-958-746-921-9 (epub)

1. Lógica matemática - Enseñanza primaria - Literatura infantil 2. Responsabilidad - Enseñanza primaria - Literatura infantil
3. Ecosistemas marinos - Enseñanza primaria - Literatura infantil 4. Ciencias naturales - Enseñanza primaria - Literatura infantil
5. Cuentos infantiles colombianos - Siglo XXI

CDD: 372.7044 ed. 23

CO-BoBN- a1159050

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: 978-958-746-929-5 (impreso)

ISBN: 978-958-746-930-1 (pdf)

ISBN: 978-958-746-921-9 (epub)

DOI: <https://doi.org/10.21676/9789587469295.9789587469301>

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 Desorden de las Olas. Una historia sobre la lógica, la responsabilidad y el cuidado del mar*

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 Desorden 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 Súper Tiburón**, avatar que representa la lógica marina, la responsabilidad territorial y el orden ecosistémico.

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	14
Súper Tiburón: el guardián silencioso del equilibrio marino	16
Historia STEAM+G:	20
Súper Saberes STEAM+G de Súper Tiburón	30
Tiburones: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Tiburón.....	32

Diez premisas metodológicas para la escritura de historias infantiles STEAM+G.....38






Otros títulos del Rubik Literario STEAM+G protagonizados por Súper Tiburón..... 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:

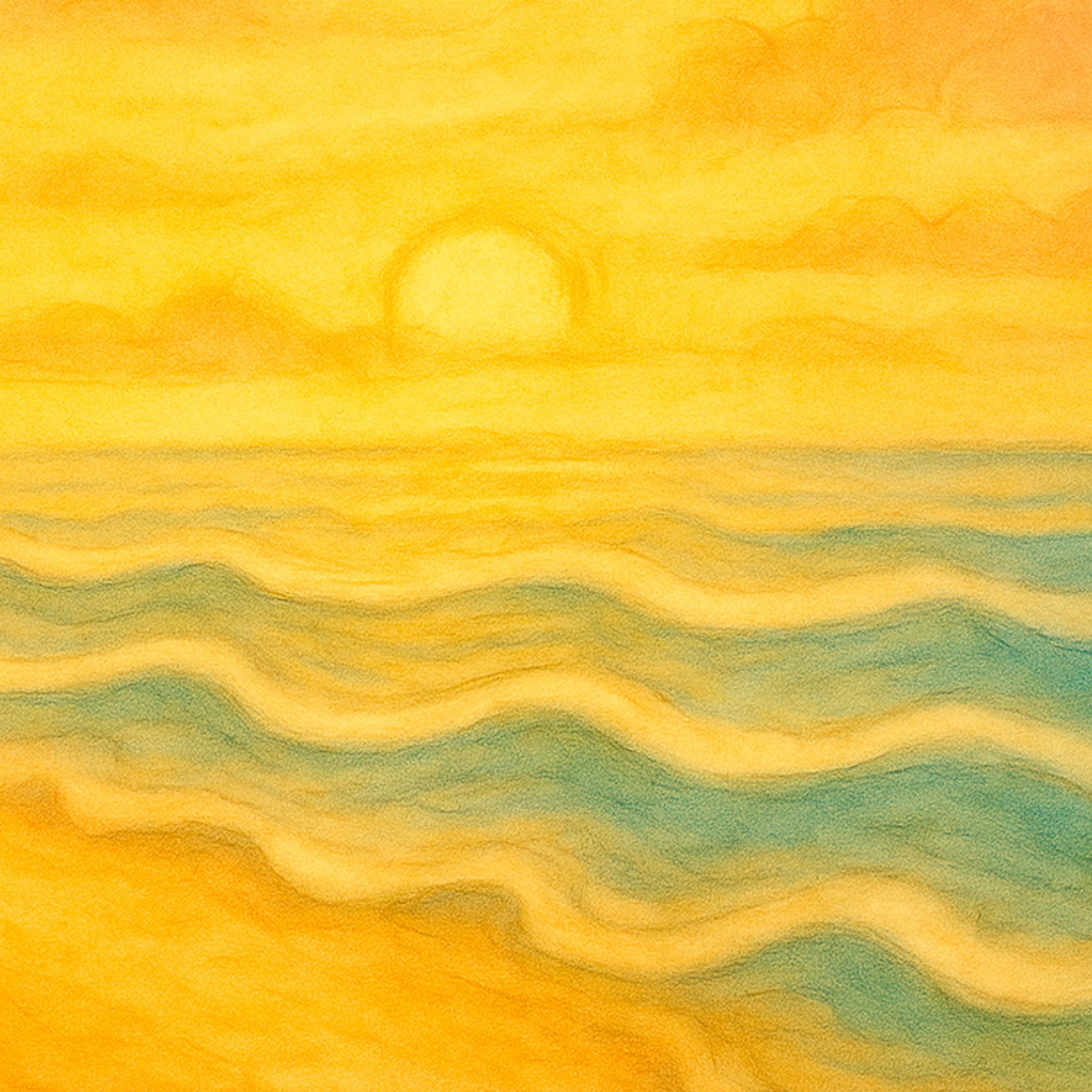
-  **Cara 1: Historias STEAM+G:** A través de cuentos con moraleja implícita, los niños y las niñas descubren valores, curiosidades científicas y emociones.
-  **Cara 2: Mitos y leyendas bioculturales STEAM+G:** Rescatan saberes ancestrales del territorio, conectando tradición oral y pensamiento crítico.
-  **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.**











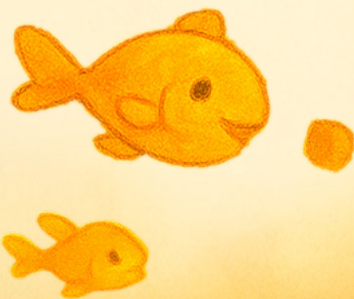
CUBI: El Explorador Multisensorial del Multiverso STEAM+G

✦ 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*.

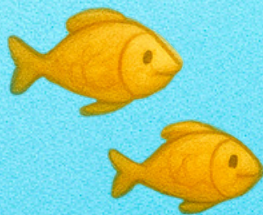




Súper Tiburón: el guardián silencioso del equilibrio marino

✦ Sinopsis narrativa-emocional

En lo más profundo del mar Caribe, donde las sombras bailan con la luz y las corrientes murmuran secretos antiguos, vive Súper Tiburón, el gran vigilante del equilibrio. No ruge, ni grita, ni presume; pero su sola presencia organiza el ecosistema como una brújula del océano.



Súper Tiburón no es temido. Es **respetado**.

Es fuerte, sí... aunque su fuerza no está en sus dientes, sino en su sabiduría para observar sin ser visto, y en su capacidad de mantener la armonía entre los más pequeños y los más grandes del mar.





Para CUBI, Súper Tiburón es como un hermano mayor que no siempre habla, pero siempre sabe.

Cuando CUBI tiene muchas preguntas, Súper Tiburón simplemente da vueltas lentas... y con una mirada serena, deja que el océano hable por él.

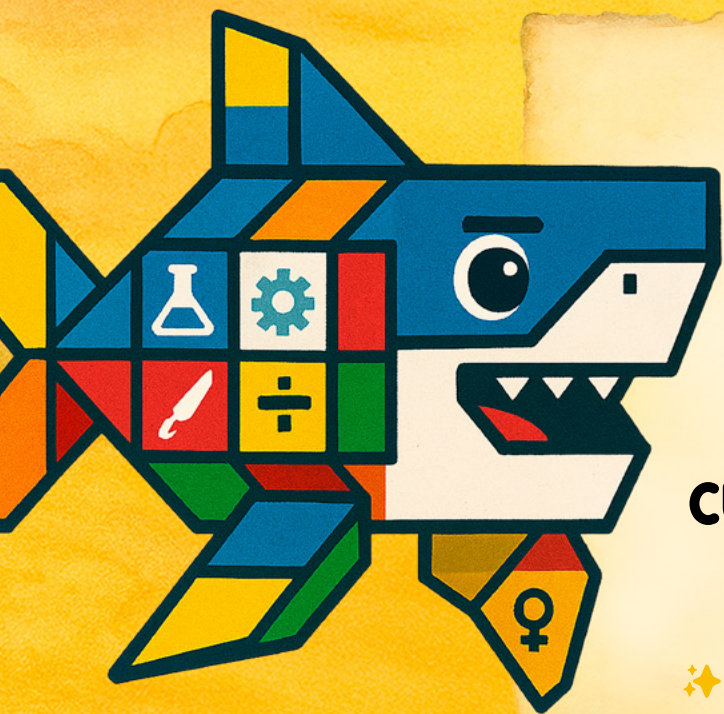
En los relatos del *Rubik Literario STEAM+G*, Súper Tiburón representa la **ecología en acción**, el **equilibrio silencioso**, el **conocimiento del cuerpo en movimiento** y el **respeto profundo por lo que no se ve fácilmente**.

☀ Rasgos distintivos de su personalidad

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

Rasgo	Descripción narrativa y pedagógica
 Observador	Antes de actuar, mira con calma. Percibe detalles que otros ignoran.
 Equilibrado	Mantiene la armonía del entorno sin imponer. Actúa cuando es necesario.
 Fuerte pero sereno	Su presencia es firme, pero nunca agresiva. Inspira respeto sin miedo.
 Silencioso y profundo	Prefiere el silencio y la escucha activa. Sus enseñanzas son gestuales y simbólicas.
 Protector del ciclo natural	No permite abusos en el ecosistema. Interviene para restablecer el balance sin dañar.





Historia STEAM+G:

CUBI y el Desorden de las Olas

✦ Una historia sobre la
lógica, la responsabilidad
y el cuidado del mar



 Érase una vez...

... en una playa de arena suave, donde las olas traían conchas, ideas y burbujas de colores, CUBI jugaba a lanzar piedritas al agua. Cada vez que una caía, ¡hacía un sonido distinto!

Plink... Plonk... Pluf...



Pero, de pronto, las olas comenzaron a cambiar...
Venían desordenadas, algunas muy fuertes, otras sin fuerza,
otras con espuma gris y tristeza.

Los peces nadaban en zigzag.

Los cangrejos tropezaban entre redes sueltas.

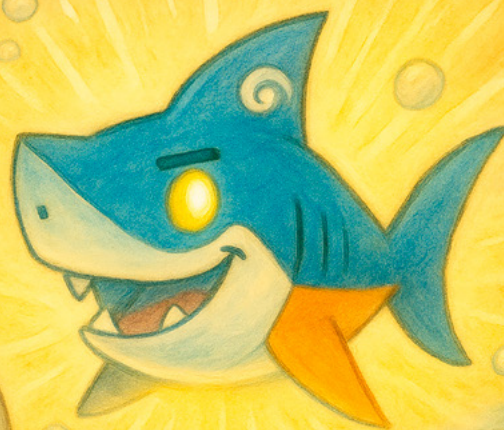
Los corales ya no cantaban.



CUBI sintió su cara azul parpadear. Algo no iba bien.
Giró su ruleta mágica y apareció una aleta plateada dibujada
sobre fondo naranja.

Entonces, emergiendo entre burbujas y luz... llegó
el Súper Tiburón.

👉 —Alguien tiene que organizar este mar— dijo con voz
amable el Super Tiburón.

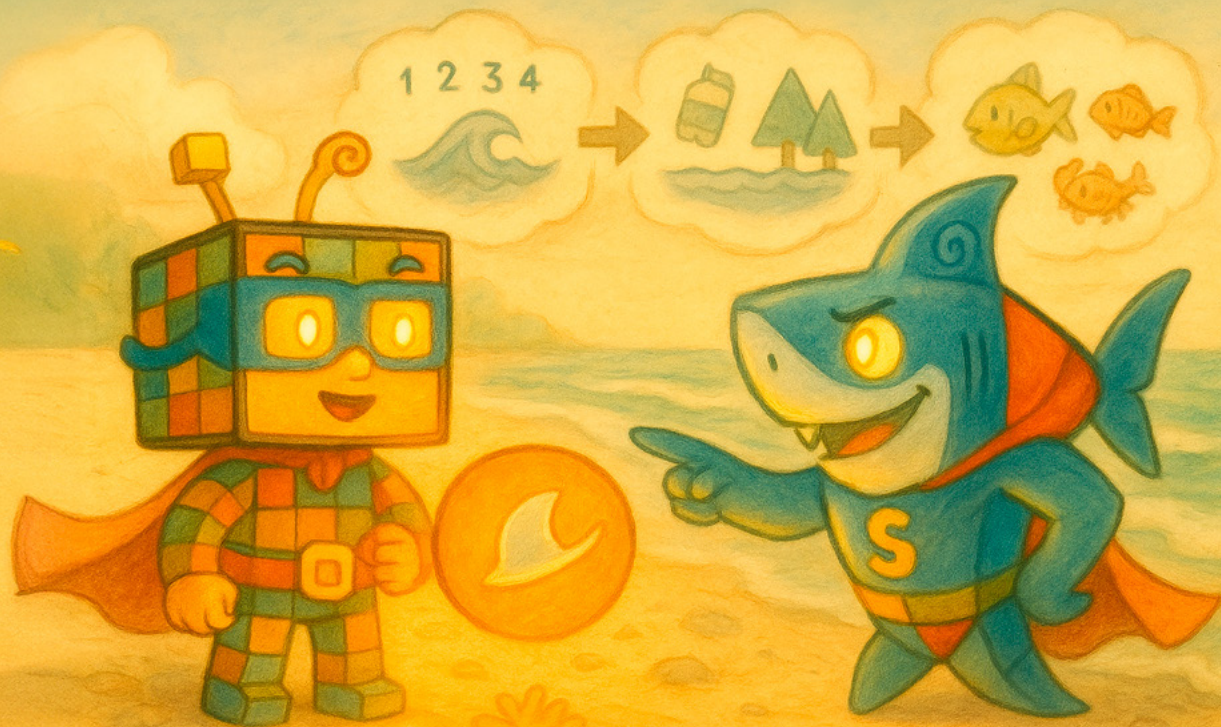


—¿Tú? —preguntó CUBI con curiosidad.

—¡Nosotros! —dijo el Súper Tiburón mientras giraba su aleta en forma de espiral.

Así comenzó la misión Ola en Orden.





Tenían que:

1. **Contar** cuántas olas venían en cada minuto.
2. **Observar** qué zonas estaban más contaminadas.
3. **Construir** una barrera natural con algas y piedras suaves.
4. **Reunir** a los animales marinos para limpiar entre todos.

CUBI activó su luz naranja de matemáticas, y Súper Tiburón, su sentido del equilibrio.

Juntos formaron un equipo con las tortugas, los pulpos, las estrellas de mar y hasta los erizos gruñones.

«Cada uno tiene un poder distinto», dijo Súper Tiburón.

Las tortugas cargaban piedras.

Los peces pequeños llevaban mensajes.

Las ballenas cantaban para animar.





Y CUBI brillaba cada vez que alguien solucionaba algo.

¡Pronto, el mar volvió a calmarse!

Las olas volvían en su ritmo natural: una, dos, tres... ¡descanso!

El Súper Tiburón nadó una última vuelta y susurró: «Cuidar el mar no es solo nadar bonito... también es pensar, colaborar y actuar».

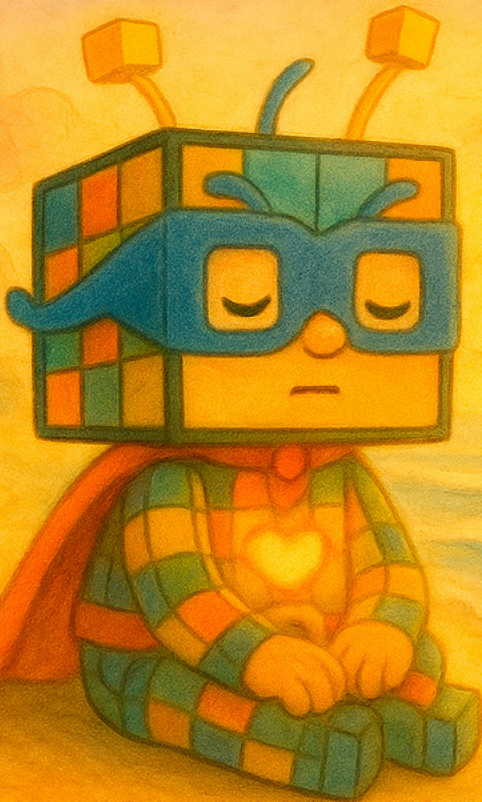
 Y desde ese día...

... cuando CUBI siente que algo está desordenado en el agua o en el aire, recuerda que pensar con lógica también es una forma de amar.

Moraleja:

Las olas no necesitan gritos, necesitan ritmo.

Y todo mar mejora cuando cuidamos juntos.












Súper Saberes STEAM+G de Súper Tiburón

Súper Tiburón es un personaje profundamente **transver-**sal, capaz de activar múltiples habilidades. Sus Súper Saberes más destacados son:

Súper Saber	Manifestación en el personaje
 Ciencia	Representa la cadena alimenticia marina, el equilibrio ecológico y la importancia de los depredadores tope.
 Matemáticas	Inspira conteos de especies, ciclos vitales, tamaños y distancias. Enseña proporción y lógica visual.

 Tecnología	<p>Su sensibilidad sensorial (línea lateral, detección de vibraciones) inspira tecnologías de detección y navegación.</p>
 Ingeniería	<p>Su cuerpo hidrodinámico es una lección de diseño natural. Inspira construcciones que imitan la eficiencia del movimiento acuático.</p>
 Género	<p>Representa el poder cuidadoso, rompe estereotipos sobre fuerza agresiva. Muestra la importancia del autocontrol y la equidad.</p>





Tiburones: saberes reales para historias STEAM+G con Súper Tiburón

 CIENCIA (Biología marina, comportamiento, conservación)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Los tiburones existen desde hace más de 400 millones de años, antes que los dinosaurios.	Súper Tiburón puede ser un «anciano sabio del mar» que conoce secretos antiguos y rutas invisibles.
Tienen sentidos altamente desarrollados, incluyendo la capacidad de detectar campos eléctricos de otros animales.	Puede enseñar a CUBI a «sentir lo que no se ve», ideal para historias sobre intuición, percepción y lógica oculta.

Son fundamentales para mantener el equilibrio ecológico marino al regular las poblaciones de otras especies.	En historias, Súper Tiburón puede intervenir cuando el mar pierde su equilibrio, proponiendo soluciones colectivas.
Existen más de 500 especies de tiburones, desde los pequeñitos como el tiburón linterna hasta el imponente tiburón ballena.	Puede haber una «familia de tiburones» para enseñar diversidad, inclusión y adaptación.

TECNOLOGÍA (Detección, movimiento, diseño biomimético)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
La piel del tiburón está cubierta por escamas llamadas denticulos dérmicos, que reducen la fricción y le permiten nadar con eficiencia.	Inspirar inventos y diseños en actividades con cubos de realidad aumentada, o cuentos sobre tecnología inspirada en la naturaleza.
Pueden detectar vibraciones en el agua gracias a su línea lateral sensorial.	Súper Tiburón puede alertar sobre desajustes marinos antes de que sean visibles. Ideal para juegos de escucha y predicción.

Algunos tiburones migran miles de kilómetros cada año en patrones exactos.

Puede protagonizar retos de orientación, mapas de navegación y migración con lógica secuencial.

INGENIERÍA (Adaptación, fuerza y solución de retos)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
No tienen huesos, su esqueleto está formado por cartilago, lo que los hace flexibles y resistentes.	Puede inspirar actividades de construcción con materiales blandos o móviles.
Algunas especies no duermen del todo: nadan constantemente para respirar.	Súper Tiburón puede representar perseverancia y acción continua, ideal para dinámicas de resistencia motora.
Son capaces de embestir obstáculos o cambiar de ruta al encontrar desechos humanos en el mar.	Puede ser protagonista de historias donde ayuda a despejar el camino, organizar el fondo marino o construir soluciones con otros animales.

ARTE (Movimiento, patrones y dramatización)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
Su aleta dorsal es su símbolo más visible, usada para equilibrarse.	Ideal para juegos teatrales donde los niños y las niñas imitan diferentes tipos de tiburones con aletas en la espalda.
Tienen patrones únicos de piel (manchas, líneas, colores tenues).	Puede inspirar juegos de estampado, arte en arena o creación de «capas protectoras» como símbolo de fortaleza interna.

MATEMÁTICAS (Conteo, lógica y patrones de movimiento)

Dato curioso	Aplicación narrativa STEAM+G
El tiburón ballena puede tener más de 3000 dientes pequeños, organizados en filas.	Puede usarse para juegos de conteo, agrupación y clasificación.
Algunos tiburones nadan en círculos antes de cazar o descansar.	Ideal para historias con ritmos circulares, movimientos repetitivos o lógica de secuencia.

♀♂ GÉNERO (Roles no estereotipados, liderazgo y cuidado)

Dato Curioso	Aplicación Narrativa STEAM+G
En muchas especies, la hembra es más grande y fuerte que el macho.	Súper Tiburón puede ser una hembra protectora, líder y sabia, rompiendo estereotipos de fuerza agresiva.
Algunas especies practican el cuidado de sus crías de forma no visible, a través del entorno.	Ideal para historias donde el cuidado se expresa en proteger el ecosistema, no solo en gestos visibles.

✦ Ideas narrativas basadas en los datos

1. **La Aleta que Guía:** Súper Tiburón enseña a un grupo de animales perdidos a encontrar el equilibrio nadando en círculos y siguiendo patrones naturales.
2. **El Rugido Silencioso del Mar:** Usando su detección sensorial, Súper Tiburón advierte a CUBI sobre un peligro invisible (como microplásticos) que deben resolver con ingenio.

3. Misión Cartílago: En un reto de diseño blando, CUBI y los Súper Amigos deben construir un puente submarino flexible como el esqueleto de un tiburón.


 **Actividades STEAM+G sugeridas**


Saber	Actividad sugerida
Ciencia	Observación de especies de tiburones, análisis de ecosistemas marinos, identificación de amenazas.
Tecnología	Simulación de detección de vibraciones, diseño biomimético inspirado en su piel.
Ingeniería	Construcción de barreras marinas con materiales reciclables, retos de resistencia y movilidad.
Arte	Pintura de tiburones en patrones únicos, creación de títeres con aletas móviles.
Matemáticas	Conteo de dientes, juegos con formas geométricas del mar, secuencias de nado.
Género	Liderazgos equitativos y valientes, sin estereotipos de fuerza o cuidado.

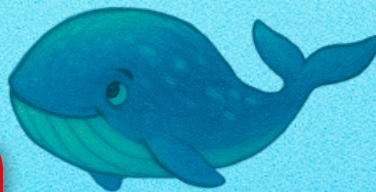


Diez premisas metodológicas para la escritura de historias infantiles STEAM+G

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 so-


lución 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.

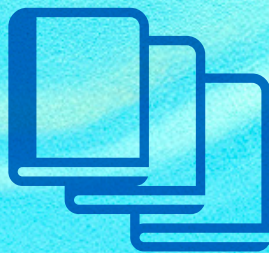
10. Final abierto que celebre el descubrimiento

☀️ **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 Tiburón

Explora las otras caras del cubo literario de CUBI junto a su Súper Amigo marino, guardián de los ecosistemas oceánicos, la lógica y el equilibrio ambiental. Cada obra invita a descubrir distintos géneros y formas de contar, jugar y aprender desde los saberes del mar:



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

CUBI y la Corriente del Desequilibrio

Una leyenda del mar profundo, donde la fuerza, la paciencia y el conocimiento ancestral restauran la armonía perdida.

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

CUBI y el Jardín Silencioso del Mar

Una historia sobre la calma, el equilibrio y los secretos que solo se revelan cuando aprendemos a observar sin prisa.

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

Súper Tiburón y CUBI

Juegos rítmicos para cantar, repetir, imaginar y conectar con la musicalidad del océano y sus criaturas.

   **Cara 5: Adivinanzas STEAM+G**

Súper Tiburón

Desafíos lógicos con sabor a sal y coral, para pensar jugando desde la lógica marina.

🎭👂 Cara 6: Acto teatral STEAM+G

CUBI y el Desorden en el Arrecife

Pequeña obra teatral para títeres o dramatización, donde CUBI y sus amigos aprenden a organizar el arrecife con empatía y cooperación.





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.