

UNIVERSCIENCIA

Publicación arbitrada cuatrimestral
Enero-abril 2021
Núm. 56, año 19
\$50.00

Revista de divulgación científica

DESARROLLO DEL ENTORNO RURAL, UNA PROPUESTA PARA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO ECONÓMICO EN MÉXICO

ENRIQUE ROBERTO PERALTA MAZARIEGO

LA GAMIFICATION POUR AMÉLIORER L'APPRENTISSAGE DES APPRENANTS JOUER

ESTEFANY CAROLINA HERRERA ARZATE

DECODIFICACIÓN EN TEXTOS DE INVESTIGACIÓN, PARA LA ESTRUCTURACIÓN DE TESIS EN MAESTRÍAS DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE PUEBLA 2020

CLAUDIA TÉLLEZ ALCÁNTARA

LA GRUPALIDAD EN LA CONFORMACIÓN DEL SIGNIFICADO DE LO PÚBLICO EN EL CONSEJO TÉCNICO ESCOLAR

FLORENTINO SILVA BECERRA

HACIA UNA TRANSFORMACIÓN DOCENTE CON MENTALIDAD DE CRECIMIENTO Y RESILIENCIA

SHARON OSORIO BENÍTEZ

LA NUEVA VIRTUALIDAD EN EL MODELO EDUCATIVO LIDERAZGO TRASCENDENTE DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE Y EL COLEGIO SN. ÁNGEL

EDUARDO HERNÁNDEZ DE LA ROSA

IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA TUTORÍA DE ACOMPAÑAMIENTO EN EL BACHILLERATO

MÓNICA MORALES HERNÁNDEZ

EL CUENTO. ¿RECURSO DIDÁCTICO PARA LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LINGÜÍSTICAS?

JOSÉ JAVIER CONTRERAS VIZCAINO

ÍNDICE

ÁREA DE LAS CIENCIAS ECONÓMICAS Y DESARROLLO ESTRATÉGICO

PÁGS. 1 – 7

DESARROLLO DEL ENTORNO RURAL, UNA PROPUESTA
PARA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO
ECONÓMICO DE MÉXICO

ENRIQUE ROBERTO PERALTA MAZARIEGO

ÁREA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LA GAMIFICATION POUR AMÉLIORER
L'APPRENTISSAGE DES APPRENANTS

PÁGS. 9 – 12

ESTEFANY CAROLINA HERRERA ARZATE

PÁGS. 13 – 24

DECODIFICACIÓN EN TEXTOS DE INVESTIGACIÓN,
PARA LA ESTRUCTURACIÓN DE TESIS EN MAESTRÍAS
DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE PUEBLA 2020

CLAUDIA TÉLLEZ ALCÁNTARA

LA GRUPALIDAD EN LA CONFORMACIÓN
DEL SIGNIFICADO DE LO PÚBLICO EN EL
CONSEJO TÉCNICO ESCOLAR

PÁGS. 25 – 41

FLORENTINO SILVA BECERRA

PÁGS. 43 – 50

HACIA UNA TRANSFORMACIÓN DOCENTE CON
MENTALIDAD DE CRECIMIENTO Y RESILIENCIA

SHARON OSORIO BENÍTEZ

LA NUEVA VIRTUALIDAD EN EL MODELO EDUCATIVO
LIDERAZGO TRASCENDENTE DE LA UNIVERSIDAD
DE ORIENTE Y EL COLEGIO SN. ÁNGEL

PÁGS. 53 – 63

EDUARDO HERNÁNDEZ DE LA ROSA

PÁGS. 65 – 76

IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA TUTORÍA DE
ACOMPañAMIENTO EN EL BACHILLERATO

MÓNICA MORALES HERNÁNDEZ

DOSSIER

PÁGS. 77 - 87

EL CUENTO. ¿RECURSO DIDÁCTICO PARA LAS
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LINGÜÍSTICAS?

JOSÉ JAVIER CONTRERAS VIZCAINO

THE NEW VIRTUALITY IN THE EDUCATIONAL MODEL TRASCENDENT
LEADERSHIP OF THE UNIVERSIDAD DE ORIENTE AND COLEGIO SN. ANGEL

EDUARDO
HERNÁNDEZ DE LA ROSA¹

Resumen

El presente artículo busca dar cuenta de los inicios de la perspectiva denominada La Nueva Virtualidad, como un proceso de cambio y transformación en pro del Modelo Educativo: Liderazgo Trascendente. Ello con el firme propósito de que se establezcan metodologías activas innovadoras para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en las diferentes instituciones, siendo el principal enfoque el orientado a la vivencialidad de la virtualidad.

Palabras clave: nueva virtualidad, modelo educativo, aprendizaje, ecosistemas virtuales.

Abstract

This article seeks to account for the beginnings of the perspective called The New Virtuality, as a process of change and transformation in favor of the Educational Model: Transcendent Leadership. This with the firm intention that innovative active methodologies are established to enhance student learning in different institutions, the main focus being oriented to the experience of virtuality.

Key words: new virtuality, educational model, learning, virtual ecosystems.



¹ Vicerrector Académico Universidad de Oriente y Colegio Sn. Ángel México. Tlaxcala, México. E-mail: eduardo.hernandez@soyuo.mx
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6333-0846> Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=4WXugygAAAAJ>



Introducción

El aprendizaje es un recurso esencial para la naturaleza humana. A través de él se expone el desarrollo de la civilización y la actualización de la técnica, es por ello que pensar en el aprendizaje implica pensar en las diferentes formas de manifestación del mismo. En el contexto actual, las megatendencias mundiales de automatización y digitalización se inclinan a la generación de nuevas formas de visualizar el aprendizaje, principalmente cuando estos aprendizajes se vinculan a los escenarios de virtualidad.

Durante la pandemia, la virtualidad ha cobrado un profundo crecimiento debido a que se ha convertido en una red y plataforma para vivir el mundo, de tal forma que el sistema pueda seguir perviviendo; esto se denominaría una adaptación al cambio y a las exigencias de las realidades. Es por ello que las instituciones que más fácil se hayan adaptado a estos cambios han podido superar la brecha existente de un escenario tradicional dentro de las instituciones educativas hacia otros aspectos más orientados al intercambio efectivo de comunicación, planificación, organización, seguimiento y control de los procesos vitales institucionales.

La Universidad de Oriente y el Colegio Sn. Ángel en México han puesto la mira desde hace ya 8 años en el desarrollo de la incorporación tecnológica, por lo que sus cambios y trascendencias han promovido una dinamización permanente en sus agentes a través de procesos de formación que han buscado democratizar los conocimientos tecnológicos con toda la comunidad universitaria.

1. Desarrollo

Los ecosistemas virtuales en el Modelo Educativo: Liderazgo Trascendente son comprendidos como el espacio formativo que integra un conjunto de herramientas que permiten impulsar una ruta de formación de aprendizaje. Estos ecosistemas virtuales son uno de los elementos que intervienen dentro de la Metodología de la Praxis Docente Milenium, la cual materializa los momentos pedagógicos y andragógicos necesarios en pro del aprendizaje. Estos momentos a su vez contienen elementos que constituyen un anclaje pedagógico y andragógico para el docente.

En las instituciones educativas, la incorporación de aspectos de innovación educativa y tecnológica, forman parte de la naturaleza del Modelo Educativo y de otros elementos. Al respecto, los ecosistemas virtuales surgen como una forma de garantizar y asegurar la vinculación y operación, del proceso formativo y educativo de los estudiantes.

Los ecosistemas virtuales de aprendizaje dentro del Modelo Educativo: Liderazgo Trascendente son concebidos como herramientas, las cuales permiten dar fortaleza a la praxis formativa en tanto promueve una experiencia que permite autogestionar el aprendizaje y el logro de las competencias profesionales.

Al respecto se tienen tres ecosistemas virtuales de aprendizaje: 1) EVA360°, cuyo alcance va desde la educación media superior hasta el Doctorado; 2) M-power by Knotion, que es un ecosistema que busca promover el aprendizaje de los estudiantes desde los niveles de preescolar a

secundaria, cubriendo la formación y educación básica; y 3) Dexwey, cuyos alcances son orientados a la formación de idiomas en todos los niveles educativos, particularmente centrados en inglés, francés, alemán e italiano.

En este sentido, los recursos virtuales son procesos que permiten la construcción de aprendizaje transversal, dinámico y efectivo, por lo que se toman en cuenta los siguientes principios como base para el aprendizaje mediante estos recursos:

1. Flexibilidad-ritmo eficiente de aprendizaje.
2. Autogestión del aprendizaje-experimentación práctica de la teoría.
3. Gestión del rendimiento-efecto positivo en la motivación.
4. Trabajo colaborativo-networking and empowerment.

5. Diversidad en el aprendizaje-personalización del aprendizaje.
6. Espacios dinámicos-learning commons.

Estos principios son parte importante para la praxis docente, por lo que la virtualidad abona en la comprensión de los procesos formativos y, por consiguiente, del aprendizaje. No obstante, es importante clarificar cuál es el papel de la formación virtual y cómo es que se toma en cuenta dentro de la praxis docente, tanto en escenarios integralmente virtuales, como en escenarios presenciales. En ambos se busca lograr la virtualidad o la vivencialidad, ello con el objeto de dotar de integralidad a la formación.

Cuadro 1. Modalidades de educación

Modalidades	Educación a distancia	Educación virtual	Nueva virtualidad
¿Qué es?	Se considera como el acto pedagógico de enseñanza-aprendizaje que se da fuera del aula. Esta modalidad o proceso de formación se realiza de manera independiente, mediada por diversas tecnologías, con la finalidad de promover el aprendizaje sin limitaciones de ubicación, ocupación o edad de los estudiantes.	Se compone a partir de un triángulo interactivo: el estudiante, el docente/ tutor y el contenido que se presenta a través del material didáctico, trabaja sobre el modelo de autoaprendizaje. El tutor/docente es un guía, un compañero auxiliar, pero el estudiante debe desenvolverse de manera autónoma. El trabajo del tutor puede llevarse a cabo de manera presencial o a distancia.	Se concentra en establecer procesos de acompañamiento para la generación de experiencias mediante los recursos e-learning, b-learning, m-learning, u-learning, deep-learning, machine-learning y la Realidad Aumentada (RA), Realidad Virtual (RV), Realidad Mixta (RM) e Internet de las Cosas (IC), todo bajo el principio de generar experiencias de aprendizaje significativas.

Variables	No hay variables	<ul style="list-style-type: none"> a) Electronic-learning (aprendizaje-electrónico). b) Blenden-learning (aprendizaje-mezclado) c) Mobil-learning (aprendizaje-móvil). d) Ubicuo-learning (aprendizaje-ubicuo). e) Deep-learning (aprendizaje-profundo). f) Machine-Learning (aprendizaje-automático). 	Se contextualizan y se adaptan a las necesidades de la población meta y se realiza por medio la planificación de la praxis docente virtual, mediante uso de recursos vividos.
Principales características	<ul style="list-style-type: none"> - Separación física de docente y estudiante. - La voz y el esquema temporal, o son sustituidos por otros medios no-presenciales, o serán registrados en grabaciones sonoras y visuales para ser transmitidos luego a otro espacio y en otro tiempo. - Evita el desarraigo de los estudiantes. - Atiende las necesidades de cobertura social que permite el acceso al estudio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desaparecen las barreras espacio-temporales. - Se optimizan tiempos y recursos. - Orientado a la comunidad. - Permite la optimización pedagógica. - Promueve la interactividad. - Multifuncionalidad. - Conectividad. - Portabilidad. - Motivacional. - Accesibilidad a apps. - Ubicuidad. - Accesibilidad. - Aprendizaje activo y flexible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Flexibilidad-ritmo eficiente de aprendizaje. - Autogestión del aprendizaje. - Experimentación práctica de la teoría. - Gestión del rendimiento-efecto positivo en la motivación. - Trabajo colaborativo- Networking and empowerment. - Diversidad en el aprendizaje. - Personalización del aprendizaje. - Espacios dinámicos- Learning Commos.

<p>¿Cómo se hace?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se define la necesidad o el problema a resolver. 2. Se identifica a la audiencia meta. 3. Establezca objetivos de aprendizaje. 4. Defina su plan de diseño instruccional. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se selecciona con un sistema de gestión del aprendizaje y enseñanza o LMS para crear las aulas virtuales. 2. Se busca o diseña material de ayuda o tutoriales que le permitan al alumno o participante saber cómo moverse en el aula virtual. 3. Analizar qué información es útil incluir en el campus para que esté accesible 24/7. 4. Incluir materiales audiovisuales cortos. 5. Se toma de apoyo al resto de modalidades de aprendizaje: presencial, mixta, <i>online</i>. 6. Existe un canal que permite la retroalimentación del alumno y confirmar que la experiencia cumple su propósito educativo. 7. Fomentar el aprendizaje con actividades contextualizadas, que impliquen búsqueda de información, análisis, organización, etcétera. 8. Fomentar la curiosidad, iniciativa, autonomía y el aprendizaje de manera autónoma 	<p>El proceso se realiza mediante la planificación de la praxis docente, la cual permite la consciencia de la realidad y de sus acciones con el otro, los otros y lo otro, teniendo con ello una doble reflexión sobre su acción dentro de un entorno virtual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peace in 2. Rapport 3. Uso de metodologías activas 4. Valoración 5. Peace out
------------------------------	---	--	---

Tipo de comunicación	Asíncrona	Mixta (asíncrona-síncrona)	Mixta (asíncrona-síncrona)
Rol del docente	1. Articular y establecer metas de aprendizaje por persona. 2. Desarrolla estrategias que aprovechen la tecnología para lograr la exploración activa de problemas del mundo real. 3. Generar ideas y teorías para la búsqueda de respuestas y soluciones. 4. Utilizar tecnologías colaborativas. 5. Comprender los conceptos fundamentales de las operaciones de tecnología. 6. Tiene la capacidad de elegir, utilizar y solucionar problemas de las tecnologías actuales. 7. Es capaz de transferir sus conocimientos para explorar las tecnologías emergentes.	1. Ser un facilitador de aprendizajes (guía y acompañante). 2. Identificar y poner a disposición de los estudiantes nodos de información valiosos y relevantes. 3. Fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo a objeto de aprovechar la inteligencia colectiva. 4. Interactuar con los estudiantes de forma permanente (y programada) a fin de aclarar dudas, dar las instrucciones y orientaciones a que haya lugar. 5. Analizar cuáles son las mejores estrategias y herramientas TIC para lograr ciertos objetivos de aprendizaje. 6. Poseer habilidades de interrelación: hace referencia a las habilidades comunicativas necesarias (empatía, flexibilidad, paciencia, predisposición). 7. Disponibilidad: el acceso que se tiene a los profesores (estar a disposición del alumno, cumplir los horarios de tutoría).	<ul style="list-style-type: none"> - Hace uso de la planificación de la praxis docente. - Gestor de recursos virtuales. - Especialista de instrucción. - Especialista curricular. - Apoyo en el aula. - Facilitador de aprendizaje. - Mentor. - Líder. - Catalizador del cambio. - Aprendiz. - Creativo. - Investigador. - Innovador. - Poliglota.

<p>Rol del estudiante</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Articula y establece metas de aprendizaje personal. 2. Desarrollar estrategias que aprovechen la tecnología para lograr la exploración activa de problemas del mundo real. 3. Genera ideas y teorías para la búsqueda de respuestas y soluciones. 4. Planificar y emplear estrategias de investigación eficaces para localizar información y otros recursos para sus actividades intelectuales o creativas. 5. Utilizar tecnologías colaborativas para trabajar con otros, incluyendo compañeros, expertos o miembros de la comunidad. 6. Comprender los conceptos fundamentales de las operaciones de tecnología, demostrar la capacidad de elegir, utilizar y solucionar problemas de las tecnologías. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tiene flexibilidad para adaptarse a nuevas formas de aprendizaje poco afines a los esquemas formativos tradicionales. 2. Posee competencias técnicas en el manejo y uso de las tecnologías, así como una actitud favorable hacia las mismas. 3. Planifica y organiza en el tiempo (sin dejar que todo el trabajo se acumule para el final). 4. Tiene una actitud abierta a la colaboración y realización de trabajos en grupo. 5. Participa activamente en el foro, chat, actividades propuestas, etcétera. 6. Aporta sus ideas y conocimientos al grupo. 7. Hace uso de dispositivos móviles para acceder a la información de manera ubicua. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa de manera activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje. 2. Gestiona su propio aprendizaje. 3. Analítico. 4. Crítico. 5. Reflexivo. 6. Colaborativo. 7. Cooperativo. <ul style="list-style-type: none"> - Gestor de recursos virtuales. - Comunicado. - Forma comunidades de aprendizaje. - Autodidacta. - Conectado.
----------------------------------	--	--	--

Plataformas	Learning Management System (LMS)	Redes Sociales Educativas	Learning Management System (LMS)
Gestión de recursos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> - Tareas - Chat - Elección - Base de Datos - Foro - Glosario - Lección - (LTI) Herramienta externa - Examen - SCORM - Encuesta predefinida - Wiki -Taller 	Aplicaciones de la Web 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - e-learning - b-learning - m-learning - u-learning - deep-learning - machine-learning - Realidad Aumentada (RA) - Realidad Virtual (RV) - Realidad Mixta (RM) - Internet de las Cosas - Redes sociales
¿Cuáles son los criterios de logro?	Se valora a través de indicadores como el Dominio, Privilegización, Reintegración, Apropiación, Control de la actividad, Formas de interactividad, Representación de la meta, Responsabilidad en la Tarea.	<p>Valoración cognitiva: se centra en habilidades intelectuales de orden superior, actitudes y habilidades comunicativas, e implica inevitablemente capacidades inferenciales.</p> <p>Valoración por desempeño: se centra en la capacidad de aplicar conocimientos, destrezas y juicios en contextos reales inusuales o desconocidos.</p> <p>Valoración por carpetas: consiste en almacenar el trabajo del estudiante a lo largo de cierto tiempo, de tal manera que pueda ser revisado con relación al proceso y al producto.</p>	<p>Los criterios de logro se establecen a través de la valoración que se incluye en la praxis y está presente en todo el proceso formativo a partir de una evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, tomando como base para la construcción de instrumentos los siguientes criterios:</p> <p>Sin Nivel/0-5 No domina los conocimientos básicos.</p> <p>Pre- formal/6 Realiza las acciones mínimas que le exigen en la asignatura, cumpliendo con las actividades planeadas.</p> <p>Receptivo/7 Hay recepción y comprensión general de la información y existe motivación frente a la tarea.</p> <p>Resolutivo/8 Resuelve problemas sencillos, realiza actividades asignadas y maneja conceptos básicos mediante el uso de los recursos digitales propuestos.</p> <p>Autónomo/9 Se actúa a la realidad con criterio propio, regula su aprendizaje a través de la gestión de recursos virtuales.</p> <p>Estratégico/10 Alcanza las competencias esperadas y está en un proceso de mejoramiento continuo, apoya a otros para que superen sus dificultades a través de la gestión de recursos virtuales.</p>

El aprendizaje virtual, por lo tanto, parte de elementos que buscan la integración no solo de ejercicios básicos, sino que implican recursos que generen vivencialidad. En este sentido, las formas de categorizar la educación virtual son las siguientes:

La virtualidad que se plantea dentro del Modelo Educativo: Liderazgo Trascendente es una dinámica y, por lo tanto, responde a las necesidades del agente de cambio que se busca formar. En este sentido, se plantea una distribución de algunos recursos que pueden ser utilizados dentro del enfoque de la nueva virtualidad en la praxis docente.

Cuadro 2. El enfoque de trabajo de la virtualidad

Educación virtual	La nueva virtualidad
A distancia: no es necesario que las personas estén presentes en un lugar determinado.	Flexibilidad-ritmo eficiente de aprendizaje.
Asincrónicos: no tienen que coincidir las personas en un horario determinado.	Autogestión del aprendizaje-experimentación práctica de la teoría.
Con actividades de refuerzo mediante foros temáticos semanales.	Gestión del rendimiento-efecto positivo en la motivación.
Portables los contenidos se pueden descargar y acceder desde cualquier dispositivos móvil.	Trabajo colaborativo-networking and empowerment.
	Diversidad en el aprendizaje-personalización del aprendizaje.
	Espacios dinámicos-learning commons.

Fuente: elaboración propia.

Cuadro 3. Recursos vividos en la virtualidad

Vividos y experienciales	No vividos, experienciales
Instagram	Kahoot
Twitter	Quiz Creator
Facebook	Formularios-Mapa Mnetal
Foros	Pruebas subjetivas
Wiki	Sebran's ABC
Video conferencia (sala de chat	Vídeos tutoriales
EduTools	ebooks
Simuladores	Space Race
Retos	
Audiolibros	
WhatsApp	
Blogs	
IMO	

Fuente: elaboración propia.

Por lo anterior, los entornos virtuales del Modelo Educativo buscan establecer una ruta de trabajo desde la nueva virtualidad, con la finalidad de dotar experiencias en los estudiantes, siguiendo la premisa de *imagination for making learning* (Hernández, 2017). Al respecto, las herramientas que se utilizan en el contexto de la formación educativa de estudiantes en todos los niveles se pueden clasificar según las siguientes características:

1. Nativas: las cuales son el conjunto de aplicaciones que están dentro de los dispositivos inteligentes y que permiten la construcción de materiales dinámicos.
2. Pedagógico-andragógicas: son aquellas aplicaciones que no se encuentran presentes dentro de los dispositivos inteligentes, pero cuya finalidad es organizar, expandir o evaluar información. Son variadas y buscan precisamente dar un acompañamiento a los estudiantes con apoyo de los docentes.
3. Profesionales: son aquellas cuyo propósito es promover habilidades específicas para el trabajo y el desarrollo profesional en la vida, sea esta laboral o encaminada a algún sector productivo o de servicios que además muestran un plusvalor.

Esto permite que los estudiantes puedan ir perfeccionando habilidades dentro de sus competencias y ser más competitivos, dentro de un contexto en el que la digitalización es permanente y se encuentra en incremento.

Actualmente, los tres ecosistemas se mantienen de manera que permiten ir asegurando

la formación de los estudiantes. Es importante recalcar que el proceso ha estado en constante crecimiento y consolidación, haciendo uso de procesos de formación docente y estudiantil para asegurar una gestión adecuada de estos ecosistemas. Por supuesto, los retos siguen estando latentes, en tanto la cobertura de internet, el uso de dispositivos tanto de docentes como por parte de estudiantes es dispar, lo que contribuye a buscar controles mucho más sofisticados que den respuesta a la data de información que se genera, así como del seguimiento de estas herramientas por parte de la comunidad universitaria.

Reflexiones finales

El proceso de formación académica de los estudiantes es relevante para aquellas instituciones que pretenden continuar al lado de las megatendencias mundiales, entre ellas la automatización de la educación y educación alternativa. Al respecto, la formación académica ha buscado estrechar desde la formación educativa y académica, todos los aspectos que contribuyan a vincular a la educación con los contextos reales del presente y, en la medida de lo posible, también de un futuro con incertidumbre.

La Nueva Virtualidad propone comprender los procesos espaciales de aprendizaje alternativos como un escenario fructífero para el desarrollo de la formación académica, que no solo contribuya a lograr el fortalecimiento de competencias, sino que sea una herramienta democrática que permita la generación de experiencias en los escenarios de transformación que viven nuestras sociedades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Hernández de la Rosa, E. (2017). Imagination for Making Learning. *Revista de Divulgación Científica Universciencia*, 15(45), 1-4.
Recuperado de: <http://revista.soyuo.mx/index.php/uc/article/view/143>

The background is a vibrant, abstract composition. It features a central, light blue, vertically-oriented shape that resembles a stylized flame or a drop. This central element is surrounded by a series of thick, black, wavy lines that create a sense of movement and depth. The colors are rich and varied, including shades of yellow, orange, red, and blue. The overall effect is dynamic and energetic.

UNIVERSCIENCIA