

CONGRESO MUNDIAL POR EL PENSAMIENTO COMPLEJO

Los desafíos en un mundo globalizado

París, 8 y 9 de diciembre de 2016

Creatividad y complejidad **Creativity and complexity**

Luis Carlos Torres Soler

Matemático, Maestría en Ingeniería de Sistemas, Maestría en Ciencias de la Educación
Doctorante en Pensamiento Complejo, Multiversidad Mundo Real Edgar Morin
Docente-investigador Universidad Autónoma de Colombia
Coordinador del grupo de investigación CoInteS
e-mail: lctorress@gmail.com

Eje 2. La educación y el aprender a vivir

Resumen— Se recogen ideas surgidas en la investigación “Creatividad y complejidad en el aula” para el doctorado en Pensamiento Complejo. No se expresa el proceso ni resultados de ella cuyo objetivo era determinar las características creativas que poseen docentes y estudiantes. Sin embargo, es amplio el aprendizaje y las reflexiones en torno a lo observado dejan variedad de inquietudes e intereses para continuar en la búsqueda de estrategias para potenciar la creatividad en el aula; pues en esta, donde se trasmite conocimiento, se construye interrelaciones de diferente índole y con variadas dinámicas, que lleva a afirmar que la complejidad y la creatividad en el aula tienen una relación muy estrecha.

Palabras clave: *complejidad, creatividad, educación, pensamiento.*

Abstract— Collect ideas that have emerged in the "Creativity and complexity in the classroom" research for the PhD in complex thought. The process and results of it whose objective was to determine the creative features that have teachers and students is not expressed. However, learning is broad and reflections around the observed variety of concerns and interests to continue the quest for strategies to promote creativity in the classroom; thus, where knowledge is transmitted, was built in interrelations of different nature and varied dynamics, that is to say that the complexity and creativity in the classroom have a very close relationship.

Keywords: *complexity, creativity, education, thinking.*

1. INTRODUCCIÓN

La esencia del ser humano radica en su complejidad, pues posee varios sistemas complejos. Su cerebro es el sistema más complejo de la naturaleza. Este órgano tiene particularidades y es más humano que nosotros mismos¹. Tan humano es, que del cerebro depende todo comportamiento, todo proceso cognitivo que se realiza, toda idea que se genera, creativa o no. Los procesos de reflexionar, pensar y criticar, entre muchos, facilitadores para la comprensión de la complejidad que existe en diversas situaciones (Torres, 2007). Cada uno de ellos de manera interrelacionada ayuda a desarrollar ideas para satisfacer las demandas de la sociedad.

Generar ideas creativas requiere reflexión continua, adquirir conocimiento y establecer interrelaciones entre diferentes concepciones; exige proyectar el pensamiento a diferentes dimensiones. Todo se construye de manera consciente e inconsciente, formando redes que fijan o destruyen relaciones para proyectar el pensamiento a ideas no comunes, es decir, que no sean tradicionales.

El proceso creativo para una idea, producto, proceso o servicio, genera emergencias que dan como resultado algo nuevo, novedoso. Pero para que ese algo sea creativo, es necesario que tenga impacto en la sociedad, en otras palabras, esta lo considere así. Es importante la inter y multidisciplinariedad, pues ayuda a relacionar conceptos de diferentes disciplinas, a la vez que enfoques y métodos. El conocimiento debe ser inter- y multi-disciplinar, que proyecte la curiosidad y la imaginación en distintas dimensiones, al igual que la observación.

Este texto tiene dos apartes, primero diferentes concepciones entorno a la creatividad y la complejidad, luego, las apreciaciones a tener en cuenta para determinar estrategias que deberían ponerse en práctica en el aula, pese a la complejidad que existe en ella. Por último, unas reflexiones que quedan de lo plasmado en este escrito.

¹ Cada ser es muy distinto uno de otro, por su comportamiento, las capacidades, la motivación, las intenciones y sentimientos. La creatividad y la complejidad en cada uno dependen del pensar, reflexión, cómo se critica y se percibe la realidad, qué experiencias vive, cómo soluciona los problemas; pero todo se estructura según la formación que recibe, para determinar una visión, un enfoque, una dinámica.

2. CONCEPCIONES

Por creatividad se entiende la generación de ideas originales, producto de la fluidez y la flexibilidad de pensamiento; aunque no es solo eso. Es decir, no bastan nuevas ideas. En esta era de la información, llamada así por ese mar de información que se puede acceder mediante distintas herramientas que proveen las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), lo importante, sin lugar a dudas, es generar ideas novedosas y originales, sean expresadas en una obra de arte, en un texto, en obras de teatro, en servicio a la comunidad, en un producto que provee gran beneficio, y que para la sociedad sean creativas.

Pero hoy día, principalmente por la globalización de las economías, toda empresa debe propender por generar productos innovadores para estar en la competitividad del mercado; por tanto, todas las personas deben tender a ser partícipes de procesos de innovación, para lo cual se requieren continuamente ideas creativas (Rodríguez, 2002), luego se requiere pensar: qué, cómo, dónde, cuál es el mejor producto a generar, lo que puede llevar a cambiar procesos productivos ya que innovar no es fabricar en serie.

La creatividad es inherente a diferentes dimensiones personales, profesionales y sociales del ser humano (Cabrera, 2009); la cual es necesaria para emprender diferentes procesos, en particular de innovación. Pero, deben existir procesos y estrategias en el aula que la potencien. Es decir, el diseño curricular debe buscar que los procesos educativos a desarrollar concatene diferentes alternativas y estrategias para potenciar la creatividad en cada ser humano; además conduzcan a la comprensión de la complejidad que existe en diversas situaciones.

En esta era de desarrollo tecnológico y científico, deben suscitarse cambios en los procesos educativos para que los futuros profesionales en sus diferentes acciones generen productos con valor agregado; en otras palabras, que le provean un sello de novedad y originalidad para que tenga efecto en la sociedad. Las dinámicas cotidianas de todos los ámbitos del quehacer del ser humano conducen a generar cambios en las estrategias, en los paradigmas, en la forma como se realizan las tareas, en la forma de aprender, en la manera de pensar a la hora de solucionar los problemas y en las soluciones que se puedan hallar a los problemas que se plantean.

Pero, muchas situaciones son inciertas o ambiguas y con comportamientos indescifrables; por tanto, surge crisis en la mente para determinar qué incluir en las diferentes acciones, cómo reducir el caos, cómo entender las dinámicas que suceden; quizá porque la estructura del pensamiento tiene visos de ser lineal, reduccionista y se sigue con los mismos procesos de manera inalterable. Es decir, no se construyen interacciones que generan variedad de ideas, en especial que sean originales y, por tanto, no se establecen dinámicas para que el pensamiento provea ideas producto de su fluidez y flexibilidad. Sin embargo, esas ideas originales solo surgen por momentos, en estadios en que emerge la creatividad.

Una interpretación sencilla de caos apunta hacia aquello sin sentido, sin solución, algo informe, que desconcierta por su comportamiento, algo no regular, que se considera desordenado; también es algo complejo (Torres, 2012).

Para comprender diferentes situaciones en el aula, se requiere capacidad de síntesis y análisis, identificar elementos e ideas, considerar cuál competencia desarrollar; pero a la vez realizar búsqueda de información, teniendo en cuenta qué significa, para qué sirve, cómo se aplica. Esto implica una representación (esquema mental) adecuada y la elaboración de interrelaciones con el fin de dar significado a lo hallado. Es decir, es necesario potenciar la creatividad, quizá mediante actividades que conduzcan a mejorar los procesos cognitivos.

Sin embargo, construir algo novedoso y original no es sencillo; en la mayoría de los casos, resulta ser una idea nueva que no trasciende en la sociedad; algo similar ocurre en el aula. Los ejercicios que deben resolver los estudiantes para contextualizar una teoría, siguen, en general, una linealidad, una tradición, sobre todo, tienen una única respuesta, y no conducen a una interrelación de conceptos o aplicación en el entorno.

Pero, no todo lo que la sociedad considere creativo es novedad. Para el aprendiz, todo nuevo tema en el aula de clase es novedad, porque no se conocía, está fuera del paradigma o de los esquemas que han estructurado el pensamiento. Al respecto, Kuhn (1978) manifiesta: “Lo que ve un hombre depende tanto de lo que mira como de su experiencia visual y conceptual previa que le ha preparado para ver”. Es decir, la formación que se adquiere lleva a establecer esquemas que en cierta forma conducen a la persona a comportarse de una manera u otra. Por tanto, en esta era de la información se debe cambiar,

aunque somos renuentes a cualquier cambio; se quiere siempre seguir con lo mismo, por el mismo camino, lo que restringe el generar nuevas ideas con el fin de innovar. Se quiere seguir siempre con los mismos procesos de pensamiento, en el mismo contexto, aunque muchos cambios existan en el entorno.

Para hallar solución a diferentes problemas, en especial complejos, además de curiosidad, observación e imaginación, se requiere flexibilidad y fluidez de pensamiento, para que se generen ideas variadas. Hoy día, la sociedad es cada vez es más compleja, por tanto las demandas de ella son nuevas (Torres, 2007) porque sus problemas se hacen complejos cada vez más. Sin embargo, la concepción de un problema depende del “estilo”, la reflexión, el enfoque, la motivación; de las interrelaciones que se establecen de conocimiento y, sobre todo, desarrollar capacidad para adaptarse a las nuevas situaciones que enfrenta; pues el abordaje de estas depende de la experiencia, de influencias del entorno, de los paradigmas que estructuran su pensamiento, del interés; sin ello se vuelve remota la posibilidad de producir algo muy distinto a lo existente. Para ser creativo es necesario tener un estilo que involucre ser consciente de qué valor agregar, qué idea es original y prestaría servicio a la sociedad (De la Torre & Pujol, 2010).

Pero, la necesidad de ser creativo se agudiza por las demandas nuevas de la sociedad, donde cada idea alcanza efectos trascendentes, porque el entorno le da su valor. Por la cantidad de interacciones que se construyen y destruyen, se establecen redes, quizá produciendo caos por momentos; entonces, la mente no genera ideas o no puede comprender las diferentes interrelaciones que ella misma establece, llevándola a no poder aplicarlas, sintetizarlas y relacionarlas para cumplir con la demanda hecha.

Una persona creativa está en constante búsqueda de conocimiento, de experiencias, de expresión de objetos que imagina, que a los ojos de otros poseen algo totalmente nuevo², se halla en un mundo complejo donde cada elemento o idea genera interacciones, algunas indescifrables, ambiguas o complejas, las cuales no son repetición de lo que conoce la sociedad, que poseen rasgos característicos que le dan un *estilo propio*, y que se consideran

² El docente cree que innova, que cambia su forma de transmitir conocimiento, que aplica estrategias didácticas especiales; sin embargo, a la vista de sus estudiantes repite lo que aprendió, sigue la misma línea; algo contradictorio. Para ser creativo, el docente; además de estructurar su estilo, debe establecer una dinámica que permita adaptarse según las necesidades del aula, debe innovar a cada instante (Cabrera, 2012).

originales.

En este mundo complejo, las ideas creativas se requieren para la construcción de nuevos objetos o mecanismos, que generen valor, que sean solución a problemas complejos, que sean parte de estrategias no comunes, pues la creatividad provee grandes beneficios a la sociedad (Torres, 2012), por ello se hallan grandes inventos a través de la historia de la humanidad.

Cada docente tiene su estilo para transmitir conocimiento, para aportar lo mejor de él, por su experiencia y conocimiento y, sobre todo, para adaptarse a las situaciones que surgen en este mundo complejo. Pero ser creativo conduce a que muestre diferentes estilos, establezca dinámicas que lleve a los estudiantes a desarrollar un pensamiento abierto y flexible para abstraer las situaciones y para innovar a cada instante (Cabrera, 2012).

Pero, los estudiantes de hoy día no se cuestionan, no reflexionan si lo que reciben es aplicable en el entorno, si está completo o no, si es verdad o no, si le crea un caos; quizá por la formación tradicional que determina que deben ser obedientes, disciplinados y seguidores de parámetros. Para ser creativo, un estudiante debe comprender distintas situaciones por abordar, a la vez la complejidad que existe en ellas, debe estructurar su propio estilo y cuestionarse sobre cada uno de los objetos o elementos que percibe. Con el conocimiento que adquiere en el aula mejorar los esquemas mentales, ojala dinámicos y complejos, para potenciar las capacidades que posee.

Para esto, el docente debe desarrollar procesos creativos que dependen de muchos elementos, algunos con complejidad alta y no supeditados a un tiempo específico, puesto que la misma complejidad posee dinámicas, sobre todo adaptarse a las necesidades del entorno. Las ideas u objetos, producto de procesos creativos se dan por combinación y relación de recursos; en particular por cuestionamientos, interacción de los conocimientos y la búsqueda de alternativas de solución que no son similares a las que conoce la sociedad; también porque considera distintos enfoques³ y, en especial porque satisface una necesidad primordial.

³ No se debe descartar las ideas absurdas, problemas sin solución o ambientes complejos. Las ideas creativas surgen por búsqueda deliberada de lo mejor, de manera consciente, por motivación intrínseca y extrínseca que conduce a hallar elementos que nunca antes habían sido imaginados por otra persona.

Una característica de la creatividad es la capacidad de asociar información, combinar recursos y aplicar en diferentes entornos; es decir, capacidad para comprender la complejidad presente en diversas situaciones, en particular al determinar aspectos relevantes en los ejercicios que debe desarrollar. A medida que el individuo piensa en distintos sistemas de referencia, en su mente se genera caos; esto lo lleva a no seguir una línea de pensamiento, a ampliar su capacidad crítica y reflexiva, a tener una visión para detectar los detalles en ese entorno complejo y, por tanto, mayor capacidad de síntesis y de construcción de interacciones para formar redes, aunque sean caóticas.

La complejidad no es un problema (Morin, 2004) ni debe confundirse con complicado, un aspecto que maximizan quienes buscan enredar el conocimiento: el que existe detrás de los fenómenos complejos y no se conoce. Sin embargo, la complejidad es solución para la comprensión de la verdadera realidad que se halla frente a los ojos. Se debe desarrollar la capacidad creativa para la comprensión de esa complejidad.

3. ASPECTOS DE LA EDUCACIÓN

En la educación, el conocimiento disciplinar es lo tradicional. No obstante, la sociedad del conocimiento, en que se vive, lo interdisciplinar es fundamental con miras a facilitar la construcción de interacciones entre los conocimientos que se reciben en las distintas asignaturas; además, el docente requiere concebir diversas aplicaciones. Esas interrelaciones llevan a la estructuración de conceptos y teorías; a la contextualización para una mejor aplicación. Y, aunque los planes de estudio de los programas académicos presentan relaciones entre asignaturas de distintas disciplinas en su currículo, no son claras en el momento de ponerse en práctica, en los distintos contextos, quizá porque la interrelación es simple y cada asignatura se desarrolla unidimensionalmente y de manera lineal. Las interrelaciones que se construyen deben formar un tejido, una malla, que provean dinámicas no lineales.

Esta no linealidad exige la presencia de una variedad de temas y tiene la intención de que el aprendiz, futuro profesional, adquiera diferentes conocimientos, los necesarios para proyectar su formación y, por tanto, desarrolle capacidades que le permitan construir

interrelaciones en su vida laboral, darle al conocimiento la aplicación adecuada; además, que le permita comprender esa complejidad en diferentes situaciones del entorno.

En el aula se deben explotar las capacidades del cerebro, que se produzcan interacciones entre el conocimiento de diversas disciplinas, de manera inter- y multidisciplinar. Pues se requiere conocimiento para el desarrollo de la creatividad, de la curiosidad y de la observación, entre otras capacidades. No basta con buenos ejercicios y espacios, el conocimiento ojalá fuese transdisciplinar porque así visualiza el individuo conocimiento e interacciones más allá de sus límites. No obstante, los estudiantes se quedan con lo mínimo, el docente trasmite siempre lo mismo. En sí se desperdician las capacidades que se poseen. Como lo establecen De la Torre y Pujol (2010), “la visión transdisciplinar estará sujeta a un sentido de contexto particular, y no es en ningún caso una *ley de todo vale*, ya que tiene como uno de sus grandes principios, la mejora personal, educativa, con una relación ecológica sustentable”; esto induce a pensar que una visión transdisciplinar genera, de alguna manera, mayor nivel de creatividad, como también amplía la comprensión de la complejidad.

En el aula, la costumbre es que el aprendiz resuelva ejercicios lineales, de una sola respuesta, en caso de que estos estén fuera de ese contexto, se consideran ilógicos, ambiguos; aunque su proceso de solución conduce a hallar respuestas originales, novedosas, estableciéndose variedad de interrelaciones. Luego un punto de partida para potenciar la creatividad es plantear ejercicios que conduzcan a emplear diferentes capacidades cognitivas: observación, imaginación, crítica y reflexión, entre otras, que ayudan, en cierta forma⁴.

Inducir a la investigación a los aprendices conduce a que vinculen nuevo conocimiento; por tanto, el proceso educativo se beneficia porque se amplía, la formación adquiere características especiales, a que el aprendiz explora y explota sus capacidades: sociales, humanas, cognitivas, gerenciales, artísticas, de observación, entre otras. Los procesos

⁴ El proceso educativo es complejo, no debe tener soluciones simples. Muchas sugerencias son atractivas pero poco efectivas en el aula (Morin, 2003). Pero las nuevas tendencias pedagógicas ponen énfasis en el proceso de "indagación" científica, para desarrollar la estructura cognoscitiva. El sistema educativo debe formar personas altamente competentes, con flexibilidad mental para adaptarse a los cambios que suceden. Se deben incluir nuevas tecnologías que ayuden a la reflexión y la crítica, que incluyan actividades organizadas para exponer ideas, se exploren alternativas, que busque un aprendizaje significativo (De la Herran, 2011).

educativos deben tener cambios que induzcan a potenciar la creatividad y a la comprensión de la complejidad.

La investigación en el aula genera escenarios para que el docente y estudiantes vayan más allá del tema que se trata, a hallar conocimiento trasndisciplinar, a plantear problemas, a ser creativos, a utilizar distintos enfoques, a que sean curiosos, observadores y se cuestionen sobre diferentes aspectos.

Cada individuo desarrolla un talento específico, capacidades y características particulares, ideas originales, novedosas y fuera de lo común; y, ese talento está lejos de la complejidad de su cerebro; depende de los procesos de pensamiento que construye. Algunos procesos externos le ayudan a estructurarlo, adaptándose al entorno y buscando el conocimiento que no recibe en el aula; es decir, algo lo incita a “investigar”; pero el entorno puede proveerle elementos o procesos que le inhiben generar ideas, generarle temor y miedo que lo estancan, lo hacen retroceder⁵; en otras palabras, surgen barreras que limitan el desarrollo de su creatividad (Beyer, 1985).

Pero, en esta era de la información, siendo el aprendizaje propio de cada persona, se debe ser creativo y no caer en la trampa de hacer siempre lo mismo, comportarse siempre igual, pensar de la misma forma. Se requiere pensar distinto, en especial en situaciones que se abordan y tienen elementos en que conduce a que la mente sea un caos (Torres, 2012). Pues la continuidad afecta el ser creativo, pero se sigue por el mismo camino por las creencias o la cultura; sin embargo, es necesario cambiar y adaptarse al entorno, a sus problemas, a sus necesidades, pues se deben enfrentar las situaciones de variadas formas. Una misma situación no se repite, cambia el nivel de complejidad⁶, incluye otros elementos, requiere un enfoque muy diferente.

Cuando los ejercicios que deben desarrollar un estudiante tienen algo enredado, no son comunes; siempre piensa que le faltan datos, que no tienen solución, se llega a determinar

⁵ El talento que posea una persona lo lleva a sobresalir; sin embargo, muchas veces no lo ejercita para potenciarlo. Después de un tiempo, sigue con la misma lógica, con una estructura que lo estanca. Llega el momento en que no observa bien, cree tener siempre la razón sin darse cuenta de que el mundo cambió, por tanto, considera que no requiere ir más allá, es decir, destruye su creatividad (Beyer, 1985).

⁶ Una persona cambia su comportamiento según el entorno, los beneficios que ofrece. Si es creativo está en continuo cambio, previene situaciones problemáticas, establece nuevas estrategias, no se ata a una estructura de pensamiento, por más que provea buenos resultados por momentos. Además, explora sus capacidades y las desarrolla para comprender la complejidad que existe.

que es ambiguo o difuso, que está mal definido; entonces, en el pensamiento surgen dinámicas que le forman un caos en la mente.

En el aula de clases no se estudia la complejidad en ninguna asignatura. Se conciben sistemas complejos, en particular cuando existe contraposición política, cuando los conflictos afectan las ansias de poder, cuando la dominación de la sociedad no puede llevarse a cabo. Entonces, aquello que no es fácil entender se considera complejo.

Un aspecto para empezar a desarrollar la creatividad es, en el papel, escribir las ideas, realizar evaluación y síntesis de ellas, relacionándolas con diferente conocimiento; por simplicidad se puede realizar un mapa mental, que ayuda a establecer interrelaciones entre las ideas. Si el mapa mental contiene dibujos, estos ayudan a recordar más fácilmente, por tanto, también a aprender. Son una ayuda a la memoria, al aprendizaje y desarrolla la creatividad ya que las relaciones se consideran relevantes; además, conduce a que cada uno tenga su estilo para estructurar los esquemas mentales.

4. CONCLUSIONES

El comportamiento del ser humano en diferentes situaciones proyecta distintos aspectos, que son energía para generar algo nuevo; que no debe ser una etiqueta para actuar. Ser creativo conduce a reflexionar siempre, buscando resultados novedosos, satisfaciendo de la mejor manera demandas que le realiza la sociedad.

En el proceso educativo deben existir espacios para la reflexión y la crítica, no solo del tema que se aborda, sino de las distintas acciones y situaciones, sobre los problemas sociales y personales. En particular, el docente debe inducir procesos para el desarrollo de las capacidades: curiosidad, imaginación, observación y creatividad, entre otras; realizar procesos investigativos en procura de hallar conocimiento más allá de los límites que se proveen en el aula. En esta, los ejercicios no deben ser lineales, de una sola respuesta, pero sí integrales, con el fin de que los aprendices exploren sus capacidades.

El docente por su mayor conocimiento debe ser un ejemplo creativo. Debe generar ambientes y realizar actividades que induzcan a que emerjan ideas originales. En esos ambientes no deben existir miedos o temores. Las actividades deben impulsar, de alguna

manera, exploración tanto del entorno como de conocimiento requerido para hallar estrategias nuevas; además que ayude a que el pensamiento tenga fluidez y flexibilidad.

La creatividad puede ser actitud, capacidad, habilidad o cualidad. Está en el ser humano como algo natural. Algo creativo es un resultado emergente de interrelación entre situaciones del entorno; por ejemplo, motivación intrínseca, curiosidad por aprender algo, habilidad para observar detalles, construir distintas interacciones (Torres, 2012). Lo creativo es eso que se sale de lo normal, que la sociedad considera posee valor, tiene beneficio, es ayuda o novedad. Es una propiedad emergente.

Referencias bibliográficas

- Beyer Gunther (1985). *Aprendizaje creativo*. Ediciones Mensajero, Bilbao.
- Cabrera Cuevas Jesica (2012). “Dificultades para la creatividad en la formación universitaria. Una perspectiva docente”. En Pujol María Antonia, Lorenzo Nuria, Violant Verónica (coord.). *Innovación y creatividad: Adversidad y escuelas creativas*. GIAD UB, Barcelona.
- Cabrera Cuevas Jesica (2009). “Creatividad hoy. Una evolución hacia mayores niveles de conciencia y complejidad”. En *Educación y Futuro. Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas*, no 21, pp.15-42, Barcelona.
- De La Torre Saturnino, Pujol Maura María Antonia (coord.). (2010). *Creatividad e innovación. Enseñar e investigar con otra conciencia*. Universitas, Madrid.
- De La Herrán Agustín (2011). *Cambio docente. Creatividad y conciencias reavivadas*. Educación Creativa, Santiago de Compostela, España.
- Kuhn Thomas S. (1978). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Morin Edgar (2003). *Los siete saberes necesarios para una educación de futuro*. 2a ed., Paidós, Barcelona.
- Morin Edgar (2004). *El método III. El conocimiento del conocimiento*. 4a ed., Cátedra-Teorema, Madrid.
- Rodríguez Estrada Mauro (2002). *Creatividad en la empresa*. 3a reimp., Pax, México.
- Torres Soler Luis C. (2007). *Complejidad. Aspectos varios*. Unidad de Publicaciones, Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- Torres Soler Luis C. (2012). *Creatividad. Estímulos para su desarrollo*. Ediciones la U, Bogotá.

