E

n un artículo escrito Lisa Powell, Damien Lambert, Nicholas McGuigan, Ashna Prasad & Jerry Lin (2020) titulado [*Fostering creativity in audit through co-created role-play*](file:///C:\Users\hdobe\Documents\hbg\borradorescontrapartida\10.1080\09639284.2020.1838929), editado por *Accounting Education*, se lee: “*This paper investigates how authentic co-created role-play may assist audit students in developing creativity, a much-needed aptitude for auditors. Role-plays used in audit education are often structured, formal case approaches, limiting student creativity. In contrast, this role-play allows students to interact with a performance artist and encourages students to bring their interests, lived experiences, and audit context into the development of a storyboard and role-play performance. A total of 650 students at a large Australian University participated in this innovative role-play assignment and 313 (48.2%) responded to a follow-up survey. While some students experienced difficulties with the ambiguity and relatively unstructured nature, most students perceived enhanced creativity and human skills and reported high levels of engagement, motivation, and enthusiasm. Overall, this study contributes to accounting role-play literature by showing that co-created role-plays can be effective teaching tools to enhance creativity skill development and provide students with an enriching educational experience.*”

Todavía no hemos podido convencer a los académicos de la contabilidad del modelo de competencia expuesto internacionalmente por el IAESB, luego de un proceso de consulta muy amplio, que le garantiza una legitimidad mundial. Ese modelo enseña que una persona competente tiene que reunir conocimientos, habilidades y actitudes.

Entre las habilidades hoy se repite, dentro y fuera de la profesión de los contables, que se requiere ser creativo, innovar.

El artículo citado es uno entre tantos sobre educación de contadores que ya son muchísimos. Mientras tanto nosotros nos movemos dentro de otros enfoques, aunque pedagógicos y didácticos, pero no contables.

La creatividad requiere de un escenario de libertad, de independencia, que, como se anota en lo transcrito, no puede estar estructurado. Por ello varios de los juegos preparados por nuestros docentes no sirven.

Cada profesional académico cree que su práctica le permite conocer al mundo. Falso. Cada uno conocemos hasta donde nos alcanza el brazo.

El juego de roles, que no sabemos qué tanto se usa en Colombia, ayuda a los estudiantes a tratar de pensar como se lo señala el libreto. Es valioso en este sentido. Pero no para impulsar la creatividad.

Las profesiones liberales dedicadas a las empresas tienen permanentemente que ofrecer nuevas soluciones a los nuevos problemas que estas experimentan. No es cuestión de vez en cuando sino de todos los días salir al frente y empujar el horizonte mucho más allá. Hay que educar, formar, con esa visión, no con la de repetir lo que nuestros dogmáticos enseñan.

*Hernando Bermúdez Gómez*