



# FORMATO AUDIOVISUAL INTERACTIVO PARA LA FORMACIÓN ÉTICO-DISCURSIVA DE ADOLESCENTES DE SANTIAGO DE CALI



**Luis Armando Muñoz Joven**

Investigador

✉ [Luis.muñoz03@usc.edu.co](mailto:Luis.muñoz03@usc.edu.co)

En esta edición del boletín de investigaciones de la USC se destaca parte de la trayectoria del profesor e investigador Luis Armando Muñoz Joven, comunicador social egresado de la Universidad Santiago de Cali. Además, es especialista en Pensamiento Político Contemporáneo y cuenta con dos maestrías: una en Filosofía y Lenguaje y otra en Filosofía y la Mente, así como un doctorado en Humanidades. Todos estos títulos fueron obtenidos en la Universidad del Valle.

## Cómo citar:

Ortega Rincon, J. A. (2025). ¡LA USC ABRE LAS PUERTAS A PASANTES INTERNACIONALES DE LA RED DELFÍN! En: Boletín de Investigaciones USC, 8(5), pp. 8-9.  
<https://doi.org/10.35985/biusc.v8n5a3>



Uno de los proyectos más recientes del doctor Armando Muñoz se centra en las narrativas audiovisuales interactivas, con el objetivo de fortalecer la formación éticodiscursiva de adolescentes en Cali. Para lograrlo, se está desarrollando un formato audiovisual que presenta dilemas morales dramatizados, permitiendo que los espectadores jóvenes estudiantes de colegios interactúen y tomen decisiones en tiempo real.

La propuesta parte de la idea de que el aprendizaje ético se construye en la interacción social y en la reflexividad. Este proyecto fue seleccionado en la Convocatoria Interna DGI No. 12 – 2024, titulada Proyectos de Creación Artística y Cultural, la cual impulsa la producción artística como parte de la investigación e innovación institucional, en articulación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Dentro del marco de la conversación, el doctor Armando Muñoz explicó de qué forma funcionará el formato audiovisual para que sea efectiva la formación ético-discursiva de adolescentes, argumentando que: “vengo realizando trabajos que tienen que ver con lo audiovisual, pero son audiovisuales que yo tomo, escenas de películas, y entonces los pongo a prueba. Les pregunto: ‘¿Sobre qué piensas?, ¿estarías allí?, ¿qué pasaría si cambiaras de rol? Por ejemplo, si fueras mujer, ¿harías lo mismo?’. El relato que uso es parte de mi tesis doctoral, es un fragmento de ese trabajo que se hizo.

Lo que ahora quiero es llevarlo al plano interactivo, porque en la actualidad es muy difícil lograr que alguien se detenga a pensar qué haría en una situación. Por eso, la interactividad no es por la novedad en sí, sino por lo que sucede en el cerebro cuando uno tiene que tomar una decisión en tiempo real.”

Esta iniciativa se desarrolla en el marco de la línea de investigación Cultura, Educomunicación y TIC del grupo GISOHA de la Facultad de Humanidades y Artes, y promete ser una herramienta innovadora para el aprendizaje ético en contextos educativos. Además, cuenta con el apoyo del estudiante Nicolás Manrique, quien participa activamente en el desarrollo del proyecto, brindando acompañamiento académico y creativo durante las diferentes fases de producción.

Sería interesante conocer los resultados del análisis en cuanto a la toma de decisiones rápidas de los jóvenes.

