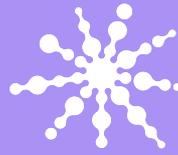


**FAUD**  
4,5,6 Sep. 2025  
Mar del Plata



**Encuentro Nacional del  
Conocimiento Proyectual**  
Tecnologías Adictivas e I.A.

## Introducción

Los procesos de construcción del conocimiento, en el ámbito de la educación superior, han estado siempre caracterizados, tanto por las innovaciones de las teorías pedagógicas como por las diferentes tecnologías aplicadas a estos procesos. En el caso específico de la enseñanza de la arquitectura, con una amplia tradición, así como en otras disciplinas afines, la construcción del conocimiento para la resolución de problemas se dá en torno a la idea de proyecto. Nuestra Facultad se caracteriza por la presencia de carreras cuyos procesos de enseñanza y aprendizaje necesitan apoyarse precisamente en esta noción.

El proyecto, en términos generales es entendido como el resultado de una práctica que dispone de medios analógicos - de diferente categoría y naturaleza - para hacer referencia a la realidad construible, a la cual se arriba mediante un proceso que requiere el saber y la articulación permanente de diferentes variables las cuales se organizan según la aplicación de diferentes jerarquías.

La asistencia teórica y metodológica a estos procesos han ido experimentando cambios a lo largo de la historia. Las diferentes disciplinas proyectuales fueron asimilándolos, tanto como a las tecnologías disponibles para asistirlos.

Sin embargo, en nuestra contemporaneidad, se han incorporado disruptivamente numerosas innovaciones tecnológicas con un impacto decisivo en los procesos del conocimiento, tanto en su producción científica como en su transmisión al interior de las disciplinas y profesiones. Circunstancia que también produjo un fuerte impacto en los modelos de cognición.

Esta circunstancia también atravesada por una apropiación desigual y desarticulada de dichas tecnologías, intra-generacional e inter-generacional, nos pone en una crisis radical y profunda acerca de la forma construir el conocimiento, así como, en la forma de legitimar y en la ética de sus aplicaciones.

La tecnología, La digitalidad, la virtualidad, y la inteligencia artificial, entre otras formas de manifestación de la tecnología, proponen la necesidad de rediscutir y los inminentes cambios del ejercicio de nuestras profesiones, los horizontes de nuestras disciplinas, así como de repensar nuestros procesos de enseñanza proyectual, y en consecuencia de reestructurar nuestros planes de estudio.

## Objetivos

1. Analizar el estado actual de la enseñanza del proyecto en la carrera de arquitectura y carreras afines.
2. Compartir experiencias y mejores prácticas en la enseñanza del proyecto.
3. Explorar nuevas metodologías y tecnologías para mejorar la enseñanza del proyecto.
4. Fomentar la colaboración y el intercambio de ideas entre docentes.

## El Proyecto

- Dimensión teórica y práctica desde la óptica disciplinar.
- Su significado en tiempos de tecnología digital y la IA.
- Transformaciones, cuestionamientos y perspectivas.
- Desafíos éticos y creativos en el uso de la IA.

Mañana ○ **A. Paneles de exposición de Trabajos**  
Ponencias/ Experiencias/ (Formato Proyección y explicación oral).

○ **Instancia de exposición:**

- 1 coordinador a cargo (docente local e invitado).
- Tiempo de asignación para la exposición; 10 a 15 minutos (según cantidadde trabajos presentados).

○ **Instancia de puesta en común:**

- Debate.
- Registro de las intervenciones.

○ **Duración tentativa 2 hs.**

Tarde ○ **B. Panel de Profesores**

- 1 coordinador. 3 profesores locales e invitados -expertos en el eje temático de la mesa.
- Con público y preguntas.
- Destinado a docentes de la comunidad de las distintas casas de estudio y estudiantes.
- Cierre en forma de conclusiones de los panelistas. Registro de las intervenciones.

○ **Horario a determinar.**

# 02

## La Pedagogía del Proyecto

- Experiencias y metodologías innovadoras. Colaboración y Trabajo en Equipo. La mediación tecnológica.
- Integración de la enseñanza a distancia, aulas-taller, híbridos y experiencias pedagógicas no convencionales.
- La evaluación en la construcción del conocimiento proyectual.

Mañana ○ **A. Paneles de exposición de Trabajos**  
Ponencias/ Experiencias/ (Formato Proyección y explicación oral).

○ **Instancia de exposición:**

- 1 coordinador a cargo (docente local o invitado).
- Tiempo de asignación para la exposición; 10 a 15 minutos (según cantidad de trabajos presentados).

○ **Instancia de puesta en común:**

- Debate.
- Registro de las intervenciones.

○ **Duración tentativa 2 hs.**

Tarde ○ **B. Panel de Profesores**

- 1 coordinador. 3 profesores locales e invitados -expertos en el eje temático de la mesa.
- Con público y preguntas.
- Destinado a docentes de la comunidad de las distintas casas de estudio y estudiantes.
- Cierre en forma de conclusiones de los panelistas. Registro de las intervenciones.

○ **Horario a determinar.**

# 03

## Tendencias y Desafíos Futuros

- En la era de las tecnologías digitales, redes, plataformas y la IA.
- Expectativas institucionales en la transformación de planes de estudio. Redes de carreras proyectuales afines.
- El rol docente frente a la automatización y las herramientas emergentes.

Mañana ○

### A. Paneles de exposición de Trabajos

Ponencias/ Experiencias/ (Formato Proyección y explicación oral).

#### Instancia de exposición:

- 1 coordinador a cargo (docente local o invitado).
- Tiempo de asignación para la exposición; 10 a 15 minutos (según cantidad de trabajos presentados).

#### Instancia de puesta en común:

- Debate.
- Registro de las intervenciones.

○ Duración tentativa 2 hs.

Tarde ○

### B. Panel de Profesores

- 1 coordinador. 3 profesores locales e invitados -expertos en el eje temático de la mesa.
- Con público y preguntas.
- Destinado a docentes de la comunidad de las distintas casas de estudio y estudiantes.
- Cierre en forma de conclusiones de los panelistas. Registro de las intervenciones.

○ Horario a determinar.

## WorkShop para Estudiantes

### "El proyecto mediado por las tecnologías de la virtualidad + IA"

Dr. Arq. Fernando Speranza

- Experiencia híbrida con estudiantes presenciales y estudiantes a distancia.
- Duración 3 días.
- Exposición. Registro y documentación. Publicación posterior de la experiencia proyectual.
- Debate y conclusiones.

Clase **01** ○ **"Uso de Tecnologías emergentes en la Enseñanza del Proyecto"**  
○ Dr. Geólogo Eduardo Piovano (UNC).

○ "Los archivos del territorio y la tecnosfera"  
○ Estratos, ciudades y catástrofes.

○ *Confirmado.*

Clase **02** ○ **"Evaluación de la Creatividad y la Innovación en la Enseñanza del Proyecto"**

○ Dra. Lic. Mariana Maggio. (Filosofía. UBA).

○ *Confirmada.*

Clase **03** ○ **"Impactos cognitivos en la interacción sujeto-tecnología"**

○ Dr. Miguel Benasayag (Sorbona. Paris).

○ Dr. Lic. Ariel Pennisi (Filosofía. UBA).

○ *Confirmado con opción a teleconferencia.*

Clase **04** ○ **"Tendencias Actuales y desafíos futuros en la Enseñanza del Proyecto en la Era Digital"**

○ Mg. Arq. Pedro Ferrazini (Decano Rosario, Magister experto en IA)

○ "Paisaje e In-Con-Formidad"

○ *Confirmado.*

Clase **05** ○ **"Modelos y generaciones de la IA"**

○ Ing. Electr. Gustavo Meschino (Prof. de IA FI- UNMDP)

○ *Confirmado.*

Clase **06** ○ “Filosofía de la ciencia; Tecnologías adictivas e IA; Modelos en puja”  
: Prof. Claudio Martínez. (Productor- Comunicador – Periodista).  
:  
○ *Confirmado.*

Clase **07** ○ “Estrategias de la IA para el diseño generativo”  
: Dra. Arq. Susana Toscano (Prof. Titular UBA-FADU / UNMDP-FAUD)  
:  
○ *\*Se incorporan los CV abreviados en anexo.*