

En el siguiente texto, abordaremos algunas ideas para orientar las prácticas de enseñanza en el marco de la modalidad combinada. Esta nueva realidad nos lleva a revisar y adecuar la planificación y organización de los recursos y por ende la formación de los/as futuros/as docentes, los cuales anticipan otras características para la escolaridad atendiendo la reestructuración de sus principales coordenadas de espacio y tiempo.

Vayamos respondiendo cada una de las preguntas planteadas en un comienzo.



¿Qué es la Modalidad Combinada?

La modalidad combinada, implica la articulación de formas de enseñanza y de aprendizaje entre instancias presenciales e instancias virtuales, constituyéndose en un dispositivo formativo que incluye variados medios y lenguajes para una ampliación de posibilidades de acceso y permanencia de la población estudiantil del nivel superior. ([Resolución 98/21](#))

Cada una de las modalidades, presencial y virtual, tiene asociadas diferentes características relacionadas al *espacio* y al *tiempo*. Mientras que en la **modalidad presencial** el *espacio* está asociado al aula o al edificio institucional; el *tiempo* está asociado a determinadas franjas horarias, a una frecuencia, ya sea a una clase semanal, dos veces por semanas, todos los días, 60 minutos, 120, etc., lo que implica estar, docentes y estudiantes, en un mismo lugar. Asimismo, con el devenir de la pandemia del COVID -19 en el año 2020, se ha ampliado el concepto de presencialidad como una variante de la anterior, al considerar los encuentros sincrónicos a través de las pantallas. Esto supone pautar una fecha y horario de encuentro simultáneo entre los distintos actores institucionales.

2



Equipo de Educación Digital **ProFoDI-MC**

En cambio, en el **entorno virtual**, el espacio se desdibuja y el tiempo está diluido, disperso, no hay necesidad de coincidir docentes y estudiantes para que el aprendizaje ocurra ya que existe una mayor flexibilidad en el uso del tiempo dada por la *asincronía*. En los **modelos híbridos o combinados**, Lugo y Loíacono (2020) plantean la necesidad de pensar en “espacios más flexibles que se adapten a diferentes usos, agrupamientos y tiempos: espacios de mayor movilidad para trabajos con grandes, medianos y pequeños grupos o en

forma individual, junto con equipos de docentes que comparten esos espacios y grupos, a modo de promotores de experiencias y trayectorias de aprendizaje” (p. 30).

Para ambas autoras, pensar en estas nuevas modalidades de cursado, brinda la oportunidad de revisar aspectos estructurales del sistema educativo y establecer nuevos enfoques pedagógico-didácticos en los que se cuestionen las metodologías utilizadas.

Desde esta perspectiva, estas nuevas formas educativas en modalidad combinada significan trascender el espacio físico del aula, dando lugar a procesos educativos multicontextuales con el apoyo de un ambiente tecnológico flexible. Otro de los componentes a desestructurar teniendo en cuenta las necesidades y los ritmos particulares es el tiempo. Las autoras plantean que hay tiempos atenuados y acentuados de virtualidad, como así también tiempos diferenciados de presencialidad” (p. 31).

Esta combinación de espacios -aulas físicas y virtuales - permiten formas posibles de construir escenas educativas gracias a la integración o mediación de las tecnologías. Como expresa Litwin (2005), la utilización de TIC en el proceso de enseñanza no es neutra ni se puede separar su carácter de herramienta y entorno de los fines con los que se las utiliza.

Entonces cabe preguntarnos:

¿Cómo establecer vínculos entre ambas modalidades, que permitan enlazar las actividades que se hagan en un entorno y en el otro?

Uno de los objetivos principales es conseguir un tránsito fluido, un continuo y que ambas modalidades fluyan con total naturalidad.



Sangrá A. (2020) destaca, que “debemos diseñar los momentos presenciales y los no presenciales como si fueran un continuo” (p.210), ya que no es conveniente diseñar, por un lado los momentos presenciales y por otro los no presenciales, sino más bien sugiere aplicar el concepto de “**entorno de 360°**” para darle un sentido de totalidad. Es decir que, esto supone unir la presencialidad y la virtualidad de manera tal que las dos fluyan naturalmente.

El autor, además destaca aquel principio que dice que “el aprendizaje no es solo lo que ocurre cuando el docente está mirando” (p.211), y por este motivo la interacción no debería ser solo **sincrónica**, sino que al momento de diseñar nuestras propuestas

didácticas, nos invita a descubrir, valorar y aplicar metodologías asincrónicas y entenderlas como partes integradas en el flujo del proceso educativo. Es decir, que tanto los momentos de presencialidad como los de no presencialidad, los momentos de sincronía y asincronía, deben diseñarse simultáneamente para darle el sentido de unidad.

En síntesis, es necesario aprender a trabajar con la asincronía durante los momentos presenciales y así poder fluir en uno y otro entorno.

Teniendo en cuenta estas conceptualizaciones, la siguiente pregunta que nos hacemos es:

¿Cómo diseñar propuestas que incluyan los dos entornos, aprovechando lo mejor de la presencialidad y de la virtualidad como un fluir?



¿Cómo se piensa una didáctica que no esté atada ni al espacio ni al tiempo, característico de cada modalidad?

Propuesta de Enseñanza en Modalidad Combinada

Lugo y Loíacono (2020) en función de la planificación en la modalidad combinada, plantean ir más allá de la idea de un único modelo y aprovechar las oportunidades que brindan los modelos mixtos o combinados al incluir las tecnologías a la medida de las necesidades y de los contextos. En este sentido, sostienen que pueden definirse tres grandes posibilidades asociadas a la incorporación de tecnologías:

4



Equipo de Educación Digital **ProFoDI-MC**

la de aprender más, en un contexto de pérdida de estudiantes las tecnologías son claves para el acceso y el acompañamiento a sus trayectorias; la posibilidad de **aprender mejor**, en un contexto de mayor confianza en que la educación en línea puede favorecer experiencias significativas y relevantes; y por último, la promesa de **aprender de una manera diferente**, si apostamos a una concepción del aprendizaje que focalice no solo en saber, sino fundamentalmente en **saber hacer (p. 30)**.

En este sentido, ambas autoras, recuperando a Kuklinski y Cobo, consideran que resulta sumamente interesante como estrategia de aprendizaje virtual pensar los contenidos como una narrativa transmedia multimedial. De esta modo, se incorporan momentos

sincrónicos y asincrónicos que dejan de lado la postura de “consumidor pasivo” por parte de los y las estudiantes, para convertirlos en prosumidores - usuarios/as productores y consumidores— a través de procesos creativos de interacción y construcción colectiva del conocimiento, utilizando diferentes herramientas digitales.

Para finalizar, las autoras expresan que “imaginar modelos híbridos implica pensar futuras configuraciones institucionales y definir un nuevo marco de relaciones entre los sujetos de la educación a partir del reconocimiento de las diversidades” (p.30)



Proceso de deconstrucción de una clase tradicional

El diseño de cualquier acción educativa tiene como reto ofrecer una formación bien planificada, organizada, coherente y alineada con el desarrollo de las competencias y de los objetivos del aprendizaje, independientemente de cuál sea el nivel o intensidad de uso de la tecnología.

Ya hemos visto las diferencias en cuanto a tiempos y espacios en la modalidad presencial y virtual. Pero, cuando hablamos de **Modalidad Combinada**, debemos *combinar* ambas. Entonces, ¿Cómo hacemos para “mezclar” una y otra? Naturalmente intentamos realizar la *sustitución*, es decir, por ejemplo, si esta semana debemos trabajar en la virtualidad, porque no iremos al Instituto, entonces nos preguntamos: ¿Qué hacemos específicamente esta semana?

Para comenzar a construir una propuesta en la Modalidad Combinada, Odetti (2021), Especialista en Tecnología Educativa, propone un ejercicio de imaginación, en el cual se

5



Equipo de Educación Digital ProFoDI-MC

debe comenzar por romper la idea que tenemos de *clase tradicional* y pensar la modalidad combinada mirando en su conjunto la materia, unidad o espacio curricular.

Veamos, de acuerdo a la autora, cada uno de los ítems que comprende este ejercicio.

1- Pensar en la totalidad de la unidad/espacio curricular

El primer punto a abordar es pensar desde nuestro rol docente y como especialistas en educación en los contenidos del diseño curricular y preguntarnos:

- ¿Cuáles son sus contenidos?

- *¿Cuál es su duración? es decir ¿Cuántas horas tienen asignadas, en el contexto de la carrera, esa unidad/espacio curricular?*

Plantearnos estas preguntas, nos permitirá tener cuantificados algunos datos y permitirnos pensar cómo podemos articular estos espacios presenciales y virtuales.

2- ¿Qué queremos que aprendan los/as estudiantes?

Es indudable que los/as estudiantes deben aprender los contenidos de los espacios/unidades curriculares de la carrera que cursan.

Ampliando esta segunda pregunta, Sangrá (2020) propone en primer lugar, pensar detenidamente

- *¿Qué competencias van a tener que desarrollar los/las estudiantes en la unidad/espacio curricular?*
- *¿Qué actividad o actividades de aprendizaje les pueden ayudar a ese desarrollo?*
- *¿Qué objetivos de aprendizaje?* o, mejor y desde la perspectiva del/la estudiante, *¿Qué aprendizajes vamos a poder obtener como consecuencia de la realización de la actividad o de las tareas pensadas?.*

3- ¿Qué experiencias queremos proponerles?

En esta instancia, Odetti (2021) nos invita a reflexionar sobre: *¿Cómo van a aprender “eso” que queremos que aprendan?*

6



Equipo de Educación Digital **ProFoDI-MC**

Hace referencia a las aplicaciones, herramientas tecnológicas aprendidas antes, durante y luego de la Pandemia del Covid - 19, que posibilitaron los caminos para dar continuidad al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

En un ámbito presencial, la experiencia educativa podía limitarse a escuchar a el/la docente y debatir un texto tras la escucha de su lectura. Paulatinamente aparecieron las metodologías educativas con inclusión de tecnologías, permitiendo que los/as estudiantes hicieran muchas otras cosas, como por ejemplo, murales colaborativos; estudios de casos, simulaciones, estrategias lúdicas, es decir, otras experiencias que fueron posibles

independientemente del espacio (físico o virtual).

En este sentido, Marés (2021) expresa que las propuestas de actividades que les planteemos a los estudiantes, así como las aplicaciones y recursos que seleccionemos para realizarlas, dependen de los contenidos de la unidad curricular que hayamos seleccionado y de los objetivos planteados, y no al revés. Es decir, que debe hacerse foco en qué se quiere lograr con la actividad, por ejemplo: conocer las ideas previas que tienen sobre un determinado tema; presentar uno nuevo; profundizar contenidos; aplicar conocimientos vistos previamente; evaluar la comprensión de un tema o el aprendizaje de la unidad; etc. Recién allí se seleccionará el recurso que vamos a utilizar. Una vez definido el tipo de actividad que se va a desarrollar, es necesario definir si la misma va a ser realizada de forma individual o grupal.

En síntesis, cuando miramos la totalidad de la unidad curricular, la cuantificamos, la entendemos y pensamos qué y cómo queremos que aprendan y qué experiencias educativas podemos ofrecerles a nuestros/as estudiantes, podemos preguntarnos:

¿Dónde es mejor que ocurran cada una de estas experiencias de aprendizaje?

Habrá experiencias que vale la pena sucedan en el aula presencial, porque siempre hay “algo” que sucede cuando estamos todos/as juntos/as, cara a cara y que no puede ser reemplazado por la virtualidad. Por otro lado, habrá experiencias más aprovechables en la modalidad virtual.

7



Podremos entonces distribuir en qué momentos nos encontraremos y para qué y en qué momento ganará terreno la autonomía de los y las estudiantes para la resolución de las actividades.

Nos parece oportuno compartirles el material “[Desarrollo de actividades](#)” del libro “Claves y Caminos para enseñar en entornos virtuales” publicado por educ.ar que ejemplifica tipos de actividades según los objetivos de aprendizaje.

4- ¿Qué recursos vamos a necesitar para llevar adelante nuestra propuesta?

Al momento de seleccionar los recursos que vamos a necesitar, es fundamental pensar cuáles serán los más apropiados para desarrollar los contenidos que vamos a trabajar.

No ponemos en discusión que, de todo lo realizado durante estos dos años, como el trabajo en las aulas virtuales y los recursos disponibles en formato digital, permitieron que los/as estudiantes pudieran acceder a ellos las veces que necesitaban. Como profesionales de la educación sabemos que producir materiales demanda un tiempo enorme, pero una vez logrado, pueden reciclarse, remixarse, quedando siempre a disposición de los/as estudiantes.

Para esta etapa, Marés (2021) propone buscar contenidos de uso libre, como los Recursos Educativos Abiertos que puedan reutilizarse, **siempre realizando una curaduría** de los mismos y evaluando si es necesario editarlos o actualizarlos. Es importante organizar y seleccionar esos materiales en función de los propósitos establecidos. En esta instancia se identifica el tipo de contenido que se utilizará y su formato. No hay que perder de vista el momento en el que serán desarrollados (sincrónico-asincrónico). Esto es una ventaja de la modalidad virtual, si lo comparamos con la modalidad presencial.

Sin embargo, llenar un aula virtual de archivos, haciendo de ella un depósito de PDF o brindar un sinfín de recursos, no implica mejorar la enseñanza. No se trata de “**usar**” el Campus Virtual del instituto y sus aulas, sino de “**cómo hacerlo**”, de modo de gestar una nueva manera de dar clase. Por ejemplo, hacer una buena consigna en el foro que invite a los/as estudiantes a reflexionar sobre una determinada temática es mucho mejor que desplegar una gran variedad de aplicaciones. Por eso es fundamental preguntarnos *¿qué queremos que aprendan los/las estudiantes?* y *¿en qué medida el uso de la tecnología nos permite responder esa pregunta?* Una enseñanza en la virtualidad trasciende en una reflexión

8



Equipo de Educación Digital **ProFoDI-MC**

pedagógica, didáctica, institucional y colectiva que permita preguntarnos continuamente **¿Cómo enseñamos?** **¿Qué es la enseñanza?** y en consecuencia **¿Qué es el aprendizaje?** esperando encontrar múltiples respuestas.

5- ¿Cómo se hace el seguimiento articulado de dos espacios, donde ocurren cosas diferentes? y en consecuencia ¿Cómo se evalúa?

En relación a esta última pregunta, Odetti nos invita a reflexionar sobre la evaluación teniendo en cuenta que la educación mediada por tecnologías en la modalidad híbrida o combinada, exige que haya un seguimiento de los/as estudiantes que nos permita saber e interiorizarnos si la propuesta presentada ha cumplimentado sus objetivos. Para ello, se debe tener un modelo de seguimiento de las trayectorias de los/as estudiantes y pensar *¿cómo evaluar?* y *¿qué evaluar?* Dependerá entonces de la intencionalidad. Por ejemplo, si el objetivo es el que “aprendan a hacer”, es decir, a poner en práctica los conocimientos adquiridos en diferentes situaciones del ámbito escolar y cotidiano y no precisamente la validación de la información, entonces la evaluación tendrá que ver con otros formatos que van más allá de la clásica prueba escrita.

En esta misma línea, sostiene que los/as pedagogos/as hacen referencia a una evaluación formativa o en proceso para contar con la posibilidad de revisar lo que se ha hecho y en función de ello, volver a hacerlo, a partir de una devolución. Entregar nuevamente un trabajo, es permitir mirar un proceso completo y no solo una instancia. Es pensar quizás en un **diario de aprendizaje** que permita reflejar en cada semana, qué aprende y reflexiona el/la estudiante, o lo que es lo mismo una construcción de los entornos personales de aprendizaje. En otras palabras, una reflexión de los/as estudiantes sobre su propio proceso que les permita tender puentes entre una unidad/espacio curricular y otra, o bien, volver sobre temas que hayan pasado por alto y repensarlos.

En síntesis, podemos pensar en un proceso formativo más amplio. Por ejemplo, las consultas sobre un texto o actividad, que los/as estudiantes puedan realizar en un foro, también pueden dar cuenta del proceso de aprendizaje del estudiante.

En este mismo sentido, Sangrá (2020) considera que “el reto para docentes y estudiantes es diferenciar entre evaluar para calificar y evaluar para aprender, entender las interrelaciones entre ellas y orientar la práctica hacia una nueva cultura evaluativa, la de la



evaluación formativa” (p.65). Para lograr esto, el autor propone romper con la concepción tradicional y limitadora de la evaluación y convertirla en el verdadero motor del aprendizaje. Sostiene además, que “el proceso de enseñar y aprender no es estático, sino de autorregulación continua, a través del cual la evaluación y la toma de conciencia de aquello que el estudiantado alcanza y de lo que no, de aciertos y de errores, es lo que verdaderamente ayuda a que el aprendizaje progrese” (p.65).

Es por esto que, como docentes, debemos acompañar a los y las estudiantes durante este proceso y ayudarlos a que desarrollen su potencial y alcancen los objetivos de aprendizaje propuestos.

Para finalizar, sumamos además que no necesariamente este camino de reflexión sobre la planificación de una clase en la modalidad combinada y la gestión del conocimiento (tareas que realizamos desde nuestro rol docente) debe hacerse en soledad. Consideramos importante que unidades y/o espacios curriculares dialoguen entre sí en función de los aprendizajes que queremos provocar en el contexto completo de la carrera, pensando como el/la futuro/a docente va a dialogar con el campo laboral de su profesión y entonces mirar qué es lo que está necesitando la profesión hoy y cómo construimos esos lazos.

Llegados hasta aquí, y habiendo abordado cada uno de estos puntos, estaremos en condiciones de realizar un cronograma de trabajo para organizar los espacios y los tiempos que le propondremos a los/as estudiantes.



3- Rol de los estudiantes y docentes

Como vemos, hasta el momento, transitar una modalidad combinada desde el rol docente no es tarea fácil. Tampoco lo es desde el rol de estudiante, en particular si se hace referencia al concepto de autonomía. ¿Por qué? Porque implica estudiar de otro modo, es decir, que si hay otra manera de enseñar también hay otra manera de aprender, de adquirir mayor **autonomía** y **decisiones** en relación a la administración de los tiempos, de la gestión de los espacios **digitales**, del vínculo con los/as compañeros/as, mediados por tecnologías, lo que implica una forma diferente de construir el conocimiento.



Nos detendremos específicamente en **el rol del/la docente y estudiante**, en el marco de un entorno virtual de aprendizaje y enseñanza, como lo es el Aula Virtual de la Plataforma educativa.

De acuerdo a Area Moreira (2020), en primer lugar, no podemos dejar de considerar que un entorno o aula virtual es un espacio privado entre el/la docente y sus estudiantes. Para acceder, hace falta tener un usuario y contraseña que nos autoricen a participar de la

misma y es el/la docente quien administra y planifica lo que sucede ahí dentro. El autor además agrega que, en este escenario, para que se produzca una experiencia de aprendizaje valiosa, el/la estudiante “al acceder al aula virtual, debe encontrar un conjunto de materiales o recursos didácticos de estudio y trabajo, una serie de actividades o tareas de aprendizaje, así como las herramientas comunicativas y los procedimientos de evaluación que le permitan *trabajar autónomamente*, sin la presencia directa de un docente”(p.68). Es decir, que en todo entorno virtual, nos encontramos con cuatro secciones que no deberían faltar: Contenidos, Actividades, Comunicación y Evaluación.

En la misma línea de trabajo, deben estar implicados una serie de **elementos o dimensiones conceptuales** en los que pueden contemplarse los roles de docentes y estudiantes. A continuación en el siguiente cuadro transcribimos el planteo de Area Moreira (2020), para cada una de ellas:

| | |
|--|--|
| <p>Autoaprendizaje del alumnado</p> | <p>Este concepto hace referencia que el/la estudiante, al encontrarse alejado del profesor, tiene que desarrollar la <i>autonomía</i> para aprender. Esto requiere dos condiciones básicas: por una parte, <i>disciplina o autorregulación</i> por parte del propio estudiante y, por otra, un <i>conjunto de tareas y materiales</i> proporcionados por el/la docente para que el estudiante trabaje autónomamente. Esto supone que los/as estudiantes tienen que aprender a regular y organizar su propio ritmo e intensidad de aprendizaje adecuándolo a sus intereses y necesidades. En otras palabras, aumenta la flexibilidad en los tiempos de dedicación de los estudiantes al estudio, pero, a su vez, debe incrementarse el autocontrol y la disciplina de la dedicación al trabajo.</p> |
|--|--|



| | |
|--|--|
| <p>El teletrabajo del profesorado</p> | <p>Supone un nuevo tipo de <i>competencias docentes</i> que, aunque en algunos aspectos coinciden con la enseñanza presencial, en otros representan nuevas funciones y tareas. Entre estas destacamos el <i>diseño de actividades de autoaprendizaje</i>, la <i>selección o creación de materiales didácticos digitales</i>, la <i>comunicación y tutorización en línea</i>, la <i>gestión de entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje</i>. Esta forma de enseñanza a distancia realizada desde casa es un tipo particular de teletrabajo. De este modo, el/la docente –al igual que sus estudiantes– también debe adquirir la capacidad y rutinas para la autorregulación del tiempo de dedicación diario a las tareas docentes.</p> |
|--|--|

| | |
|---|---|
| <p>La alfabetización o competencia digital</p> | <p>Es indispensable que docentes y estudiantes, tengan competencias básicas en el uso inteligente de las tecnologías digitales.</p> |
|---|---|

Los materiales didácticos juegan un papel clave y fundamental, ya que, ante la ausencia del/la profesor/a, el aprendizaje se produce en la *interacción* entre el/la estudiante y los *materiales didácticos*. Podemos definir el material didáctico como un objeto digital que empaqueta información o conocimiento para que el/la estudiante pueda desarrollar

Los recursos y materiales didácticos digitales

tareas de forma autónoma para su aprendizaje.

Existen distintos tipos de materiales didácticos digitales, como son los *ejercicios o actividades interactivas*, los *materiales de estudio* (que pueden adoptar el formato de textos de lectura, infografías, presentaciones multimedia, mapas conceptuales, videolecciones, documentales, podcast, etc.), los *tutoriales o guías de trabajo*,¹² entre otros.



| | |
|--|---|
| <p>La comunicación e interacción social</p> | <p>Las tecnologías digitales permiten incrementar considerablemente la cantidad de comunicación entre el/la profesor/a y sus estudiantes, independientemente del tiempo y el espacio. En la enseñanza convencional, la comunicación se produce cara a cara en horarios establecidos a tal efecto. Con las redes telemáticas esta interacción se produce bien de forma sincrónica (mediante la videoconferencia o a través del chat) o bien asincrónica (mediante el correo electrónico, grabaciones audiovisuales o el foro de discusión). Esto significa que cualquier estudiante puede plantear una duda, enviar un trabajo, realizar una consulta a su docente desde cualquier lugar y en cualquier momento. Lo cual implica una reformulación del papel docente del/la profesor/a. El modelo de enseñanza por medios virtuales, hace primar más el rol o función del/la profesor/a como un tutor del trabajo académico del/la estudiante, que como un expositor de contenidos favoreciendo la evaluación continua del estudiante.</p> |
|--|---|

Para continuar profundizando y ampliando esta temática, dejamos a disposición el texto:

Area Moreira, M. (2020). El diseño de cursos virtuales: Conceptos, enfoques y procesos pedagógicos. Educación y Tecnología. ([Capítulo 3](#))

Bibliografía

Area Moreira, M. (2020). El diseño de cursos virtuales: Conceptos, enfoques y procesos pedagógicos. Educación y Tecnología.

<https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/4>

Educ.ar S.E. (2021). Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales / dirigido por Laura Marés. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Educ.ar S.E. Litwin

(2005) Tecnologías educativas en tiempos de Internet. 1era edición. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Lugo, M. T., y Loíacono, F. (2020). Planificar la educación en la post pandemia: De la educación remota de emergencia a los modelos híbridos. Educación y Tecnología.

<https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/2>



contextos presenciales discontinuos. España: Editorial UOC

Zinni, A., Rembado, F. y López, S. (2020). Nuevos Procesos de Formación. Primeros pasos hacia la Bimodalidad en el Departamento de Ciencia y Tecnología. UNQ. Colección Ideas de educación virtual.

Odetti, V. (2021). Conversatorio "Formación Docente: Entornos Virtuales, presencialidad, y modalidad combinada". Dirección General de Educación Superior. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba..

Cómo citar este material:

Equipo de Educación Digital - ProFoDI-MC (2022). ¿De qué hablamos, cuando hablamos de Modalidad Combinada? . Dirección General de Educación Superior - Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material obra está bajo una licencia Creative Commons ([CC BY-NC-SA](#)

[4.0](#))