

# 2. Marco pedagógico. DUA, atención a la diversidad y diseño accesible

- [2.1 Del ajuste puntual al Diseño Universal](#)
- [2.2. Los principios del DUA aplicados al uso de IA](#)
- [2.3. Diseñar para la diversidad real del aula: accesibilidad, inclusión y personalización.](#)  
[Actuaciones generales de intervención educativa con IA](#)

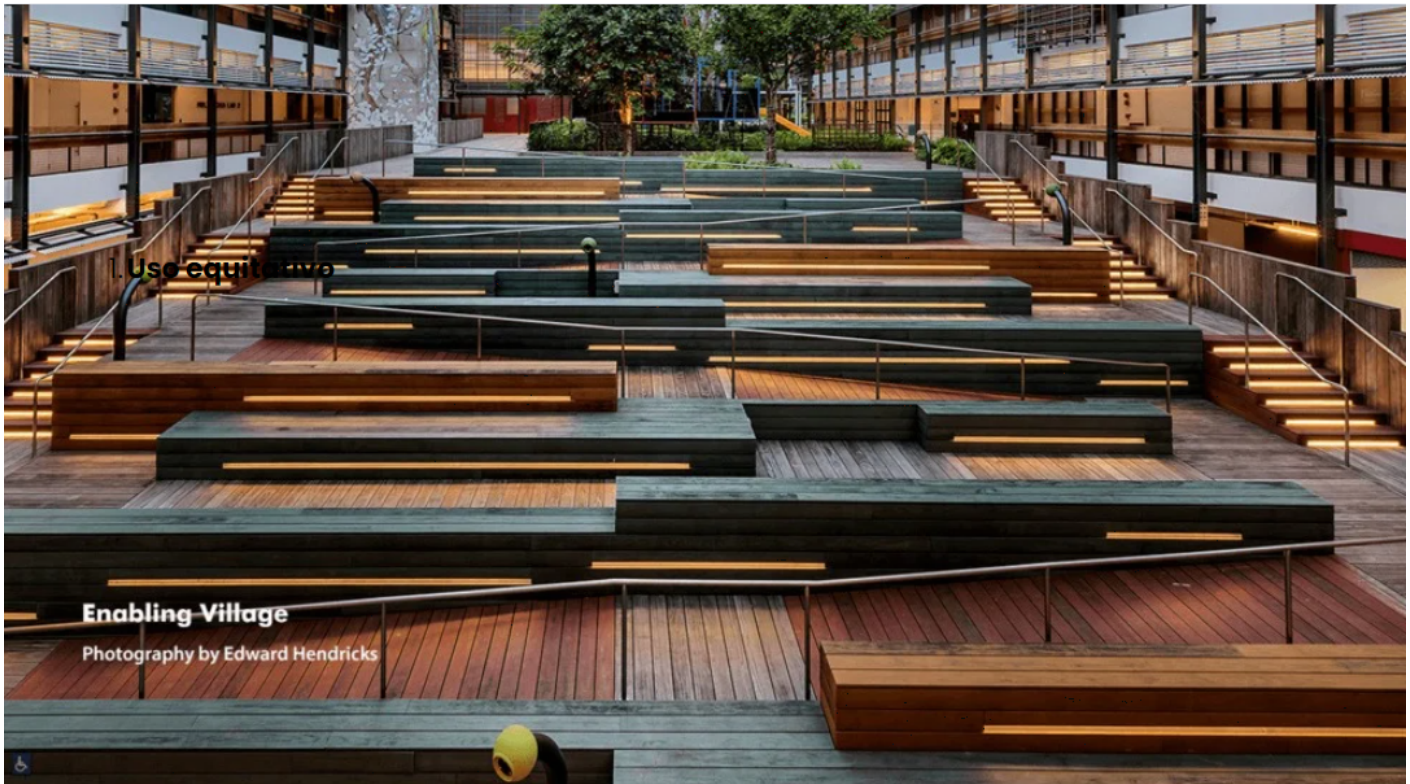
## 2.1 Del ajuste puntual al Diseño Universal



Fuente: Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou A

Durante mucho tiempo, muchas adaptaciones se han planteado como una respuesta posterior: primero se diseña una actividad general y, después, se modifica para un alumno o alumna concreta. Este enfoque puede ser necesario en algunos casos, pero tiene limitaciones. A menudo llega tarde, depende de soluciones individuales y puede hacer que el alumnado perciba que trabaja siempre con materiales diferentes o separados del grupo.

**El Diseño Universal para el Aprendizaje** propone cambiar el punto de partida. En lugar de esperar a que aparezca la barrera, invita a diseñar experiencias más flexibles desde el inicio. Esto significa preparar materiales con distintos niveles de apoyo, ofrecer varias formas de acceder a la información, cuidar la claridad de las instrucciones, diversificar las formas de respuesta y prever opciones de participación.



Fuente: Edward Hedricks

A continuación, se describen los siete principios enunciados por el equipo encabezado por Ronald Mace, y detallan las características del Diseño Universal, inicialmente acuñado en un contexto de arquitectura.

La [Guía DUA-A](#), de Diseño Universal y Aprendizaje Accesible, elaborada por Agustí, F.J., Angulo, A., Martí, A., Pérez, N., Tormo, E. y Villaescusa, M. I. (2021) adapta dichas características al contexto educativo, y nos presenta los siguientes principios:

- **PRINCIPIO 1. Uso equitativo:** el diseño se utiliza por personas con distintas capacidades y habilidades. En nuestro caso, debemos reflexionar sobre la diversidad de capacidades y habilidades a las que debe dar respuesta la herramienta, aplicación o soporte digital que hemos decidido usar en el aula. Más adelante en este capítulo aprenderemos a ajustar algunas opciones como: añadir subtítulos, añadir descripciones a las imágenes, minimizar las barreras respecto al canal de entrada, permitir el envío de tareas en distintos formatos como texto, audio... entre otras.
- **PRINCIPIO 2. Flexibilidad en el uso:** el diseño se adapta a un amplio rango de preferencias y capacidades individuales.  
En este caso, proporcionamos al alumnado diversas alternativas que les permitan alcanzar las metas educativas propuestas: actividades multinivel, ofrecer distintas vías para acceder a la información, así como para la expresión del conocimiento, respetar

distintos ritmos de aprendizaje, etc. Debemos considerar también que se pueda acceder desde distintos dispositivos y navegadores, tiempos de respuesta alto, varios medios de “entrada” de información.

- **PRINCIPIO 3. Uso simple e intuitivo:** el diseño es fácil de entender independientemente de la experiencia, conocimientos, competencia lingüística, nivel cultural o capacidad de concentración del alumnado.  
Para ello, es necesario eliminar la complejidad que no sea necesaria, eliminar elementos de distracción, garantizar la accesibilidad cognitiva, dar a conocer los objetivos a nuestro alumnado, así como adaptar el diseño a distintos niveles de competencia lingüística mediante el uso de traductores. La información debe estar organizada de forma lógica, y seguir una estructura similar en los diferentes capítulos. El uso de mapas visuales de la web y de buscadores, resulta de gran utilidad para nuestro alumnado.
- **PRINCIPIO 4. Información perceptible:** el diseño transmite la información necesaria de forma eficaz al usuario, independientemente de las condiciones ambientales o de su capacidad sensorial. En este caso tendremos en cuenta que ofrecemos información o contenido en diferentes vías, que utilizamos los apoyos técnicos en caso de necesitarlos, utilizamos diferentes modalidades: táctil, auditiva, visual, etc. Debemos asegurar la comunicación de forma accesible entre todos los miembros de la comunidad educativa, por ejemplo, acompañando la información con pictogramas o en distintos idiomas para aquellas familias que lo necesiten. Utilizar la [lectura fácil](#) resulta de gran ayuda para garantizar la accesibilidad cognitiva de los contenidos. [Los estándares WCAG](#) nos permiten comprobar la accesibilidad de los recursos on line.
- **PRINCIPIO 5: Tolerancia al error:** el diseño minimiza el peligro y las consecuencias negativas producidas por acciones accidentales o involuntarias. Asegurar la accesibilidad emocional permite al alumnado crear un entorno de aprendizaje seguro, donde el error forme parte del proceso de aprendizaje y sea tenido en cuenta. Para ello, es necesario planificar momentos de ayuda entre iguales o atención personalizada. Puede resultar de gran ayuda, incorporar avisos en los momentos de error, aportando una solución al alumno/a.
- **PRINCIPIO 6: Poco esfuerzo físico:** el diseño debe ser usado de forma cómoda y eficiente con el mínimo esfuerzo físico. La información debe ser accesible al mínimo número de clics. Para ello, garantizamos que las dificultades físicas no supongan un obstáculo para el acceso y elaboración de la información, ni para la expresión de lo aprendido. En caso de ser necesario, utilizar los productos de apoyo necesarios para permitir el acceso: pulsadores, ratones adaptados, etc (Más información en el apartado de [Productos de Apoyo o Ayudas Técnicas](#)). Además, también se pueden configurar los campos de entrada de información, permitiendo no solo texto escrito sino añadiendo texto predictivo, barrido, entrada por voz, etc.
- **PRINCIPIO 7: Dimensiones que permitan un uso adecuado:** las dimensiones y el espacio apropiados para permitir el acercamiento, alcance, manipulación y uso independientemente del tamaño del cuerpo del usuario, su postura o movilidad. En este

caso, tendremos en cuenta aquellos productos de apoyo que sean necesarios, en caso de que haya alumnado en nuestra aula que lo necesite. También podemos reflexionar acerca de las dimensiones de nuestra aula virtual. Entornos Virtuales de Aprendizaje como AEDUCAR, permiten que el alumno/a vea solo activos aquellos temas que se están trabajando o que son relevantes (activados por el profesor/a) , de manera que la dimensión de los contenidos a los que se tiene acceso sea abordable.

Como ya hemos comentado, la **accesibilidad** en nuestro caso haría referencia a la condición de que una actividad, plataforma digital, aplicación... sea comprensible y utilizable por todas las personas. Si además consideramos el **diseño universal**, debemos tener en cuenta que las capacidades para utilizar dicha plataforma, ordenador, tablet... serán distintas para cada alumno/a y, por tanto, debemos programar su uso teniendo en cuenta que todas las personas puedan usarla sin necesidad de adaptaciones. Dicha accesibilidad va a ser necesaria para algunos de nuestros alumnos y alumnas, pero va a ser beneficiosa para todos. Por ejemplo, el hecho de añadir iconos al mosaico de entrada de nuestro curso Aeducar, no solo va a facilitar el acceso al alumnado con dificultad para leer las categorías, sino que va a resultar útil para todo el alumnado. En este sentido, se busca crear actividades, recursos, contenidos... accesibles desde el momento de su creación.

Tal y como aparece en la [guía DUA-A](#), es fundamental que como docentes identifiquemos las posibles barreras que impedirían a nuestro alumnado el acceso al aprendizaje. Muchas veces consideramos únicamente las barreras motrices o físicas, pero es necesario considerar también las condiciones cognitivas e incluso emocionales.

La accesibilidad digital implica por tanto que las personas puedan utilizar las tecnologías para acceder a los servicios y contenidos de internet, y para ello, resulta imprescindible aplicar los principios de diseño universal al hardware y software para que sea utilizado por la mayor diversidad de usuarios posibles. De hecho, en la LOMLOE, en el artículo 111bis se hace hincapié en la necesidad de promover los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, tanto en formatos y contenidos como en herramientas y entornos de aprendizaje.

## 2.2. Los principios del DUA aplicados al uso de IA



Fuente: Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou A

El DUA suele organizarse en torno a tres grandes principios: ofrecer múltiples formas de representación, múltiples formas de acción y expresión, y múltiples formas de implicación. Estos principios pueden ayudarnos a pensar con más criterio cómo utilizar la IA en el diseño de materiales y actividades.

Cuando hablamos de **representación**, nos referimos a las formas en las que el alumnado accede a la información. La IA puede apoyar este principio generando versiones de un contenido en texto, audio, esquema, imagen, subtítulos, glosario o lectura guiada. Por ejemplo, una explicación escrita puede convertirse en una infografía, en una lista de pasos, en un audio o en una versión con vocabulario más claro.

Un ejemplo claro de aplicación del principio de múltiples formas de representación es el **Lector inmersivo de Microsoft**. Esta herramienta permite presentar un mismo texto de distintas maneras: **lectura en voz alta, ajuste del espaciado, cambio de tamaño de letra, separación silábica, resaltado de categorías gramaticales, traducción y apoyo visual** mediante diccionario de imágenes. Desde una perspectiva DUA, esto resulta especialmente útil porque permite que el alumnado acceda a la información por diferentes canales y con distintos niveles de apoyo, sin modificar necesariamente el objetivo de aprendizaje. Así, un texto escrito puede convertirse en una **experiencia más accesible** para alumnado con dificultades lectoras, desconocimiento del idioma de escolarización, **fatiga visual, dificultades de atención o necesidad de refuerzo auditivo**. Como siempre, el valor educativo no está solo en activar la herramienta, sino en decidir cuándo conviene usarla, con qué alumnado, para qué tarea y cómo se integra en la secuencia didáctica.

[https://www.youtube.com/embed/t\\_KcRGAABmU?si=xevcmEoDbh4-peg7](https://www.youtube.com/embed/t_KcRGAABmU?si=xevcmEoDbh4-peg7)

Cuando hablamos de **acción y expresión**, pensamos en cómo el alumnado trabaja con la información y demuestra lo que ha aprendido. La IA puede ayudarnos a crear plantillas, andamiajes, modelos de respuesta, organizadores gráficos, guiones de exposición, apoyos para la escritura o alternativas de formato. Esto permite que el alumnado no dependa de una única forma de respuesta, especialmente cuando esa forma puede convertirse en una barrera.

[DUA Y SUS TRES PRINCIPIOS: Mapa conceptual y podcast. Material generado con Algor Education \(Prueba gratuita\)](#)

+ ☰ 01:08 05:41 1x

Mapa

```
graph LR; A[EL "PORQUÉ" DEL APRENDIZAJE] --- B[1. REDES AFECTIVAS EN EL APRENDIZAJE]; A --- C[2. PAUTA 1: PROPORCIONAR OPCIONES PARA CAPTAR EL INTERÉS]; B --- D[DEFINICIÓN DE LAS REDES AFECTIVAS]; B --- E[IMPORTANCIA EN EL AULA]; D --- F[LAS REDES AFECTIVAS SON LOS SISTEMAS NEURONALES ENCARGADOS DE MONITORIZAR EL ENTORNO PARA ESTABLECER PRIORIDADES Y MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN DEL ALUMNO.]; E --- G[EL COMPROMISO EMOCIONAL ES UN ELEMENTO CRUCIAL QUE DETERMINA CUÁNTA ENERGÍA Y ATENCIÓN DEDICARÁ EL ESTUDIANTE A UNA TAREA EDUCATIVA.];
```

< > 🔍 🗨

En relación con el principio de **múltiples formas de acción y expresión**, una herramienta especialmente útil para crear organizadores gráficos es **Algor Education**. Esta plataforma permite transformar textos, documentos, imágenes, audios o vídeos en mapas conceptuales, mapas mentales, resúmenes, tablas, tarjetas de estudio o cuestionarios. Desde una perspectiva DUA, puede ayudar al alumnado a organizar ideas, representar relaciones entre conceptos y expresar la comprensión de un contenido de forma visual y estructurada. También puede ser útil para el profesorado a la hora de preparar apoyos previos, esquemas de refuerzo o materiales de repaso adaptados a distintos niveles de complejidad. Más información: [Algor Education](#) y [generador de mapas conceptuales con IA](#).

Quando hablamos de **implicación**, nos centramos en la motivación, la participación y el sentido de la actividad. La IA puede sugerir contextos cercanos, variantes de una tarea, ejemplos conectados con intereses del alumnado o propuestas de dificultad graduada. También puede ayudar a preparar actividades cooperativas o materiales con distintos niveles de reto. Sin embargo, nada puede superar a un docente que conoce bien a su grupo y que es consciente de cómo orientar un reto didáctico, una actividad o una situación de aprendizaje.



## 2.3. Diseñar para la diversidad real del aula: accesibilidad, inclusión y personalización. Actuaciones generales de intervención educativa con IA

Diseñar para la diversidad real del aula implica asumir que ningún grupo es homogéneo. En una misma clase pueden convivir distintos niveles lectores, ritmos de aprendizaje, necesidades de apoyo lingüístico, dificultades de atención, discapacidad sensorial o motriz, altas capacidades, desconocimiento del idioma de escolarización, barreras emocionales o diferentes grados de autonomía.

Desde esta mirada, la inteligencia artificial puede ser una ayuda valiosa para el profesorado, especialmente cuando **permite anticipar barreras y generar apoyos** de forma más ágil. Un mismo contenido puede transformarse en una versión con lenguaje más claro, un esquema visual, una secuencia paso a paso, un audio, una transcripción, un glosario, una actividad de ampliación o una plantilla de apoyo para la expresión escrita u oral. Esto facilita que el diseño docente contemple más posibilidades desde el inicio.

Ahora bien, **diseñar para la diversidad** no consiste únicamente en crear muchas versiones de un material. También **requiere pensar en los tiempos, los agrupamientos, la claridad de las instrucciones, las formas de participación, los apoyos entre iguales, el acompañamiento emocional, los productos finales y los criterios de evaluación**. La IA puede ayudar a generar propuestas, pero la decisión sobre qué apoyo es pertinente, cuándo utilizarlo y cómo integrarlo en la dinámica del aula corresponde siempre al profesorado.

En este sentido, la **personalización** debe entenderse como una forma de ajustar la respuesta educativa sin perder el marco común de aprendizaje. Personalizar puede significar ofrecer distintos niveles de ayuda, distintas formas de acceso a la información, diferentes opciones para expresar lo aprendido o propuestas de ampliación para quienes necesitan mayor profundidad. También puede implicar adaptar el lenguaje, reducir la carga cognitiva inicial o proporcionar modelos y ejemplos previos.

Conviene ser prudentes con una idea de personalización entendida como ruta automática individualizada. Cuando una plataforma decide de forma opaca qué necesita cada alumno o alumna, existe el riesgo de limitar expectativas, reforzar etiquetas o aislar al alumnado en recorridos cerrados. La personalización educativa debe mantener expectativas altas, participación en el grupo y supervisión docente. Su finalidad es ampliar oportunidades, no reducir el aprendizaje a una sucesión de tareas asignadas por una herramienta.

Por eso, antes de utilizar IA para personalizar una actividad, conviene formular algunas preguntas:

¿Qué barrera concreta quiero reducir?

¿Qué objetivo de aprendizaje quiero mantener?

¿Qué apoyos necesita realmente este grupo?

¿Qué parte de la tarea puede flexibilizarse y qué parte es esencial?

¿Cómo comprobaré si el apoyo ha mejorado la comprensión, la participación o la autonomía?

**La accesibilidad, la inclusión y la personalización** se relacionan de forma directa. La accesibilidad facilita que el alumnado pueda llegar a la información y a la tarea. La inclusión garantiza que pueda participar con sentido en una experiencia compartida. La personalización permite ajustar apoyos y niveles de reto para que cada estudiante pueda progresar desde su punto de partida. La IA puede contribuir a las tres dimensiones cuando se utiliza con una intención pedagógica clara, con revisión humana y con atención a la privacidad.

En la práctica, esto significa que el profesorado puede apoyarse en la IA para preparar materiales más flexibles, pero **debe revisar siempre su calidad**. Un texto simplificado puede perder precisión; una actividad de refuerzo puede bajar demasiado la exigencia; una propuesta de ampliación puede alejarse del objetivo curricular; una traducción puede alterar matices importantes; un recurso visual puede no ser accesible para todo el alumnado. La revisión docente permite equilibrar claridad, rigor, accesibilidad y sentido educativo.

Diseñar para la diversidad real del aula supone, en definitiva, pasar de una planificación centrada en un alumnado imaginario a una planificación situada en el grupo concreto. La IA puede ampliar la

capacidad del profesorado para generar apoyos, alternativas y materiales, pero su valor depende de cómo se integren en una propuesta inclusiva, compartida y pedagógicamente coherente.

## 2.3.1. Actuaciones generales de intervención educativa y apoyo de la IA

El diseño para la diversidad también se concreta en las **actuaciones generales de intervención educativa** recogidas en la normativa aragonesa. Son medidas ordinarias que pueden desarrollarse con todo el alumnado, con un grupo o de manera individual, sin que su aplicación implique automáticamente la consideración de alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Estas actuaciones permiten ajustar la enseñanza antes de recurrir a medidas más excepcionales. La inteligencia artificial puede facilitar la preparación de materiales, apoyos y propuestas, pero no decide qué actuación necesita el alumnado ni sustituye la coordinación del equipo docente.



# Actuaciones generales de intervención educativa y apoyo de la IA



Medidas ordinarias para responder a la diversidad en el aula y ejemplos de cómo la inteligencia artificial puede ayudar a diseñarlas y aplicarlas.

	Actuación general	Ejemplos educativos	Cómo puede ayudar la IA
	<b>1</b> Prevención de necesidades y respuesta anticipada	Analizar una actividad antes de aplicarla, anticipar barreras y preparar apoyos desde el inicio.	Revisar una actividad desde el DUA, detectar posibles barreras y proponer glosarios, modelos, secuencias, audios o versiones alternativas.
	<b>2</b> Función tutorial y convivencia escolar	Trabajar la participación, la pertenencia, la regulación emocional, la resolución de conflictos y la acogida.	Generar borradores de historias, guiones de conversación, acuerdos de aula, preguntas de reflexión o materiales visuales que deberán revisarse y contextualizarse.
	<b>3</b> Propuestas metodológicas y organizativas	Modificar agrupamientos, tiempos, roles, fases de trabajo, apoyos entre iguales o formas de participación.	Proponer diferentes agrupamientos, dividir tareas complejas en pasos, crear cronogramas, listas de comprobación y roles cooperativos.
	<b>4</b> Accesibilidad universal al aprendizaje	Ofrecer subtítulos, transcripciones, lectura en voz alta, traducción, pictogramas, descripción de imágenes o control por voz.	Transformar información entre texto, voz, imagen y audio; generar subtítulos, traducir instrucciones o preparar apoyos multimodales.
	<b>5</b> Adaptaciones no significativas del currículo	Ajustar la temporalización, las condiciones de realización, los formatos de evaluación o el nivel de apoyo sin modificar los aprendizajes esenciales.	Crear versiones con lenguaje más claro, plantillas, iniciadores de frases, ejemplos resueltos, instrumentos de evaluación accesibles o formatos alternativos de respuesta.
	<b>6</b> Enriquecimiento curricular	Aumentar la profundidad, la complejidad, la conexión entre contenidos, la investigación o la creatividad.	Generar preguntas abiertas, casos reales, fuentes para contrastar, problemas complejos, perspectivas alternativas o propuestas de investigación.
	<b>7</b> Colaboración con las familias y la comunidad educativa	Facilitar información comprensible, traducida y accesible, y coordinar actuaciones entre diferentes profesionales.	Preparar borradores de comunicaciones claras, glosarios bilingües, guías visuales o resúmenes de acuerdos, siempre sin introducir datos personales en herramientas externas.



## Idea clave

La IA puede agilizar la creación de apoyos y materiales, pero la actuación educativa siempre debe partir de una barrera concreta, mantener el aprendizaje común, proteger los datos y contar con supervisión docente.

Esquema de actuaciones realizado con ChatGPT 5.4

Actuación general	Ejemplos educativos	Cómo puede ayudar la IA
<b>Prevención de necesidades y respuesta anticipada</b>	Analizar una actividad antes de aplicarla, anticipar barreras y preparar apoyos desde el inicio.	Revisar una actividad desde el DUA, detectar posibles barreras y proponer glosarios, modelos, secuencias, audios o versiones alternativas.
<b>Función tutorial y convivencia escolar</b>	Trabajar la participación, la pertenencia, la regulación emocional, la resolución de conflictos y la acogida.	Generar borradores de historias, guiones de conversación, acuerdos de aula, preguntas de reflexión o materiales visuales que deberán revisarse y contextualizarse.
<b>Propuestas metodológicas y organizativas</b>	Modificar agrupamientos, tiempos, roles, fases de trabajo, apoyos entre iguales o formas de participación.	Proponer diferentes agrupamientos, dividir tareas complejas en pasos, crear cronogramas, listas de comprobación y roles cooperativos.
<b>Accesibilidad universal al aprendizaje</b>	Ofrecer subtítulos, transcripciones, lectura en voz alta, traducción, pictogramas, descripción de imágenes o control por voz.	Transformar información entre texto, voz, imagen y audio; generar subtítulos, traducir instrucciones o preparar apoyos multimodales.
<b>Adaptaciones no significativas del currículo</b>	Ajustar la temporalización, las condiciones de realización, los formatos de evaluación o el nivel de apoyo sin modificar los aprendizajes esenciales.	Crear versiones con lenguaje más claro, plantillas, iniciadores de frases, ejemplos resueltos, instrumentos de evaluación accesibles o formatos alternativos de respuesta.
<b>Enriquecimiento curricular</b>	Aumentar la profundidad, la complejidad, la conexión entre contenidos, la investigación o la creatividad.	Generar preguntas abiertas, casos reales, fuentes para contrastar, problemas complejos, perspectivas alternativas o propuestas de investigación.
<b>Colaboración con las familias y la comunidad educativa</b>	Facilitar información comprensible, traducida y accesible, y coordinar actuaciones entre diferentes profesionales.	Preparar borradores de comunicaciones claras, glosarios bilingües, guías visuales o resúmenes de acuerdos, siempre sin introducir datos personales en herramientas externas.

## Adaptaciones no significativas y evaluación

La normativa permite adecuar la programación didáctica y personalizar la respuesta educativa mediante adaptaciones no significativas. Estas pueden incluir la **priorización y temporalización de determinados aprendizajes**, así como cambios en las condiciones de aprendizaje y



evaluación.

En la práctica, pueden contemplarse:

1. Diferentes tiempos para realizar tareas y pruebas.
2. Ajustes en los espacios o en la organización de la actividad.
3. Instrumentos de evaluación en formatos distintos.
4. Una atención más personalizada durante las tareas.
5. Criterios de calificación que prioricen el contenido de la respuesta cuando la expresión escrita no sea el aprendizaje que se pretende evaluar.

La IA puede ayudar a preparar una prueba con instrucciones más claras, convertirla en un formato oral o visual, generar una plantilla de respuesta o crear una rúbrica común para productos diferentes. Sin embargo, el profesorado debe comprobar que los cambios no alteran el objetivo, los criterios de evaluación ni la exigencia curricular.

## Ejemplo práctico

En una actividad de Ciencias, el alumnado debe explicar las relaciones entre los seres vivos de un ecosistema.

El profesorado anticipa que pueden aparecer barreras lectoras, lingüísticas, organizativas y de expresión. Como actuaciones generales:

1. Presenta el contenido mediante texto, explicación oral y mapa conceptual.
2. Incorpora un glosario visual.
3. Divide la actividad en pasos breves.
4. Permite trabajar individualmente o en pareja.
5. Ofrece una plantilla para organizar la respuesta.
6. Permite presentar el aprendizaje mediante texto, audio, infografía o explicación oral.
7. Utiliza los mismos criterios de evaluación para todos los formatos.

La IA puede ayudar a generar el primer borrador del glosario, el esquema, la plantilla y la rúbrica. El profesorado revisa la precisión científica, la accesibilidad y la equivalencia entre las diferentes opciones.

La herramienta debe seleccionarse después de definir la actuación educativa. No se trata de preguntar qué adaptación puede generar una IA para un diagnóstico concreto, sino de identificar una barrera y decidir qué cambio metodológico, organizativo, curricular o de acceso puede reducirla.

La IA puede agilizar la elaboración de la respuesta, pero la actuación general debe ser diseñada, aplicada, registrada y revisada por los profesionales responsables.

Las actuaciones generales permiten responder a la diversidad dentro de la práctica ordinaria del aula. La inteligencia artificial puede facilitar su creación y personalización, siempre que mantenga el aprendizaje común, las expectativas altas, la participación en el grupo, la protección de datos y la supervisión docente.