



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria con Mención en Lengua Extranjera -
Inglés

TRABAJO FIN DE GRADO

**Una aproximación pedagógica basada en los
principios *Jedi* para la enseñanza del inglés
en Educación Primaria**

Presentado por Isaac Jiménez Peral

Tutelado por: Francisco José Francisco Carrera

Soria, 11 de julio de 2024

AGRADECIMIENTOS

Es de buen nacido ser agradecido... Son muchas las personas a las que tengo que agradecer por varios motivos:

Buenos amigos, Pablo, Benjamín, Raquel y Armando.

José, por no desistir de mí.

Por quiénes que, sin su cobijo o transporte, no podría haber llegado a este punto: Alberto & Rita, José Luis & Clara, Luis Ángel & Clara, y Nacho & Mariángeles.

A Toño por poder considerarlo un gran amigo y por ser mi mejor chófer.

A Gema Pérez, por enseñarnos con vocación y en un breve período de tiempo de manera inmejorable y por fomentar el amor hacia la literatura. Por enseñar en la universidad con una mirada humana, profesional y cercana.

A Francisco José, por impartir como nadie, asegurándote que no salgas del aula sin aprender innumerables cosas nuevas o al menos que lo hagas sin haber reflexionado o dolido la cabeza. Por ese ímpetu y profesionalidad efectuada en cada clase. Por esa cualidad de cuestionar las cosas y hacer que nos la cuestionemos. Sin duda alguna... un profesor sin peros. Gracias por tutelarne este trabajo, y aguantar mi indecisión o lentitud a la hora de cumplir con los plazos acordados durante el desarrollo del mismo. Y por creer.

Una muy apreciada y extensa familia... A mis padres Ángel Andrés y Carmen Encarnación; y mis muchos hermanos: Carmen Celeste, Ángel Salem, Juan de Dios, Clara Estrella y su marido Luis Ángel, Salvador, Pedro Andrés, Ezequiel, Abigail, Rafael, Francisco José, Martín Nicolás, Guadalupe, Santiago, y mis dos peques: Leonardo y Belén.

A Dios, por haber permitido encontrarme con toda la gente que ha formado parte de este largo proceso de aprendizaje universitario y haberme dado el aliento que necesitaba para “meterle caña” a la investigación, no hundirme en el derrotismo y pelear por mis sueños de convertirme en maestro el día de mañana.

A todos ellos, GRACIAS.

RESUMEN

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en la aplicación de la pedagogía *Jedi*, basada en la saga cinematográfica Star Wars, y en la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. El objetivo principal es utilizar elementos del universo Star Wars para motivar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje del inglés. La metodología empleada incluye la gamificación y el roleplay, aprovechando la rica narrativa y los valores éticos de los *Jedi* para fomentar tanto habilidades lingüísticas como socioemocionales de los alumnos. El TFG se estructura en varios capítulos que abordan el contexto educativo, la relevancia de la enseñanza del inglés, los principios de la pedagogía *Jedi*, y una propuesta de intervención didáctica concreta. Se concluye que integrar elementos de la cultura pop en la educación puede enriquecer el proceso de aprendizaje y hacerlo más atractivo para los estudiantes.

ABSTRACT

This Bachelor's Thesis explores the application of *Jedi* pedagogy, inspired by the Star Wars saga, in teaching English to Primary Education Student. The main objective is to utilize elements from the Star Wars universe to motivate students and enhance their English learning experience. The methodology includes gamification and roleplay, leveraging the rich narrative and ethical values of the *Jedi* to promote both linguistic and socio-emotional skills. The thesis is structured into several chapters covering the educational context, the importance of English teaching, the principles of *Jedi* pedagogy, and a specific didactic intervention proposal. The conclusion is that integrating elements of popular culture into education can enrich the learning process and make it more appealing to students.

PALABRAS CLAVE

Star Wars - Situación de aprendizaje – Gamificación – Roleplay – Lore – Narrativa transmedia

KEY WORDS

Star Wars – Learning situation – Gamification – Roleplay – Lore – Transmedia storytelling

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN.....	5-6
2.- OBJETIVOS.....	7
3.- RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE TÍTULO.....	8
4.- MARCO TEÓRICO.....	9-21
4.1.- Relevancia e impacto del aprendizaje del inglés en el contexto socioeducativo actual.	
4.1.1.- Contexto del inglés en el ámbito educativo.....	9-10
4.1.2.- Objetivos Curriculares de la enseñanza del inglés.....	10-11
4.2.- Pedagogía y metodología en la enseñanza del inglés.	
4.2.1.- Aspectos pedagógicos.....	11-15
4.2.2.- Aspectos metodológicos.....	15-17
4.3.- Principios de la pedagogía <i>Jedi</i> y su aplicabilidad en el ámbito educativo.	
4.3.1.- La Orden <i>Jedi</i> : una institución académica.....	17-18
4.3.2.- Dinámica Maestro-Aprendiz.....	18
4.3.3.- Valores <i>Jedi</i> aplicables a la enseñanza de un idioma.....	18-19
4.4.- Análisis del impacto cultural y narrativo de <i>Star Wars</i> .	
4.4.1.- La identificación de niños y niñas con la saga.....	19-21
5.- METODOLOGÍA.....	22-23
5.1.- Diseño metodológico utilizado para el estudio.	
6.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	24-37
6.1.- Justificación.	
6.2.- Situación de aprendizaje.	
7.- ALCANCE DE INVESTIGACIÓN.....	38
8.- CONCLUSIONES.....	39
9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40-43
10.- ANEXOS.....	44-64

1.- INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una competencia fundamental en el ámbito educativo, siendo cada vez más relevante su inclusión en el currículo de Educación Primaria. Sin embargo, motivar a los estudiantes para que adquieran esta habilidad, es decir, lograr ese amor por hacerse con una lengua extranjera, puede resultar un apabullante desafío para muchos profesionales. Es en este contexto donde emerge la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas que estimulen el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La cultura popular, con sus universos narrativos ricos y atrayentes, ofrece una amplia gama de recursos que pueden ser aprovechados para enriquecer el proceso educativo. En este sentido, la saga de George Lucas: Star Wars, con su vasto universo compuesto por miles de planetas, razas y seres únicos dotados de mucha personalidad que viven las mejores aventuras espaciales, se presenta como una fuente de inspiración potencial para desarrollar actividades didácticas innovadoras y motivadoras en el aula.

Por otro lado, la filosofía *Jedi*, basada en principios de sabiduría, valentía y altruismo, ofrece un marco ético y moral que puede integrarse de manera efectiva en la enseñanza y el aprendizaje. La pedagogía *Jedi*, como en la mayoría de las pedagogías existidas y por existir, se basa fundamentalmente en el vínculo entre maestro y aprendiz, elemento imprescindible en cualquier dinámica educativa. Sea cual sea el rol del docente, su figura permanece siempre. Son éstos los encargados de transmitir el conocimiento, de encaminar hacia un futuro próspero a sus pupilos.

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado es explorar la aplicación de la pedagogía *Jedi* en la enseñanza del inglés en el nivel de Educación Primaria, tomando como referencia este universo tan rico y tan variado. A través de este enfoque, se busca no solo fomentar el aprendizaje del inglés como segunda lengua ahondando y conectando dicho proceso con el concepto de la Fuerza y los *Jedi*, sino también cultivar habilidades socioemocionales y valores éticos en los estudiantes que pueden converger al unísono si la planificación y ejecución se premeditan de manera concienzuda y acertada.

Se considera importante no desestimar esta filosofía *Jedi* dentro del proceso educativo, pues, al fin y al cabo, detrás de cada planteamiento filosófico suele existir una base psicopedagógica, ya que la forma en la que el ser humano piensa, percibe el mundo y se relaciona con los demás, está intrínsecamente ligada a los procesos mentales y emocionales de cada individuo.

Es evidente que Star Wars va más allá de ser algo una simple saga cinematográfica. Que sus diferentes productos en sus diferentes formatos y manifestaciones tienen mucho que enseñar. Es algo más que un mero medio de entretenimiento, aunque pudiera entenderse que no todos lo vean con los mismos ojos. Pero resulta difícil negar que se haya convertido, con el paso de los años, en un fenómeno cultural que ha dado la vuelta al

mundo y no deja de girar, siendo reconocido como uno de los blockbusteros más representativos e icónicos de la cultura pop.

“Aprovechar”, palabra mencionada con anterioridad, podría explicar grosso modo el objetivo de las investigaciones incluidas en este trabajo, así como el propósito de las mismas, culminadas en una elaborada propuesta didáctica que incluye la mayoría de los elementos tratados en el apartado teórico del presente TFG.

Respecto al marco teórico, se revisarán los fundamentos teóricos relacionados con la educación primaria, el nivel madurativo de los alumnos en esta etapa educativa, la enseñanza del inglés como segunda lengua, la pedagogía *Jedi* y el impacto de *Star Wars* en la cultura popular y la educación para luego explotar todo su potencial.

En el apartado de metodología se describirá detalladamente el diseño metodológico utilizado para llevar a cabo la investigación, incluyendo la selección de participantes, los instrumentos de datos y los procedimientos de análisis.

Finalmente, se presentará la propuesta de intervención a modo de situación de aprendizaje diseñada para aplicar en el aula, desglosando y profundizando en cada punto programado, tales como... los objetivos propios de cada actividad, los recursos (espaciales, materiales y humanos) necesarios, la cronología de cada sesión y situación en conjunto, método y rúbrica evaluativa, instrumento de autoevaluación para el proyecto y para el docente. Todos aquellos, sin los cuales, no podrían componer una verdadera programación didáctica.

Una vez comprobado los resultados de la investigación y su relación directa con la situación de aprendizaje presentada, se podrá analizar y exponer las posibles oportunidades y limitaciones que puedan surgir antes, durante y después de la implementación de la propuesta de intervención en el contexto de la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Todo ello favorecerá al desarrollo y exposición de la conclusión del presente trabajo, haciendo repaso de todo lo aprendido durante este proceso exhaustivo y profundo que significa un TFG.

Finalmente, recalcar la importancia de la profunda tarea bibliográfica, incluida al final del actual documento, precediendo los anexos considerados como oportunos para tener mayor conocimiento de cada epígrafe. Se incluye en “referencias bibliográficas” una lista completa de todas las fuentes consultadas y citadas en el trabajo, siguiendo la normativa vigente APA y que solicita la Facultad de Educación de Soria para la realización de trabajos de fin de grado en la mención en lengua extranjera – inglés.

2.- OBJETIVOS

El presente Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo principal **explorar la aplicación pedagógica *Jedi* en la enseñanza del inglés en el nivel de Educación Primaria, utilizando el universo de Star Wars como referente**. Para lograr este objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Analizar la relevancia y el impacto del aprendizaje del inglés en el contexto educativo actual: Se llevará a cabo una breve revisión de la bibliografía existente para comprender la importancia del inglés como segunda lengua en la Educación Primaria, así como sus implicaciones en el desarrollo académico y personal de los estudiantes y el peso de las leyes educativas en lo que respecta al inglés.
2. Explorar los principios fundamentales de la pedagogía *Jedi* y su aplicabilidad en el ámbito educativo: Se realizará un análisis detallado de los principios éticos y morales de la filosofía *Jedi*, así como de su relación con la enseñanza y el aprendizaje. Se identificarán estrategias y técnicas pedagógicas basadas en los valores *Jedi* que puedan ser adaptadas al contexto de la enseñanza del inglés en Educación Primaria.
3. Investigar el potencial educativo de la saga Star Wars como recurso didáctico: Se examinará el impacto cultural y narrativo de Star Wars, así como su relevancia en el ámbito educativo. Se identificarán elementos específicos de la saga que puedan ser utilizados como herramientas de enseñanza para motivar y comprender a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de inglés.
4. Diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en la pedagogía *Jedi* y Star Wars: Se desarrollará una propuesta de intervención didáctica detallada que integre los principios de la pedagogía *Jedi* y los elementos de Star Wars en la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Esta propuesta incluirá actividades, recursos y estrategias específicas para fomentar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.
5. Evaluar la efectividad y el impacto de la propuesta de intervención didáctica: Se llevará a cabo una evaluación exhaustiva de la propuesta de intervención didáctica diseñada, utilizando indicadores de aprendizaje del inglés, así como de desarrollo socioemocional y ético de los estudiantes. Se recopilarán y analizarán datos cualitativos y cuantitativos para evaluar el éxito de la implementación e identificar áreas de mejora.
6. Reflexionar sobre las implicaciones y las perspectivas futuras de la pedagogía *Jedi* en la enseñanza del inglés en Educación Primaria: Se realizará una reflexión crítica sobre los resultados obtenidos y se discutirán las implicaciones prácticas y teóricas de la integración de la pedagogía *Jedi* en el contexto educativo. Se propondrán recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas en este campo.

3.- RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE TÍTULO

En el siguiente apartado se tendrá en cuenta las competencias de título de Grado en Educación Primaria que se han abordado previo, durante y tras finalizar la redacción del presente TFG. El proceso de elaboración, finalización y presentación de este trabajo, como alumno de cuarto curso del Grado en Educación Primaria con mención en lengua extranjera – inglés, debe reflejar el desarrollo y adquisición de ciertas competencias reflejadas en el Plan de Estudios que rige la obtención del Título. Respecto estas competencias, resaltar las siguientes:

- Competencias generales:
 - Fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.
 - Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
 - Habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.
 - Conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje.
- Competencias específicas:
 - Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
 - Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
 - Ser capaz de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
 - Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

4.- MARCO TEÓRICO

Antes de poder hablar del universo de George Lucas y la propuesta de intervención didáctica que gire en torno a dicho universo es preciso recalcar la importancia del inglés en el contexto educativo y social.

4.1.- RELEVANCIA E IMPACTO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO ACTUAL

4.1.1.- Contexto del inglés en el ámbito educativo.

El aprendizaje de una lengua extranjera, como el inglés, es de vital importancia en el contexto educativo actual. No es imprescindible necesario acudir a fuentes académicas para confirmar el efecto de globalización que la mayoría de países están afrontando desde hace unos años... La comunicación con personas de diferentes culturas y países es cada vez más frecuente, Garrido (2010). Por lo tanto, dominar el inglés no solo facilita la comunicación, sino que también abre puertas en el ámbito laboral y académico.

El inglés es el idioma predominante en el mundo actual. Es el lenguaje de la informática y la tecnología. Es el idioma nexo entre países, es el considerado por algunos el “idioma universal”. Según Niño-Puello (2013), aunque no sea el idioma más hablado en el mundo - encabezando esta lista el chino mandarín por obvios motivos demográficos- es el más importante. No obstante, esta afirmación no revela un hecho que no esté a la vista de la gran mayoría de profesionales que pertenecen al gremio educativo. Basta con comprobar las cifras ofrecidas por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes que afirma: “El 46,6% del alumnado de Primaria impartió parte del currículo en un idioma extranjero durante el curso 2021-2022”.

A través de la siguiente imagen se puede apreciar la cuasi hegemonía de las enseñanzas de la lengua extranjera dentro del marco educativo. Además, dichos datos probablemente sean mucho más impactantes ahora que ha pasado tiempo, pues el estudio en el que se recogen estos datos se realizó durante el curso académico 2015-2016.

	Total	E. Primaria
Programas de aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera		
Todos los centros	976.537	664.281
Centros públicos	687.039	428.511
Enseñanza concertada	275.284	226.054
Enseñanza privada no concertada	14.214	9.716
Otras experiencias de profundización en el conocimiento de una lengua extranjera		
Todos los centros	161.025	111.312
Centros públicos	75.228	50.690
Enseñanza concertada	77.107	54.821
Enseñanza privada no concertada	8.690	5.801
Centros extranjeros		
Total ⁽²⁾	80.812	35.590
TOTAL	1.218.374	811.183

[imagen recortada de la tabla del correspondiente artículo, recuperado de: <https://www.infoempleo.com/guias-informes/empleo-educacion/perfiles/profesor-bilingue.html>]

La imperante necesidad de los países de Occidente por la enseñanza de este idioma refleja nuevamente el objetivo de unir culturas, y, como en toda cultura, el idioma conforma un aspecto clave para dicho objetivo. Entonces, con las directrices de los gobiernos y sus leyes, en España al menos, se percibe un incremento exponencial de las modalidades bilingües en los centros públicos. Esto se debe a este fomento y tales leyes. Uno no puede pensar en un colegio de titularidad pública que no cuente con un sistema bilingüe o de fomento a la lengua extranjera (Unir, 2024).

Además, el inglés no es solo la lengua franca en muchos campos, sino que también es el idioma de la mayoría de los contenidos en internet (otro aspecto a tener en cuenta tanto en lo referente a la globalización como a la educación). Dominar el inglés ofrece innumerables oportunidades para el crecimiento personal y profesional, y permite a las personas conectarse con un mundo cada vez más interconectado y diverso. En el contexto educativo, el aprendizaje del inglés puede proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos educativos y oportunidades de aprendizaje.

En este sentido, se entiende que el inglés se ha convertido meritoriamente en parte del esqueleto de los objetivos educativos curriculares de las leyes educativas de los últimos años y del actual Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria; así como en las correspondientes leyes autonómicas de educación.

4.1.2.- Objetivos curriculares de la enseñanza del inglés.

Para la reflexión del apartado anterior, es importante recordar los objetivos de la enseñanza del inglés en la Educación Primaria. Según el Real Decreto 157/2022, estos objetivos son:

- 1. Adquisición de la competencia comunicativa en la lengua extranjera.***
- 2. Comprender, expresarse e interactuar en la lengua extranjera con eficacia.***
- 3. Enriquecimiento y expansión de la conciencia intercultural.***
- 4. Desarrollo de competencias que ayuden a los individuos a practicar una ciudadanía independiente, activa y comprometida con la realidad contemporánea, cada vez más global*, intercultural y plurilingüe.***

* Se puede apreciar la manera en la que el objetivo número 4 corrobora lo expuesto en el apartado inicial del marco teórico. La globalización y lo que ello conlleva (interculturalidad y plurilingüismo) es una realidad que difícilmente podría llevarse de otra manera que no sea mediante la enseñanza de la lengua dominante. Es una necesidad que los expertos ya consideraron a finales del siglo pasado, y que empieza a materializarse en los días de hoy. Según Bauman (2015), la sociedad afronta naturalmente un proceso de modernización líquida (constante y cambiante), difícil de medir en tiempo entre que cambia de estado; y en espacio, por la fluidez cuando se encuentra en estado líquido.

En lo referente al decreto autonómico de **Castilla y León** sobre enseñanzas de **idiomas**, se establece que:

- Se desarrollan programas de “enseñanzas bilingües”, o enseñanzas integradas de contenidos y lengua extranjera, en las etapas de educación infantil, **primaria**, ESO y bachillerato.
- En el ámbito de la sección bilingüe se imparte docencia de **2 o 3 disciplinas no lingüísticas en la lengua extranjera propia de la sección**, observando que el total de horas impartidas en dicha lengua no supere el **50% del horario total del alumnado**.
- Las lenguas extranjeras posibles en este programa son: **inglés**, francés, alemán, italiano o portugués.
- El profesorado que imparte enseñanzas en la lengua extranjera de la sección bilingüe cuenta con una acreditación en dicha lengua del nivel **B2** definido en el “Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación” (**MCERL**) o de nivel equivalente.

4.2.- PEDAGOGÍA Y METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

La relación entre la pedagogía y la enseñanza del inglés se da de manera inminente. La pedagogía aporta el marco teórico y las estrategias metodológicas necesarias para enseñar este idioma de manera efectiva. La pedagogía también ofrece herramientas para comprender cómo aprenden los estudiantes, cómo diseñar los planes de estudio adaptados a sus necesidades individuales, y cómo evaluar su progreso de manera gradual y significativa.

Por tanto, la pedagogía no puede eximirse de un proceso propiamente pedagógico como es la enseñanza de un idioma. No deja de formar parte de un proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que se rige por las mismas bases pedagógicas que cualquier otro tipo de enseñanza.

4.2.1.- Aspectos pedagógicos.

La enseñanza de la Lengua Inglesa constituye una práctica educativa, y desde este prisma, se tiene en cuenta los demás factores que influyen intrínsecamente en el aprendizaje de la misma, sobre todo para el aprendizaje del alumno tales como:

Alta exposición al idioma: un educando no puede abandonar, aun menos cuando de adquisición de un idioma se trate, el contacto con dicha lengua. Si se pretende que el alumno aprenda inglés, la práctica educativa no podrá cernirse exclusivamente al aula, sino que deberá expandirse y trabajarse también en casa. Y para ello será crucial la motivación e implicación familiar.

La motivación del alumnado y del docente: Es muy sabido que sin motivación es difícil realizar algo y que el resultado de dicha acción destaque favorable o productivo. Es por ello que el docente debe ser completamente consciente de la motivación y el ánimo de sus estudiantes, reconociendo este nuevo aprendizaje de manera diferenciada a otro aprendizaje en el sentido de implicar no solo la adquisición de un nuevo conocimiento, sino la asimilación de elementos simbólicos etnolingüísticos propios de otra cultura (Rodríguez-Pérez. 2012). Y para que el docente pueda desarrollar esta capacidad observadora e interventora, debe haber desarrollado antes su propia motivación, o, en su defecto, su carácter profesional para afrontar una clase.

- **El efecto Pigmalión:** tal como describen en su investigación Solís García & Borja González (2017, p.193-195), las expectativas que la figura modelo de los educandos, esto es, el educador, tenga sobre sus alumnos influirá negativa o positivamente en los resultados del aprendizaje. Es por ello que es importante creer en la superación del individuo siempre que se hayan propuesto metas realistas en función de las necesidades pertinentes. Se debe abogar por perseguir esa influencia generada por la figura modelo adulta en función de obtener resultados favorables.

La creatividad como motor del aprendizaje: suponiendo que aprender signifique la obtención de una solución a un problema dado o a un conocimiento del cuál no se tiene certeza, la creatividad compondría el combustible que propicia la aparición del producto/resultado final del conocimiento. Entiéndase creatividad por ese impulso que describía Rodríguez-Pérez (2012) en su artículo. Para la enseñanza del inglés resulta igualmente funcional.

Cuando un individuo se ve obligado a vivir en el extranjero -sea durante un breve o largo período de tiempo- su mente se adapta de tal manera que llegue a ser capaz de hacer frente al problema que le supone no poder comunicarse y desenvolverse en el nuevo entorno en que le ha tocado vivir. Y la creatividad es ese “encontrar soluciones/variaciones” que permiten, según este hipotético caso, al extranjero adaptarse a su nuevo entorno y ser uno más en dicha cultura a través del idioma propio del lugar.

Adaptabilidad: Respecto a lo comentado al final del apartado anterior, cabe mencionar a Piaget y su Teoría del Desarrollo Cognitivo (1982), que también es explicado por Rodríguez-Pérez (2012). Un niño tendrá que afrontar varias remodelaciones de sus esquemas previos (previa concepción del idioma) [asimilación] y reajustarlos hasta conseguir afianzar una base sólida del idioma [acomodación], que no dejará de cambiar hasta haber alcanzado, como mínimo, la madurez cognitiva de un adulto.

Programabilidad: La habilidad de programar supone un componente que acompaña al docente durante toda su carrera profesional. Desde este prisma, el docente debe programar y ejecutar lo programado: La PGA (Programación General de Aula), sus Situaciones de Aprendizaje, cada sesión y cada actividad. Esto no debe exigir al docente una rigidez a la hora de llevar a cabo lo planeado. Lo ideado no tiene porque seguirse al pie de la letra, siempre hay que dejar un espacio que posibilite una actuación flexible, una adaptación de lo

que se ha programado a una situación dada. No todos los contextos son iguales, tan siquiera parecidos, por ello se insiste en la importancia del juicio profesional del docente y de su capacidad para conducir lo que tenía pensado conforme la realidad que percibe en su aula.

El interés propio por el aprendizaje (educando) y la enseñanza (educador), componen en sí la esencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniéndolo en cuenta, el docente puede, y debe, descubrir los puntos fuertes, “el combustible” que impulsará ese aprendizaje. La responsabilidad del docente es descubrirla y adaptar su metodología a esos intereses. Eso siempre ayudará a lograr, como resultado de esa enseñanza deseada y tal como describía Ausubel (1918-2008), un aprendizaje significativo. Si se pretende que el alumno aprenda, es necesario inducir la necesidad del aprendizaje, es decir, hallar la funcionalidad, utilidad y aplicabilidad de ese aprendizaje en algún ámbito de la vida del educando. Todo lo que esté fuera de este planteamiento aspira a un conocimiento sin significado, que no tiene por qué ser útil, y, por tanto, corre el riesgo de ser olvidado como otros muchos (Coll, 1988).

El papel del docente, con estos conocimientos pedagógicos consiste en ordenar sus propios conocimientos en función de buscar que el aprendizaje sea óptimo, si a óptimo se refiere a que el alumno alcance un aprendizaje con el que se satisfaga esa necesidad de aprender y que, a su vez, dicho resultado de aprendizaje evoque en el mismo alumno la necesidad de seguir aprendiendo. El conocer y el saber deben poder generar en el alumno más amor por la sabiduría, más filosofía, tal como se ve reflejado en los principios *Jedi* (véase *Anexo 1*).

Teniendo en cuenta estos aspectos, el docente debería ser capaz, al menos, de contemplar la enseñanza como un compendio de ciencias que se aúnan para que los alumnos aprendan, y que el maestro sepa cómo hacerlo teniendo en cuenta la singularidad y patrones que se observan en cada alumno. Esto último haría referencia a la interdependencia de la pedagogía con otras ciencias (antropología, filosofía, sociología, historia, psicología...).

Sin una base bien cimentada de pedagogía, el enseñar se encuentra incompleto. El docente debe estar preparado, como se irá mencionando a lo largo de todo el trabajo; y la enseñanza de una lengua extranjera, que antaño fuera percibida como una exclusividad innecesaria y a veces desligada de la propia ciencia, debe ser reconocida como cualquier aprendizaje es percibido hoy día, como una cuestión puramente pedagógica y educativa.

Desconocer, por ejemplo, los patrones empíricamente demostrados de diferentes autores que aportan a la pedagogía en lo referente a la adquisición de una lengua, sería de una gran imprudencia profesional. ¿Cómo podría plantearse un docente impartir cualquier clase de lengua extranjera sin conocer siquiera cómo llega a adquirir un niño su propia lengua materna?

Un breve recorrido por las teorías del aprendizaje del lenguaje

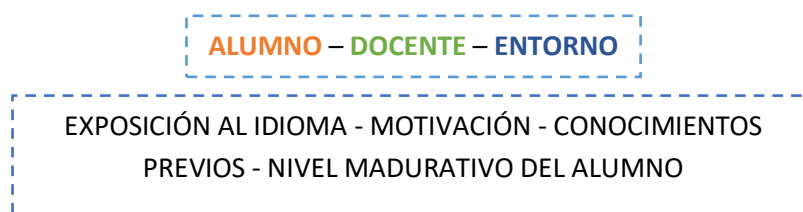
Existen varias teorías que explican cómo se adquiere y se aprende un lenguaje, cada una con sus enfoques y contribuciones específicas:

- El **conductismo** sostiene que el aprendizaje del lenguaje es un proceso de formación de hábitos mediante la repetición y el refuerzo. Según desarrolla Iván Morinigo (2019) en su artículo, los niños aprenden a hablar imitando los sonidos y estructuras del habla que oyen a su alrededor. Aunque el foco de este aprendizaje - lo que lo consolida, sostiene el autor-, reside en los refuerzos positivos que reciben por las respuestas correctas (ese refuerzo y evaluación es realizada por un observador adulto generalmente).
- Por otro lado, a través de la introducción de la teoría del **innatismo**, según queda reflejado en las páginas 334-340 del libro de Lapegna, & Himelfarb (2013), se defiende que los seres humanos poseen una capacidad innata para aprender idiomas, conocida como el “Dispositivo de Adquisición del Lenguaje” (LAD). Chomsky, según se comenta en artículo citado, sugiere que todos los niños nacen con un conocimiento preexistente de una gramática universal que facilita el aprendizaje del lenguaje, destacando la capacidad inherente del cerebro humano para desarrollar una gramática compleja a partir de la exposición a una lengua.
- Según lo expuesto en el artículo elaborado por Zegarra & García (2010), Piaget aportó la **teoría cognitiva**, proponiendo que el aprendizaje del lenguaje es parte del desarrollo cognitivo general del niño. Según Piaget, los niños pasan por etapas específicas de desarrollo cognitivo, y la adquisición del lenguaje está intrínsecamente ligada a estas etapas. Esta teoría sugiere que los niños construyen su conocimiento del lenguaje a medida que interactúan con su entorno y procesan nuevas informaciones; y que, a su vez, el lenguaje es quién favorece la aparición del pensamiento simbólico, tan necesario para un buen desarrollo de relaciones lógicas en el cerebro del individuo.
- Zegarra & García (2010, p. 7-10) resaltan el aprendizaje del lenguaje como un **proceso social** que se desarrolla a través de la interacción con otros. Vygotsky destacó el papel crucial del entorno social y cultural en el desarrollo del lenguaje, según se comenta en este artículo, señalando que los niños aprenden a través de la comunicación con adultos y compañeros más capaces. El concepto de “zona de desarrollo próximo” (ZDP) de Vygotsky resalta la importancia del apoyo y la mediación en el aprendizaje (bien de un igual o de un adulto, pero siempre más capaz).
- Salas (2012), explica el desarrollo la **teoría del input comprensible**, defendiendo que los estudiantes adquieren un lenguaje mejor cuando están expuestos a un input que es ligeramente más avanzado que su nivel actual de competencia. También señala la importancia de mantener una baja ansiedad y de la motivación en el aprendizaje del idioma (tan mencionada y apreciada en este trabajo), proponiendo que este input debe ser comprensible pero desafiante para facilitar el progreso.
- En última instancia, mencionar a Jerome Bruner (1966), que introdujo una teoría basada en el **cognitivismo** argumentando que al aprendizaje del lenguaje es un proceso en el que los niños construyen constantemente nuevos conocimientos

basándose en sus experiencias previas. Ese es el punto de partida, las experiencias previas. Bruner destacó el papel de la interacción y el descubrimiento en el aprendizaje, defendiendo que el lenguaje se aprende mejor cuando los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje a través de la exploración y la interacción con su entorno. Destaca también, como explicaba en su artículo *Juego, pensamiento y lenguaje*, Bruner, J. (1984), la importancia del juego en el aprendizaje. Su artículo servirá para constatar la implicación del componente lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conjunto, estas teorías ofrecen una comprensión completa y diversa del proceso de adquisición del lenguaje. Mientras que el conductismo y el innatismo se centran en aspectos más internos y biológicos del aprendizaje, las teorías cognitivas, sociocultural y del constructivismo inciden en la interacción y el desarrollo progresivo del conocimiento. Estas perspectivas combinadas proporcionan una recopilación de ideas para el planteamiento pedagógico, así como para la ejecución metodológica en la enseñanza de idiomas.

En conclusión, podría subrayarse que las claves pedagógicas a la hora de enseñar un idioma se resumen en las siguientes:



[Tabla 1.- Elaboración propia]

4.2.1.- Aspectos metodológicos.

Según el *Diccionario de Cambridge*, la metodología se refiere a un sistema que compone diferentes maneras de proceder, enseñar o estudiar algo. Trata de describir concretamente estas maneras de enseñar e intenta ofrecer ejemplos de cómo hacerlo siguiendo ciertas pautas o directrices de este proceder (método). Entonces, la práctica docente atañe casi todo lo referente a la actuación de éste.

En el apartado anterior se pincelaba algunos de los aspectos pedagógicos importantes a tener en cuenta cuando se pretende enseñar un idioma, una lengua extranjera para ser preciso. Si bien el conocimiento pedagógico constituye una base fundamental para el docente, el aspecto metodológico determinará la efectividad de la actuación de éste, de la consecución de los objetivos propuestos por el mismo, y, por ende, del progreso del aula y del alumno. Partiendo de esta base, se establecen los enfoques metodológicos que se consideran necesarios conocer. Todos estos métodos han sido analizados y resumidos del libro *Approaches and Methods in Language Teaching*. 2nd ed. Cambridge University Press (2001).

- **Método gramatical y de traducción:** Este método se centra en aprender una lengua extranjera mediante el estudio de su literatura, con el objetivo de mejorar las capacidades cognitivas del alumno. Se prioriza la lectura y la escritura, mientras que la práctica oral y auditiva queda relegada. El vocabulario se aprende directamente de

los textos y mediante la memorización usando diccionarios. La enseñanza y la práctica se basan en la traducción de oraciones entre la lengua materna y la extranjera. Se promueve la precisión, y la gramática se enseña de forma deductiva, utilizando principalmente la lengua materna del estudiante.

- **Método directo:** Desarrollado principalmente por F. Gouin (1884-1977), también conocido como método natural, consiste en enseñar la lengua extranjera sin recurrir a la traducción ni al uso de la lengua materna. La instrucción se realiza exclusivamente en la lengua extranjera, enfocándose en vocabulario y frases cotidianas. Las habilidades de comunicación oral se desarrollan mediante actividades interactivas en clases pequeñas. La gramática se enseña inductivamente y el vocabulario concreto se presenta con demostraciones y objetos, mientras que el abstracto se enseña por asociación de ideas. Este método requiere que los docentes sean nativos o tengan un alto dominio del idioma.
- **Método audiolingüe:** Este método enfatiza la comprensión de textos y la lectura silenciosa rápida en la lengua extranjera. La gramática y el vocabulario se introducen de forma sistemática a través de libros de texto, con un enfoque en la práctica oral intensiva de patrones oracionales. Se considera el habla como el eje central del aprendizaje, relegando la escritura a un segundo plano. La enseñanza se basa en la memorización de diálogos y ejercicios de simulación para minimizar errores. La gramática se enseña de manera inductiva y se contextualiza el vocabulario en su entorno cercano. Las destrezas lingüísticas se desarrollan progresivamente, comenzando con la comprensión y expresión oral antes de introducir la lectura y la escritura.
- **Método comunicativo:** El enfoque comunicativo, desarrollado como respuesta a las limitaciones de los métodos anteriores, incentiva el desarrollo de la competencia comunicativa, así como el uso práctico del idioma en situaciones reales. El centro de este método se encuentra en el desarrollo de las habilidades de hablar, escuchar, leer (speaking, listening and writing) y escribir de manera equilibrada, promoviendo la interacción y la negociación del significado (Canale & Swain, 1980). Las actividades en el aula están diseñadas para ser auténticas y relevantes, permitiendo a los estudiantes usar el idioma en contextos funcionales y significativos. Desde un punto de vista holístico, este método puede ser considerado el más completo, aunque jamás debe ser considerado único. En última instancia, no existe mejor o peor método, sino que cada uno atiende de manera más efectiva que otro dependiendo de la necesidad encontrada en el aula o en el contenido a impartir.

Con esta revisión general a los métodos directamente relacionados con la enseñanza de idiomas se puede elaborar un análisis más centralizado del proceder docente y de los métodos. La competencia docente reside en la interpretación de estos enfoques en su aplicación en aula. Éste debe estar capacitado para emplear el método adecuado a la circunstancia dada. Además, conocer estos aspectos teóricos sobre la enseñanza de un

idioma perfeccionará la ideación de situaciones de aprendizaje y del proceder del aula tal como se refleja en la tabla 1.-. Todo lo planificado sin una estructura teórica queda relegado en un aprendizaje insostenible o sin significado basado en la ignorancia y de manera puramente instintiva.

4.3.- Principios de la pedagogía *Jedi* y su aplicabilidad en el ámbito educativo.

Cómo se puede apreciar, son muchos los factores a tener en cuenta a la hora de pensar en enseñar, en los métodos y procederes didácticos. El objeto del siguiente punto es analizar y aproximar la utilización de la pedagogía *Jedi* en el ámbito educativo. En cualquier caso, es necesario realizar una pequeña lectura de la narrativa de la saga para comprender ciertos términos (tales como *Jedi*, la Fuerza, la Orden y los *Sith*) [véase *Anexo 1*]. La información ha sido extraída de los productos originales de George Lucas, director y propietario original de la saga multimedia *Star Wars*. Por otro lado, recordar que sin la lectura del *Anexo 1*, el presente trabajo puede quedar parcialmente incomprendido. No obstante, recalcar el potencial de la saga y de los *Jedi*, personajes característicos y carismáticos que persiguen valores positivos e inspiradores para los alumnos si se decide ejemplificar y “rolear”, como es el caso de la propuesta de intervención didáctica incluida en este trabajo.

4.3.1.- La Orden *Jedi*: una institución académica.

Partiendo de la base de que la Orden *Jedi* es una institución no sólo religiosa, sino también académica, pueden valorarse diversos aspectos pedagógicos que se encuentran en su estructura, así como en la dinámica entre los miembros que la forman. Este apartado queda completado con la información contenida en el *Anexo 1*. La principal característica de la Orden reside en la formación propia de cada *Jedi*, en todos sus niveles, de manera integral. Abarca no solo el entrenamiento con sables láser o meditación con la “Fuerza”, sino que también, con bastante hincapié, en la formación académica y en la búsqueda del conocimiento, así como del **aprendizaje autónomo**. Además, estos conocimientos que se persiguen van más allá de lo meramente teórico y se persiguen también el desarrollo de habilidades prácticas y valores éticos.

La Orden *Jedi* no es la única institución educativa del universo *Star Wars*, aunque sí la más prestigiosa y exclusiva debido a que solo la conforman *Jedi* o *Jedi* en potencia, gracias a la sensibilidad del individuo con el componente “mágico” del universo que es la Fuerza. Para entenderlo mejor, se podría realizar una comparativa con el universo creado por J.K. Rowling. En el universo de la escritora británica existen escuelas y hasta el mundo real... solo que existe una diferente y dedicada en especial para magos, Hogwarts. Entonces, es en esta exclusividad donde se encuentra el distintivo con las escuelas convencionales, en que hay un componente mágico o ficticio que la distinguen de las demás que se conoce ajenas a los mundos ficticios y transmedia. Ahora bien... ¿es realmente sólo el componente mágico el que las convierte en escuelas diferentes?

Cómo trata de demostrar el análisis de este TFG, se desvelará que la comparativa educativa encontrada en el universo de George Lucas puede usarse en el contexto educativo de

Educación Primaria, y, en concreto, en la asignatura de inglés para desentrañar los métodos empleados en la Orden, y cómo incluso alguno de sus principios pudiese utilizarse en una situación de aprendizaje real para la asignatura de inglés en Educación Primaria.

4.3.2.- Dinámica Maestro-Aprendiz.

La relación Maestro-Aprendiz en la Orden *Jedi* es una costumbre que llevan -estos personajes- impresa en la sangre y en el alma. Desde que es un iniciado hasta convertirse en Caballero, un *Jedi* necesita de un guía, de un mentor que lo haga mejor persona y mejor *Jedi*, un maestro, al fin y al cabo. Es por ello que, desde la Orden, se promueve este acompañamiento en la evolución de cada miembro. Pese a que aboguen mayoritariamente por un aprendizaje completamente autónomo y autosuficiente por parte del aprendiz, el Maestro no dejará de guiar y acompañar a su pupilo con enseñanzas sabias y adaptadas a los momentos por el que éste atraviesa.

También es importante reconocer la figura modelo que marca la evolución de los personajes de la saga, sus maestros. En cierto sentido, sucede como en la vida real. Muchas son las personas que creen tener en mente a un antiguo profesor o profesora de su pasado, ese o esa que, sin su consejo o intervención, individuos no fuesen llegar a convertirse en lo que son, favorable o desfavorablemente. Éstos son los maestros, y su influencia en el desarrollo personal de los individuos es tan grande, aunque a veces discreta, que puede marcar la vida misma de un individuo.

En esta primera comparativa también se observa un símil entre la figura del Maestro y del aprendiz con el ABR (Aprendizaje Basado en Retos). Para la definición de la implementación de este enfoque pedagógico se ha recogido aquella definida por Bolaños & Pérez (2019, p. 2) en su breve artículo. Se da por sentado entonces, que el ABR involucra y responsabiliza directamente al estudiante en una situación problemática real, tal como hacen los Maestros con sus *padawans* (aprendices) a lo largo de todo su recorrido como miembro de la Orden. Esto supone un aprendizaje significativo y utilitario, es decir, que el aprendizaje servirá para la afronta de una situación que realmente suponga al alumno/aprendiz un verdadero reto. Es más, esto permite, a su vez, escalar o graduar los rangos en que se distinguen a los miembros de la Orden, que normalmente afrontan pruebas/retos para poder ascender y adquirir méritos y honores. Es por este símil que se considera oportuno aplicar este enfoque de ABR en la situación de aprendizaje ideada para trasladar el aspecto teórico de esta investigación en la práctica educativa dentro de la Situación de Aprendizaje. El aprendizaje gradual, concebido como una superación de etapas, puede favorecer en gran escala en la motivación definida en este mismo marco teórico hacia al aprendizaje y a la autonomía del pupilo en su aprendizaje.

4.3.3.- Valores *Jedi* aplicables a la enseñanza de un idioma.

Los valores *Jedi*, tales como la disciplina, la paciencia, la perseverancia y la búsqueda del conocimiento, son perfectamente aplicables en la enseñanza de un idioma. Para una demostración hipotético-práctica de esta aplicación véase la Situación de Aprendizaje.

Los tres pilares de los *Jedi* y su propio Código de conducta, conforman unos valores éticos y morales muy favorables a la didáctica per se. Para este trabajo, además de profundizar en los mismos y reflejarlos en el primer anexo, se ha considerado oportuno adaptar ligeramente segmentos de dicho Código en función de obtener un enfoque más educativo y ejecutable que los originales.

La adquisición de una segunda lengua requiere un esfuerzo continuo y una actitud positiva ante los desafíos. Inculcar estos valores en los estudiantes puede ayudar a mejorar su motivación y resiliencia, aspectos cruciales para el éxito en el aprendizaje de un idioma. Además, la promoción de una ética de trabajo y un respeto por el proceso de aprendizaje puede llevar a un ambiente educativo más productivo y colaborativo como también se aprecia en la Situación de Aprendizaje.

4.4.- Análisis del impacto cultural y narrativo de Star Wars.

Star Wars es una saga que significa mucho más que una simple producción cinematográfica, pues trasciende las grandes pantallas para ser reconocido incluso como un medio y marca comercial, aunque también es considerada, según Pérez & Madrid (s.f.), algo más que un simple sistema transmedia que se ha convertido en todo un fenómeno cultural para un gran número de la población en diferentes épocas: trilogía original (1977-1983); trilogía de precuelas (1999-2005), y la trilogía de secuelas, con la que se expandió mucho más el universo narrativo con diferentes series en acción real o animadas (a partir del año 2015). Star Wars ha marcado al menos a tres generaciones, creando incluso reticencias y diferentes pareceres respecto a la evolución que ha ido tomando la saga. No todo lo nuevo fue recibido de buen agrado, aunque normalmente por aquellos que ya se habían aferrado a una sola época de lanzamientos oficiales de Star Wars. Evidentemente puede gustar más una que otra, pero un verdadero fan debería considerar el producto en conjunto, y, sobre todo, disfrutarlo, puesto que se trata de un medio de entretenimiento, no de enfrentamiento fanático.

Star Wars es entonces, un fenómeno tanto cultural como comercial, ubicando una de sus películas, “*Star Wars: Episodio XVII El despertar de la Fuerza*”, en el puesto número 5 de las películas más taquilleras de la historia según el artículo de Zamora, A. (14 de marzo de 2024), recaudando, en dólares, más de dos mil millones. Una cifra de la que se puede interpretar tanto la espera de los fans más longevos por la llegada de un nuevo producto de la saga, como de la introducción de otros millones de fans a la misma que no la conocían hasta estas nuevas entregas.

Anteriormente se mencionaba que el objetivo de este trabajo era profundizar en el análisis de la filosofía y principios *Jedi* desde un prisma educativo que permitiese trasladar los elementos narrativos ficticios del sistema transmedia a una Situación de Aprendizaje real una vez realizado los análisis y comparaciones pertinentes entre la metodología *Jedi* con las metodologías expuestas en el marco teórico. Este objetivo queda potenciado debido al impacto cultural que ha tenido la saga a lo largo de los años. Como se comentaba en el apartado anterior, ha habido tres momentos claves en las que los niños y los que alguna vez lo fueron se aficionaron a la saga. Evidentemente, por la proximidad en cuanto a fecha de

publicación, lo que más puede interesar a un niño son las últimas entregas en sus diferentes formatos.

Cabe mencionar todo su universo expandido, ligeramente desarrollado (al menos en lo referente a los *Jedi*) en el apartado de Anexos. Hasta podría considerarse trabajar la literatura de Star Wars directamente de materiales originales (novelas infantiles y juveniles) para promover el hábito de lectura e inclusive hacerlo a través de la lengua materna de la saga, es decir, el inglés. Como describían Pérez & Madrid (s.f.), el roleplay o la gamificación, persiguen que los jugadores-alumnos logren un aprendizaje significativo y funcional, consiguiendo en ellos dar sentido a su propia cultura a través de una cultura imaginaria como la surgida de la mente y creatividad de George Lucas. Y este trabajo aprovechará esta interpretación y lectura científica para la propuesta didáctica.

4.4.1.- La identificación de niños y niñas con la saga.

Las figuras de personajes jóvenes y niños en el universo cinematográfico de StarWars ha estado presente en casi el completo de sus producciones. Desde el pequeño Anakin Skywalker, su perspicaz aprendiz, Ahsoka Tano, la brillante senadora Padme, los gemelos Luke y Leia, el irresistible Grogu y otros personajes menos conocidos como el *wookie* Burryaga o el padawan Ram Jomaram, por mencionar algunos. Todos ellos interpretan con gran carisma el papel de alumno-aprendiz dentro del universo, aunque alguno de los recién mencionados no sean, al uso, *Jedi*.

En lo referente a la identificación con los personajes de la saga, destacar la impronta que ésta dejó al autor de este trabajo desde sus edades más tempranas. Descubrió la saga con la trilogía de precuelas, en la que, tan solo con cinco años, durante el lanzamiento del Episodio III: La Venganza de los Sith (2005), no pudo dejar de imaginarse blandiendo un sable láser y cómo podría haber solucionado los conflictos surgidos para Anakin y Obi Wan. Obi Wan se convirtió en un referente y modelo (sin ser apenas consciente) debido a su firmeza en sus creencias, destreza con sable láser (que fascina y ha fascinado a muchos niños siempre) y lealtad a la Orden. Son muchos los valores que aprendió y adoptó en su vida, así como los de la religión que confiesa; de hecho, encontraba muchas similitudes entre los *Jedi* y la misma. La determinación de esos *Jedi*, casi extintos según la explicación ofrecida del lore de la saga incluida en los anexos, es lo que más le llamó la atención, siendo el causante primero de su afición por la saga, y la que ha hecho posible, en gran medida, el desarrollo del presente trabajo.

Cabe mencionar como la implementación de esta narrativa y simbología ficticia -no frecuentemente utilizada en las aulas- surte efecto más allá de lo didáctico, sino que trasciende también hacia lo terapéutico. Tras revisar el artículo de Carmona, Vaccari & Solana (2014), se ha podido demostrar la efectividad de este entorno ficticio, visto como un elemento simbólico vehicular para la terapia, aportó beneficios tanto al propio pensamiento simbólico de los pacientes participantes como en mejorar la relación entre sus iguales.

A favor de la propuesta pedagógica ofrecida por este trabajo y al hilo de las conclusiones sonsacadas de la investigación mencionada en el párrafo anterior, citar que Star Wars no

solo es una saga para fanáticos, y que el componente didáctico escondido en su narrativa puede ser explotado y utilizado incluso en un aula en que apenas la conozcan, pues de esta investigación tan solo dos la conocían a fondo, considerando los familiares a los pacientes incluso obsesos. Los terapeutas lograron demostrar que aprovechar ese interés -mal interpretado como obsesión- permitía la aparición de mejores resultados en las terapias. Sería conveniente, a ras de esta investigación, que no sólo los maestros se implicasen en la tarea de descubrir los intereses de los alumnos, sino también los padres, y ayudarles, por ejemplo, durante las reuniones y tutorías a no prejuzgar estas “obsesiones”.

La propuesta de este trabajo tratará de innovar en cuanto a elemento transmedia/narrativo empleado para llevar a cabo una metodología de gamificación basada en el ABR se refiere. Para enseñar inglés primero hay que saber enseñar; para enseñar hay que formarse, y en la formación uno adquiere ciertas competencias metodológicas dispuestas a ser usadas en las aulas. El presente TFG define el universo narrativo Star Wars como una herramienta didáctica.

5.- METODOLOGÍA

5.1.- Diseño metodológico utilizado para el estudio.

La metodología se ha basado primordialmente en dos partidas de datos; los recopilados en el marco teórico referente a los aspectos pedagógicos y metodológicos que influyen en la enseñanza del inglés, así como en el recopilatorio de todos los productos de Star Wars que facilitan la explicación de la historia y contexto de los *Jedi* para posteriormente unir ambas partidas en la propuesta didáctica desarrollada en este trabajo.

Para la segunda partida ha sido necesario ordenar el universo multimedia en el orden cronológico de la ficción para poder secuenciar, con unas pinceladas, la historia de Star Wars con sesgo en los *Jedi*, y entender un poco más de su historia y función dentro de la saga. Esto ha permitido analizar exhaustivamente cada producto mencionado para hallar las similitudes que comparte la pedagogía real existente con la interpretada por los *Jedi*. Cada uno de estos productos se encuentran correctamente mencionados en el apartado de Referencias Bibliográficas de este trabajo.

El estudio se ha desarrollado siguiendo una metodología de **análisis interpretativo** basada en la recopilación y en el análisis de material audiovisual y literario. Este enfoque es adecuado para el análisis profundo y detallado de narrativas y temáticas complejas como las presentadas por los *Jedi*.

La recopilación incluyó todos los productos audiovisuales oficiales de la saga que mantienen relación o en el que hacen presencia este tipo de personajes, *Jedis*, hasta la fecha de realización del estudio. Esto comprende las nueve películas principales, *spin-offs*, una variedad de series animadas y de acción real. Asimismo, se ha profundizado en las dos primeras fases de la saga literaria de novelas infantiles y juveniles de *Star Wars: The High Republic*, donde se puede apreciar, en todo su apogeo, a la Orden *Jedi*, sus miembros y maneras de proceder en un tiempo ubicado cronológicamente anterior a las precuelas de películas de la saga *Skymwalker*.

Respecto a esta recopilación, remarcar la lectura del libro “*Jedi Path*” de Wallace (2000), empleado como fuente primaria para profundizar en la filosofía y enseñanza *Jedi*. Este libro proporciona una visión interna de la orden *Jedi*, su historia, códigos y enseñanzas. Funciones, jerarquía y expansión del lore de los *Jedi* también quedan recogidos en este libro.

En cuanto al análisis mencionar:

Análisis descriptivo: se realizó una descripción detallada de la historia de los *Jedi*, su organización, filosofía y enseñanzas, basándose en el contenido recopilado.

Análisis comparativo: Se compararon las temáticas y enseñanzas de los *Jedi* con metodologías pedagógicas actuales, con un enfoque especial en la enseñanza del inglés reflejada en la propuesta didáctica. Se examinaron también las posibilidades de utilizar elementos de la narrativa de Star Wars y las enseñanzas *Jedi* como herramientas educativas.

Los **criterios de selección** se han fundamentado en la garantía, relevancia y autenticidad de la información, incluyendo tan solo productos audiovisuales y literarios oficiales (canónicos) [Véase Anexo 3], y priorizando aquellos materiales que pueden proporcionar una visión integral y detallada de los *Jedi* en todos sus aspectos.

Para el análisis de los productos audiovisuales y transmedia, se emplearon las siguientes herramientas y técnicas:

- El análisis de contenido; para identificar y examinar las principales temáticas, conceptos y valores pedagógicos *Jedi*.
- Mapeo conceptual: Ayudó a tener una imagen más clara de la estructura y relaciones entre los diferentes elementos de la narrativa *Jedi* y su aplicación en la enseñanza.
- Revisión bibliográfica: Complementó el análisis mediante la revisión de estudios teóricos sobre el componente pedagógico y metodológica en la enseñanza, y artículos académicos sobre el uso de narrativas y temáticas de ficción en la educación, .

La metodología adoptada ha permitido una comprensión profunda y detallada de la historia y filosofía de los *Jedi*, así como su potencial aplicación en la educación, especialmente en la enseñanza del inglés. Los resultados del análisis proporcionan una base sólida para futuras investigaciones y aplicaciones pedagógicas.

6.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

INTRODUCCIÓN

La siguiente situación de aprendizaje hará uso de la gamificación y el roleplay como metodología principal de enseñanza para la asignatura de inglés para el curso de 4º de Educación Primaria según lo estipulado en el DECRETO 28/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, cuya temática abordará varios aspectos narrativos de la saga de George Lucas: Star Wars.

JUSTIFICACIÓN

Como bien justifica el mismo trabajo de investigación, se percibe Star Wars como una saga que aporta, además de entretenimiento, valores y enseñanzas en varios aspectos de la vida de un individuo. Además, Star Wars ofrece múltiple aplicabilidad en situaciones de aprendizaje gracias a su variedad de historias, personajes, planetas, entre otros (storytelling). Uniendo esta variedad narrativa con un enfoque lúdico basado en la gamificación, pueden crearse una infinidad de situaciones de aprendizaje que pueden dar paso a una buena enseñanza y a un buen aprendizaje por parte del alumnado al apreciarlo como un proceso más atractivo y basado en sus intereses.

Los valores y principios *Jedi* pueden emplearse como elemento imaginativo que impulse la motivación del alumno por aprender inglés. Aunque es frecuente contemplar la enseñanza del idioma desde un punto de vista utilitario y meramente lingüístico, debería poder verse también como una enseñanza contextualizada en una ficción; y la contextualización en un mundo como el de Star Wars puede favorecer la adquisición del idioma mucho más allá del simple uso comparativo y gramatical-traductor de la misma.

Comparar el componente actitudinal de los *Jedi* con los alumnos permite crear, en efecto, una situación de aprendizaje. El aprendizaje podrá ser valorado por los mismos estudiantes a través de los logros marcados en la situación, que determinará el rango que ostentará cada alumno (aprendiz, *padawan*, caballero, maestro). Esto permite no ver el aprendizaje como un requisito, sino más bien como retos a superar en la interpretación de sus papeles como aprendices de *Jedi*. En este enfoque de ABR se fundamenta esta situación de aprendizaje.

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

“The Jedi path”



El título engloba el núcleo temático de esta experiencia educativa, que expresa la exploración de las enseñanzas y valores *Jedi* con una inmersión en el universo narrativo de Star Wars. Como metáfora de la travesía del *Padawan* en búsqueda de conocimiento con el afán de convertirse en Maestro, esta propuesta plantea desafíos y pruebas destinadas a inculcar valores didácticos fundamentales como la autodeterminación, la perseverancia y el equilibrio.

“El miedo es el camino hacia el Lado Oscuro” - Yoda

TEMPORALIZACIÓN

Fiel a la normativa vigente, la temporalización de la siguiente situación de aprendizaje comprenderá aproximadamente dos semanas de duración, contando con un total de 6 sesiones. Para este apartado se ha tenido en cuenta un horario real del colegio CEIP Diego Laínez, Almazán, del curso 2023-2024 de 4º de Educación Primaria.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Naturales	Lengua	Lengua	Lengua	Música
Inglés	Matemáticas	Matemáticas	Inglés	Lengua
Matemáticas	Sociales	Religión / MAE	Educación Física	Matemáticas
RECREO				
Lengua	Inglés (<i>SpeakUp</i>)	Inglés	Lengua	Sociales
Educación Física	Plástica	Educación Física	Matemáticas	Naturales

CRONOLOGÍA

Sesión 1: <i>“Much to laern, you still have”</i>
Sesión 2: <i>“Padawan”</i> .
Sesión 3: <i>“Jedi Knight”</i> .
Sesión 4: <i>“Jedi Master”</i> .
Sesión 5: <i>“Remember, your focus determines your reality”</i>
Sesión 6: <i>“Do, or do not. There is no try”</i>

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- ✓ Trabajar la descripción de personas y lugares en lengua extranjera - inglés.
- ✓ Abordar la gramática a través del refuerzo de estructuras interiorizadas en situaciones de aprendizaje anteriores.
- ✓ Realizar una segura búsqueda segura y fiable de información en internet.
- ✓ Mejorar la capacidad de síntesis de la información buscada.
- ✓ Interpretar roles a través de una breve representación escenográfica inventada en inglés, promoviendo el desarrollo de la expresión oral del alumno.
- ✓ Promover actitudes creativas en el alumnado a través de cada actividad.
- ✓ Hacer un uso adecuado del traductor y trabajar con materiales digitales tales como tablets u ordenadores portátiles.
- ✓ Trabajar la redacción de textos originales y creativos.
- ✓ Promover tanto el trabajo en grupo y sobre todo el trabajo autónomo.

CONTENIDOS TRABAJADOS

A. Comunicación

- Autoconfianza y reflexión sobre el aprendizaje. El error como instrumento de mejora.
- Estrategias básicas y elementales para la comprensión y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto.
- Modelos contextuales y géneros discursivos básicos de uso común en la comprensión, producción y coproducción de

textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios tales como folletos, instrucciones, normas, avisos o conversaciones reguladoras de la convivencia.

- Unidades lingüísticas básicas de uso común y significados asociados a dichas estructuras, tales como expresión de la entidad y sus propiedades, existencia, modalidad, gustos y preferencias, cantidad y número, espacio y las relaciones espaciales, tiempo, afirmación, exclamación, negación, interrogación, relaciones lógicas elementales.

- Convenciones y estrategias conversacionales básicas de uso común, en formato síncrono o asíncrono, para iniciar, mantener y terminar la comunicación, tomar y ceder la palabra, pedir y dar indicaciones, etc.

- Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.

B. Plurilingüismo

- Iniciación en estrategias y herramientas básicas de uso común de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.

- Léxico y expresiones elementales para comprender enunciados sobre la comunicación, la lengua y el aprendizaje (metalenguaje).

- Herramientas que faciliten el desarrollo de un aprendizaje autónomo de las lenguas.

C. Interculturalidad

- Estrategias básicas de uso común para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, a partir de valores ecosociales y democráticos.

Estructuras sintáctico-discursivas

- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (and); disyunción (or); oposición (but); causa (because).

- Afirmación: frases afirmativas; Yes + tag.

- Exclamación: frases exclamativas (e.g., I love salad); Help, Sorry! Be carefull, Excuse me!; What + adj; How + adj.

- Negación: frases negativas with not, No + negative tag, nobody, nothing.

- Interrogación: Wh- questions; auxiliary verbs in questions (to be and to do).

- Expresión de la modalidad: frases declarativas; obligación (have to); capacidad (can); permiso (can, may); frases imperativas; necesidad (must, need): adverbios de modo: e.g. slowly, well, quickly, badly

- Expresión de la existencia: (there is/are); la entidad (nouns, articles, demonstratives and pronouns); cualidad very+adj; posesión (my, your, his/her).

- Expresión de la cantidad: singular/plural; números cardinales de hasta tres dígitos; números ordinales hasta dos dígitos; cantidad: all, many, a lot, some, more, much, half, a bottle; grado (very).

- Expresión del espacio: preposiciones y adverbios de lugar, posición y distancia.

- Expresiones de tiempo y de frecuencia: las horas (en punto, cuartos y media); now, tomorrow, after, before, first, then; sometimes, on Sundays; preposiciones, frases preposicionales.
- Expresión de gustos y preferencias: verb + noun (like, love, hate).
- Expresión de hechos: presente simple y presente continuo.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Competencia específica 1 →

- 1.1.- Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia. **Sesiones** [1, 2, 3, 4, 5 y 6].
- 1.2.- Seleccionar y aplicar estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas, captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas familiares. **Sesiones** [1, 2, 3, 4, 5 y 6].

Competencia específica 2 →

- 2.1.- Expresar oralmente frases cortas y textos breves y sencillos con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando recursos verbales y no verbales. Sesiones [2, 3, 4, 5 y 6].
- 2.2.- Redactar textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales. Sesiones [1, 2, 3, 4 y 5].

Competencia específica 3 →

- 3.1.- Participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, mostrando empatía y respeto. Sesiones [1, 2, 3, 4, 5 y 6].
- 3.2.- Seleccionar y utilizar estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes breves; y formular y contestar preguntas sencillas. Sesiones [1, 2, 3, 4 y 5].

Competencia específica 4 →

- 4.1.- Interpretar y explicar textos, conceptos y comunicaciones breves y sencillas, mostrando empatía e interés por los interlocutores. Sesiones [1, 2, 3, 4, 5 y 6].
- 4.2.- Seleccionar y aplicar estrategias elementales que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y expresión de información, usando recursos y apoyos físicos o digitales. Sesiones [2, 3, 4, 5 y 6].

Competencia específica 5 →

- 5.1.- Comparar y contrastar las similitudes y diferencias entre distintas lenguas, reflexionando sobre aspectos básicos de su funcionamiento. Sesiones [1, 2, 3 y 4].

5.2.- Utilizar y diferenciar los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales. Sesiones [2, 3, 4 y 5].

5.3.- Registrar y aplicar los progresos y dificultades elementales en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, reconociendo los aspectos que ayudan a mejores. Sesiones [1, 2, 3 y 4].

Competencia específica 6 →

6.1.- Actuar con respeto en situaciones interculturales, identificando y comparando semejanzas y diferencias elementales entre lenguas y culturas. Sesiones [1, 2, 3, 4, 5 y 6].

METODOLOGÍA

La metodología se basa en la gamificación. El objetivo es, mediante el **juego simbólico/role playing**, dirigir el aprendizaje del inglés, también enfocado en un aprendizaje lo más **autónomo** posible por parte del alumno. Para respaldar el análisis de este TFG, Star Wars, en concreto, la ambientación **Jedi**, funcionará como vehículo narrativo de esta situación de aprendizaje.

La **agrupación** variará en función de la necesidad propia de cada sesión, pero consistirá, en su mayoría, en formación de grupos medianos de entre 4-5 alumnos. Para los momentos de reflexión, debate u exposición (como es el caso de la última sesión), se dispondrá las mesas en forma de “U”. Para una sesión se aplicará una formación de asientos individuales y segregados.

El **material** que se empleará será, en su mayoría, digital. No obstante, para alguna sesión, se empleará los *holocroms*: tarjetas que simularán tradicionales fichas de trabajo de manera más atractiva. También se precisará de trenzas *Jedi* (peluquín) y un diploma/reconocimiento *Jedi* que se entregará al finalizar la situación de aprendizaje.

Al tratarse de una temática muy específica y basada en hechos narrativos derivados de una marca de películas y series, las **fuentes** sobre las que extraer información -necesarias para tanta de las sesiones planificadas, serán también específicas. Se recomendará al alumno:

- Buscar en páginas oficiales de Star Wars.
- Visionar -si procede- algo del material original.
- Consultar la página web “Wookieepedia” antes que Wikipedia.

- Pinchar en los enlaces de los vídeos expuestos en durante las sesiones.

El rol **docente** consistirá en figurar un Maestro *Jedi*, en interpretar dicho papel. Todo Maestro *Jedi* es sabio, conoce las necesidades de sus *padawans*, pero no interviene si no es necesario, ofrece ayuda en su justa medida, solo en los momentos en la que el alumno tenga una verdadera necesidad de aprendizaje que le impida avanzar. Todas las sesiones se regirán por un principio de **progreso gradual**. De ahí el adoptar los rangos de los *Jedi* como etapas o estadios a superar en cada sesión, como un indicador de progreso, para que los alumnos sean conscientes de su evolución durante la situación de aprendizaje. A su vez, existirá un par de elementos permanentes que el alumno deberá atender durante toda esta situación de aprendizaje, **El Código Jedi**.

<i>The Jedi Code</i>	<i>New Jedi Code</i> (adaptado)
<i>There is no emotion, there is peace</i>	<i>There is emotion, but there is peace</i>
<i>There is no ignorance, there is knowledge</i>	<i>There is no ignorance, there is knowledge</i>
<i>There is no passion, there is serenity</i>	<i>There is passion, but there is serenity.</i>
<i>There is no chaos, there is harmony</i>	<i>There is no chaos, there is harmony.</i>
<i>There is no death, there is the Force</i>	<i>There is no fear, there is the Force.</i>

SESIONES

1.- “ <i>Much to learn you still have</i> ”
<p>Objetivo didáctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Introducir al alumno en la saga Skywalker. ✓ Mejorar el writing de los alumnos a través del empleo de estructuras gramaticales básicas para la descripción de personas y lugares (He/she/it is; has got; there is/are; can/n’t; likes/doesn’t like; uses/doesn’t use to; names, place it lives, rank...). ✓ Desarrollar habilidades creativas y plásticas a través de la creación de un personaje <i>Jedi</i>.
<p>Desarrollo:</p> <p>5’ Exposición de vídeo “<i>Adventure Awaits / Star Wars Galaxy of Adventures</i>” https://www.youtube.com/watch?v=vwzw8r2jHH0&list=PLXsbMnnbPpLUYMYgMQ703Tr8R3OZ5vEa&index=32 y breve explicación de lo visualizado. Se recomienda visualizar el vídeo un par de veces, y si es</p>

necesario, a velocidad [0.75]. El vídeo sirve como introducción a la saga y a la situación de aprendizaje sin ser necesariamente fan o conocedor de este universo.

40' Explicación detallada y desarrollo de una actividad de búsqueda de información, cuyas instrucciones consistirán en:

- **Paso 0:** Ambientar la situación de aprendizaje como si estuviesen en un Templo *Jedi* y los alumnos fuesen auténticos iniciados Jedi. Para la sesión se pondrán en grupos y les será repartido a cada grupo una ficha técnica.
- **Paso 1:** *Identify the Jedi charavters appearing in the video. Research and write a brief biography in English about one of the identified Jedi.*
- **Paso 2:** Responder a las siguientes preguntas incluidas en la ficha con sus palabras:
 - o *What is a Jedi?*
 - o *Who are the enemies of the Jedi?*
 - o *What is the prophecy of the Chose One in the Jedi Order?*
 - o *What was Order 66?*
 - o *What do you think that is the main difference between the Jedi and the Sith?*
- **Paso 3:** Después de haber entregado al Maestro las investigaciones realizadas, los miembros de cada grupo obtendrá su propio mechón de pelo (sintético) que simula a un *Padawan*.

10' *Primera misión como Padawan:* Crear su propio *Jedi*, siguiendo las siguientes instrucciones:

- *Design your own Jedi Character on: <https://www.dolldivine.com/star-wars-an-avatar-creator> (If it is humanoid, it must wear a Jedi braid like other Padawans).*
- *Make a screen shot of him/her.*
- *Send it to your Master on Moodle to bring it printed next day.*
- *Describe him/her psbiscally and write a brieb story about him/her for next day.*

Observaciones: En esta misión/sesión la agrupación será de cuatro grupos. Los alumnos se convertirán de iniciados *Jedi* a aprendices, adquieren el rango de *Padawan*. Precisarán del uso de tablets u ordenadores para la búsqueda de información, así como para la creación del personaje.

2.- "Padawan"

Objetivo didáctico:

- ✓ Introducir al alumno en el concepto de *Padawan* dentro de la saga Star Wars.
- ✓ Mejorar las habilidades de **speaking** a través de la práctica de diálogos y presentaciones orales sobre sus personajes *Jedi* utilizando estructuras descriptoras planteadas en la sesión anterior.
- ✓ Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la creación de historias y personajes.

Desarrollo:

5' Breve explicación del Maestro de los tres pilares de los *Jedi* (La Fuerza, el conocimiento y la

autodisciplina).

20' Presentación oral individual de los personajes *Jedi* creado por los alumnos.

25' Explicación detallada y desarrollo de una actividad colaborativa en la que, gracias a su preparada ambientación en un templo *Jedi*, los *Padawans* deben investigar, preguntando a su Maestro, a un compañero que tienta con caer al Lado Oscuro. Para ello jugarán a “*Guess the character*” usando preguntas recogidas en fichas plastificadas cuya cubierta simula un *holocrom* (dispositivo de almacenamiento de información *Jedi*). Alguno de estos *holocroms* contiene valiosas pistas para que los alumnos puedan identificar al caído:

- *Does the Jedi have (color) hair?*
- *Is the Jedi (adjective)?*
- *Does the Jedi wear (type of clothing)?*
- *Can the Jedi (action)?*
- *Which colour is the Jedi's light saber?*
- *Does the Jedi like (activity/ thing)?*
- *Is the Jedi (personality)?*
- *Is the Jedi from (place)?*

5' Como recompensa por el esfuerzo de detectar a los *Jedi* caídos (de adivinar en el “*Guess the character*”) se les asignará oficialmente un Maestro (el docente), advirtiéndoles que en la próxima sesión/misión tendrán que enfrentarse a una prueba para convertirse en Caballeros *Jedi*. Para ello tendrán que mentalizarse y seleccionar, con la ayuda de internet, un fragmento en el que un *Jedi* ofrezca una sabia lección.

Observaciones: En esta misión/sesión la agrupación se trabajará con los mismos grupos que la sesión anterior. En esta ocasión no necesitarán material complementario más que los *holocroms*. Para la próxima sesión/misión se convertirán en Caballeros *Jedi*.

3.- “*Jedi Knight*”

Objetivo didáctico:

- ✓ Introducir al alumno en el concepto de la Fuerza y Caballero *Jedi* dentro de la saga Star Wars.
- ✓ Mejorar las habilidades de **writing** mediante la redacción y presentación en el texto de diálogos y situaciones utilizando estructuras gramaticales de tiempos simples.
- ✓ Fomentar la creatividad a través de un texto (*fanfic*).

Desarrollo:

10' Explicación detallada del Maestro sobre el rol y responsabilidades de un Caballero *Jedi*, incluyendo valores que imprescindiblemente deben poseer como la valentía, el altruismo y la sabiduría. El Maestro indicará a sus *padawans* (alumnos) que para esta misión deberán utilizar sus recuerdos (la frase de *Jedi* que eligieron en casa) y conectarse profundamente con la Fuerza para meditar posibles situaciones de peligro.

Para ello, los mismos alumnos deberán introducir informaciones a sus *holocroms* (una hoja con el reverso figurando un *holocrom* y el anverso en blanco para ser escrito sobre él). Deberán redactar individualmente, como si estuvieran en una sala de meditación *Jedi* y de manera individual, una pequeña historia ambientada en el universo Star Wars en el que, el personaje que crearon, se desenvuelva bien gracias a los consejos de un *Jedi* (de la frase del personaje y momento que eligieron de la saga). Para motivarles a hacer esta misión, el Maestro proyectará un pequeño vídeo infantil que los motivará de Yoda entrenando a Luke: https://www.youtube.com/watch?v=G2U_H5dFKH0

40' Desarrollo de la sesión/misión. El Maestro solo actuará como guía, para aquellas expresiones o palabras concretas que los *padawans* no sepan expresar en inglés. El Maestro es muy poderoso en la Fuerza (entendida como un brillante dominio del inglés), pero tan solo debe actuar cuando sea necesario. La Fuerza misma se encargará de guiar a los *padawans* en esta tarea de reescribir la historia para adquirir nuevas formas para resolver los problemas futuros. No obstante, el Maestro debe encargarse de que sus *padawans* no comentan errores (ortográficos o gramaticales). Debe indicarles cuando fallan e inducirlos a que piensen porqué antes de ofrecerles una solución.

5' Una vez el Maestro indique que ha finalizado el tiempo de meditación (una tarea muy frecuente en los *Jedi*), éste anunciará que los *padawans* han pasado las pruebas para convertirse en Caballero *Jedi*. Para la siguiente conmemoración, el Maestro irá llamando uno a uno a sus antiguos *padawans*, siguiendo el rito *Jedi*, blandiendo el sable láser sin tocar, pero próximo, a los hombros de los nuevos Caballeros *Jedi* y cortándoles la trenza de aprendiz. El Maestro explicará que los textos serán guardados en cifrado en los Archivos del Gran Templo *Jedi* de *Coruscant* (los evaluará). También les advertirá que para la próxima sesión/misión deberán traer al Templo (clase) una lista con las palabras o conceptos que aún no entienden, para pulirlos antes de someterles a la siguiente y difícil prueba para convertirse en Maestros *Jedi*.

Observaciones: En esta misión/sesión la clave radica en el trabajo autónomo, la concentración y en la explotación creativa de los alumnos, así como en su habilidad de redacción en inglés. Por tanto, la agrupación será individual. El docente adoptará un rol de guía y recordará el Código *Jedi* que los alumnos deben seguir.

4.- “*Jedi Master*”

Objetivo didáctico:

- ✓ Introducir al alumno en el concepto de Maestro *Jedi*.
- ✓ Trabajar la autoestima, la autodeterminación y valores de los alumnos en inglés.
- ✓ Mejorar las habilidades de *speaking*.

Desarrollo:

5' Entrega de las palabras no comprendidas y recogidas por el alumno la pasada sesión/misión. Se

guardará la tarea en los Archivos (servirá para la evaluación).

5' Para la siguiente sesión/misión, el Maestro informará a los caballeros *Jedi* que, para convertirse en verdaderos Maestros deben afrontar primero sus miedos. Entonces, explicará en qué consistirá su prueba para alcanzar dicho rango. Deberán exponer en público sus miedos, con los ojos cerrados y a través de la Fuerza (el inglés) a todos sus compañeros. A veces exponer nuestros miedos puede suponer el mayor de nuestros miedos. Esta misión tiene como objetivo saber domarlos, para que el miedo no acabe conduciéndonos al Lado Oscuro, tal como yoda explicará a los Caballeros en el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=QyKN45KpLs>

15' El Maestro ofrecerá a sus alumnos de manera individual un *datapad* (tablets) para que puedan deducir el significado y las traducciones de las palabras que no entiendan una vez explicado en qué consiste la prueba.

25' Desarrollo de la sesión/misión. Pasado los 10' de búsqueda, el Maestro nombrará a un Caballero *Jedi* por su nombre roleado; y éste se sentará en el centro de la clase (ya no Templo, sino Alto Consejo *Jedi*). Cada alumno deberá compartir con el grupo un miedo personal, que será apuntado a un *holoprojector* (pizarra digital) y cómo lo enfrenta o piensa hacerlo, usando estructuras gramaticales simples como: *I'm afraid of... But I know that / I know how... / I can; When I fell scared, I try to...* de manera oral.

5' Finalmente, después del Maestro haber atendido y corregido (de ser necesario) la intervención de los Caballeros *Jedi*, pedirá a cada Caballero bajo el reconocimiento de Maestro, pidiéndoles que borren sus miedos de la nube de Oscuridad formada en el *holoprojector*. Ahora son auténticos Maestros, y, aunque serlo no los exima del miedo, al menos han podido descubrir cómo hacerlo, a través de lo que expresaron mediante la Fuerza (lo que expresaron en inglés).

Observaciones: En esta misión/sesión el alumno y su libre expresión es lo que importa. El docente compondrá una figura observadora, como en casi toda la situación de aprendizaje. Se trata de que los alumnos aprendan de manera inductiva a través de su propia exploración reflexión y expresión oral.

5.- “Remember, your focus determines your reality”

Objetivo didáctico:

- ✓ Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.
- ✓ Fomentar la creatividad y la resolución de problemas.
- ✓ Aplicar aprendizajes gramaticales y orales previamente trabajados en **inglés** en la propia situación de aprendizaje.

Desarrollo:

5' Introducción y explicación del Maestro sobre la misión del día: preparar y representar una pequeña obra teatral en la que los alumnos encarnarán a sus personajes *Jedi*, resolviendo un conflicto o derrotando a un

villano. Se recordará la importancia de utilizar el inglés (la Fuerza) para comunicarse durante la preparación.

5' Formación de los grupos. Los alumnos se dividirán en cuatro grupos, y se les permitirá revisar los "Archivos" (tareas recogidas por el Maestro a lo largo de la situación de aprendizaje) y utilizar los "holopads" (tablets) para buscar información o ideas adicionales.

40' Preparación de la obra teatral:

- **Paso 1:** Brainstorming y planificación. Cada grupo discutirá y elegirá el conflicto o villano que quieren representar y decidirán los roles de cada miembro del grupo.
- **Paso 2:** Creación del guion. Los alumnos escribirán el guion de la obra utilizando estructuras gramaticales adecuadas y vocabulario relevante. Deberán incluir diálogos y acciones que demuestren cómo sus *Jedi* resuelven el conflicto o derrotan al villano.
- **Paso 3:** Ensayo. Los grupos practicarán su obra, enfocándose en la pronunciación, la entonación y la expresión corporal. Se asegurarán de que todos los miembros del grupo tengan la oportunidad de participar y hablar.

5' Finalmente, el Maestro expondrá al resto de maestros (alumnos) una sabia lección de Yoda: <https://www.youtube.com/watch?v=P4Us4eBcvAs> "*The greatest teacher is failure*" para que no se desmotiven por el miedo a fracasar. Si bien aprendieron que el miedo los lleva al lado oscuro, deben saber que el fracaso no es el final de un *Jedi*, pues éstos se respaldan en la convicción de aprender de los errores (mejor Maestro).

Observaciones: En esta misión/sesión, la autonomía de los alumnos sigue siendo clave. El Maestro adoptará un rol de guía/observador, permitiendo que los alumnos trabajen de manera independiente y creativa, aunque haciendo hincapié en la obligatoriedad de emplear alguno de los aspectos gramaticales trabajados en misiones/sesiones anteriores. Se fomentará un ambiente de apoyo y colaboración (altruismo *Jedi*), donde los alumnos puedan aprender unos de otros y aplicar sus conocimientos de inglés en un contexto práctico y verdaderamente significativo.

6.- "Do, or do not. There is no try"

Objetivo didáctico:

- ✓ Concluir la situación de aprendizaje con una representación final de las pequeñas obras preparadas.
- ✓ Evaluar el progreso de los alumnos en el uso práctico del inglés (speaking y listening).
- ✓ Fomentar la confianza y la autoestima al permitir que los alumnos expresen el fruto de su trabajo.

Desarrollo:

5' El Maestro dará la bienvenida a los alumnos a la última misión/sesión y explicará la importancia de la

representación final como culminación de su entrenamiento. *Jedi*. Se recordarán las expectativas: uso de inglés (la Fuerza) de manera correcta, clara y creativa, así como el respeto y atención durante las representaciones de sus compañeros.

30' Representación de las obras teatrales:

Cada grupo tendrá la oportunidad de presentar su obra teatral frente a la clase. Las representaciones deberán durar al menos cinco minutos cada una, y cada integrante del grupo debe intervenir. De igual modo, los alumnos deberán utilizar las estructuras gramaticales y el vocabulario aprendido de manera autónoma, demostrando un desarrollo narrativo en lo referente a la resolución de un conflicto hipotético-ficticio.

10' El maestro dirigirá una reflexión final sobre lo aprendido durante la situación de aprendizaje. Se les pedirá a los alumnos que compartan sus experiencias a la vez que complimentan un cuestionario de autoevaluación docente, así como de coevaluación grupal entre compañeros.

10' Para finalizar, el Maestro concertará una ceremonia simbólica donde cada alumno recibirá un "Certificado de Jedi" (un emblema) en el que se reconocerá el progreso y logro de cada alumno durante la situación de aprendizaje. Es importante ofrecer también un espacio de tiempo libre, de tiempo otorgado meritoriamente por sus esfuerzos.

Observaciones: Esta misión/sesión final tiene como objetivo proporcionar a los alumnos una oportunidad para demostrar lo que han aprendido y celebrar sus logros. El ambiente debe ser de apoyo y celebración, reconociendo, como se mencionaba en el desarrollo, tanto los esfuerzos individuales como el trabajo en equipo. El Maestro debe actuar como facilitador y guía, asegurando que todos los alumnos se sientan valorados y motivados para seguir aprendiendo.

EVALUACIÓN

Para desarrollar el apartado de evaluación de la situación de aprendizaje, se estructurará de tal manera que cada sesión pueda ser evaluada por sí misma. También se asignará porcentajes específicos y el medio por el que el docente evaluará dicho ítem, según los descriptores propuestos por la normativa vigente.

<i>Sesión</i>	<i>Medio para evaluar</i>	<i>Porcentaje total de la situación de aprendizaje</i>	<i>Criterio</i>
1: “Much to learn you still have”	Cuestionario diagnóstico	5%	Participación en actividades iniciales.
	Observación directa	5%	Diagnóstico inicial de competencias.
2: “Padawan”	Presentación oral	10%	Habilidades de speaking y presentación.
	Ficha de redacción	5%	Redacción y uso de estructuras gramaticales.
3: “Jedi Knight”	Observación directa	10%	Participación en debates y actividades grupales.
	Evaluación de trabajo colaborativo	5%	Trabajo en equipo y colaboración.
4: “Jedi Master”	Exposición oral	10%	Expresión de miedos personales y uso del inglés.
	Reflexión escrita	5%	Autoevaluación y reflexión personal.
5: “Remember, your focus determines your reality”	Representación teatral	15%	Creatividad y resolución de conflictos en inglés.
6: “Do or do not. There is no try”	Representación teatral	20%	Integración de habilidades aprendidas.
	Cuestionario de autoevaluación y coevaluación	10%	Reflexión sobre el propio aprendizaje
	Observación directa	5%	Participación en la ceremonia de reconocimiento

7.- ALCANCE DE INVESTIGACIÓN

En primer lugar, se considera importante explotar la narrativa y el storytelling de cualquier saga cinematográfica pop. La cultura del cine geek puede influir positivamente en la actitud que adoptan los individuos en su infancia y, en mayor grado, en su adolescencia. Saber aprovechar este recurso en una propuesta didáctica permite un ahorro considerable de tiempo al momento de contextualizar una situación de aprendizaje. Ahora bien, también supone redoblar esfuerzos en tiempo por tratar de contextualizarla adecuadamente, así como que requiere del docente un cimentado conocimiento respecto la temática elegida para la elaboración de la situación de aprendizaje.

Respecto la actual investigación, se considera a esta pionera debido a la escasa presencia de investigaciones en educación relacionada con la saga Star Wars. Si bien es una temática “apta para todos los públicos”, también hay que remarcar que puede que no a todos los alumnos les apasione, pero sí que puede generarse interés por las actividades propuestas.

Durante el período comprendido del Prácticum I, se ha podido observar una metodología similar a la que se propone en esta investigación, solo que basada en la temática de “Pokémon”, para el curso 4º de Primaria, que, aunque no correspondiese a la asignatura de inglés, y sí a matemáticas y lengua castellana, se pudo apreciar un *feedback* positivo de los alumnos respecto a la innovadora propuesta de su profesor. Era similar a la actual propuesta a tal punto de también graduar el aprendizaje y enfocarlo en el ABR. Los alumnos interpretaban el rol de “entrenadores Pokémon” y cada uno entrenaba a uno diferente. Esta metodología comprendía también la interiorización de normas de comportamiento y el control actitudinal del aula contextualizada en esta temática. Y surtía efecto, así como suscitaba interés en los niños. En definitiva, se considera que cualquier temática que pueda ser conocida por al menos unos pocos puede hacer que esos pocos alienten a sus compañeros, generando motivación y un buen ambiente de aula como base para consolidar un buen aprendizaje.

Respecto a las limitaciones, observar que la contextualización podría apartar, en momentos, al alumno del objetivo principal de aprendizaje. Al menos cuando se contextualice en una asignatura de lengua extranjera. No obstante, este enfoque diferente permite que puedan apreciar con buenos ojos y mayor interés estas mismas asignaturas frecuentemente impartidas como un “*acb*”, de “*aprender y tirar*”.

Finalmente, el trabajo aboga por seguir explorando situaciones de aprendizaje basadas en temáticas populares, literarias o cinematográficas. Todo lo que salga de lo convencional puede resultar beneficioso, pero requiere de un trabajo previo sólido.

8.- CONCLUSIONES

El presente TFG concluye que el uso de elementos de la cultura popular audiovisual, específicamente del universo Star Wars, puede ser una herramienta empleable para la mejora de la motivación y que éste, al igual que otras muchas sagas (inclusive videojuegos) pueden ser concebidos como herramientas útiles para el aprendizaje.

La integración de la narrativa y los valores *Jedi* no solo facilita el aprendizaje de una lengua extranjera, sino que también promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales necesarias para un aprendizaje sólido. La metodología empleada para la elaboración de la propuesta didáctica puede ser efectiva para captar el interés de los alumnos y fomentar una participación activa en el proceso educativo.

Además, la investigación ha revelado que los elementos impresos en Star Wars pueden tener un impacto positivo más allá del ámbito didáctico, extendiéndose incluso a lo terapéutico, como se ha observado en otros estudios mencionados en el trabajo. Este enfoque no convencional demuestra que los universos narrativos *geek* o “frikis” pueden componer, en efecto, una muy útil herramienta educativa.

A lo largo del TFG, se ha evidenciado que la pedagogía *Jedi* puede ser aplicada exitosamente en el aula, y aunque presenta algunas limitaciones, las oportunidades que ofrece para innovar en la educación son significativas. La implementación de esta metodología no solo significa una mejora en el aprendizaje del inglés, sino que también contribuye a una formación integral de los estudiantes, alineándose con los objetivos curriculares y las competencias recogidas en la normativa vigente de educación.

En última instancia, se recomienda seguir explorando y desarrollando estas estrategias de innovación pedagógica, incorporando elementos transmedia y narrativos que conecten con los intereses y motivaciones de los estudiantes, para continuar mejorando la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en el futuro.

¡Y que la fuerza os acompañe... siempre!

9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abrams, J. J. (Director). (2015). *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*. [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Abrams, J. J. (Director). (2019). *Star Wars: Episode IX - The Rise of Skywalker*. [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Bauman, Z. (2015). Modernidad líquida. Fondo de cultura económica, 7-8.

Bolaños, O., & Pérez, S. M. (2019). Aprendizaje basado en retos (ABR). Centro de Recursos para el aprendizaje CREA. Universidad Icesi, 2.

Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. JS Bruner (Comp. de JL Linaza). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, 1-8.

Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.

Carmona, M., Vaccari, F., & Solana, B. (2014). STAR WARS, EN UNA TERAPIA GRUPAL INFANTIL. *Cuadernos de Psiquiatría y Psicoterapia Infantil*, (57).

Chow, D. (Director). (2022). *Obi-Wan Kenobi*. [TV Series]. Disney+.

Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Journal for the Study of Education and Development*, 11(41), 131-142.

Corbett, J. (Director). (2021-). *The Bad Batch*. [TV Series]. Disney+.

De Castilla Y León, J. (n.d.). La Junta aprueba el decreto que regula la ordenación y currículo de los niveles básico, intermedio y avanzado de las enseñanzas de idiomas en Castilla y León. Comunicación. <https://comunicacion.jcyl.es/web/jcyl/Comunicacion/es/Plantilla100Detalle/1284663638052/1284663638052/1284824937099/Comunicacion>

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Diccionario Cambridge Inglés y Tesoro gratuitos. (2024). <https://dictionary.cambridge.org/es/>

Edwards, G. (Director). (2016). *Rogue One: A Star Wars Story*. [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

El 46,6% de los alumnos y alumnas de Primaria dieron clase en un idioma extranjero el curso pasado. (2023, 20 abril). Ministerio de Educación, Formación Profesional y

Deportes. <https://www.educacionyfp.gob.es/prensa/actualidad/2023/04/20230426-estadisticalenguaxtranjera.html>

Favreau, J. (Director). (2019). *The Mandalorian*. [TV Series]. Disney+.

Filoni, D. (Director). (2008-2020). *Star Wars: The Clone Wars*. [TV Series]. Cartoon Network; Disney+.

Filoni, D. (Director). (2014-2018). *Star Wars Rebels*. [TV Series]. Disney XD.

Filoni, D. (Director). (2022). *Tales of the Jedi*. [TV Series]. Disney+.

Garfias Frías, J. A., & Cuenca Orozco, D. (2020). INDUSTRIAS CREATIVAS Y PROCESOS DE TRANSMEDIACIÓN: STREAMING, VIDEOJUEGOS Y CULTURA VISUAL. Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.researchgate.net/profile/David-Cuenca-Orozco-2/publication/350470375_Industrias_Creativas_y_procesos_de_transmediacion_Streaming_videojuegos_y_cultura_visual/links/64489b10d749e4340e387896/Industrias-Creativas-y-procesos-de-transmediacion-Streaming-videojuegos-y-cultura-visual.pdf#page=44

Garrido, J. (2010). Lengua y globalización: inglés global y español pluricéntrico. *Historia y comunicación social*, 15, 65-67.

Gilroy, T. (Director). (2022-). *Andor*. [TV Series]. Disney+.

Howard, R. (Director). (2018). *Solo: A Star Wars Story*. [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Hwang, K. (Director). (2023). *Young Jedi Adventures*. [TV Series]. Disney Junior.CC&P. (2018, 24 mayo).

Johnson, R. (Director). (2017). *Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi*. [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

La Teoría del Desarrollo Cognitivo. (s. f.). Universidad Francisco de Vitoria. <https://www.ufv.es/cetys/blog/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/#:~:text=Asimilaci%C3%B3n%20y%20acomodaci%C3%B3n&text=La%20asimilaci%C3%B3n%20ocurre%20cuando%20los,adaptarse%20a%20la%20nueva%20informaci%C3%B3n>.

Labayen, P. D. /. C. (2022, 29 noviembre). *El número de centros con enseñanza bilingüe se ha duplicado en España en los últimos diez años*. COPE. https://accesible.cope.es/actualidad/sociedad/noticias/numero-centros-con-ensenanza-bilingue-duplicado-espana-los-ultimos-diez-anos-20221128_2421813

Lapagna, M., & Himelfarb, R. (2013). La adquisición del lenguaje según Chomsky y Piaget. *Anuario De Letras. Lingüística Y Filología*, 40, 333-341. <https://doi.org/10.19130/iifl.adel.40.0.2002.15>

- Luis. (2021, 24 junio). *La importancia de enseñar inglés en las escuelas - Contexto Educativo*. Contexto Educativo. <https://www.contexto-educativo.com.ar/la-importancia-de-ensenar-ingles-en-las-escuelas/>
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV - A New Hope*. [Film]. 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Director). (1980). *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*. [Film]. 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*. [Film]. 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*. [Film]. 20th Century Fox.
- Lucas, G. (Director). (2005). *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith*. [Film]. 20th Century Fox.
- Marquand, R. (Director). (1983). *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*. [Film]. 20th Century Fox.
- Morinigo, C., & Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science*, 9(2), 1-36.
- Niño-Puello, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica: algunas reflexiones. *Revista Colombiana de Ciencia Animal-RECLA*, 5(1), 243-254.
- Pérez, B. E. L., & Madrid, R. A. G. La materialización de un fenómeno transmedia: star wars y sus soportes lúdicos. *FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES*.
- Programas bilingües/ Secciones lingüísticas - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. (n.d.). <https://www.educa.jcyl.es/es/temas/idiomas-bilinguismo/programas-bilingues-secciones-linguisticas>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Richards J. C. & Rodgers T. S. (2001) *Approaches and Methods in Language Teaching*. 2nd ed. Cambridge University Press.
- Ridge, J. (Director). (2018-2020). *Star Wars Resistance*. [TV Series]. Disney Channel; Disney+.
- Rodríguez Pérez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. *Didáctica (lengua y literatura)*.
- Salas, O. L. C. (2012). Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe. *Rastros Rostros*, 14(27).

Solís García, P., & Borja González, V. (2017). El efecto Pigmalión en la práctica docente. *Publicaciones didácticas*, 83, 193-195.

Star Wars: Una mirada educativa. Centro de Comunicación y Pedagogía. <https://www.centrocp.com/star-wars-una-mirada-educativa/>

Star Wars Wiki / Fandom. (n.d.). <https://starwars.fandom.com/es/wiki/Portada>

T. Ebrel, J y S. Decker, K. (2016). *THE ULTIMATE STAR WARS AND PHILOSOPHY: YOU MUST UNLEARN WHAT YOU HAVE LEARNED*. WILEY Blackwell.

Unir (14 marzo de 2024). ¿Qué es la educación bilingüe y qué ventajas tiene? UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/educacion-bilingue/>

Wallace, D. (2000). *THE JEDI PATH: A Manual for Students of the Force*. Titan.

Wallace, D. (2000). *BOOK OF SITH: Secrets from the Dark Side*. Titan.

Zamora, A. (17 marzo, 2024). Las películas más taquilleras de la historia del cine. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-1000013021/>

Zegarra, C., & García, J. (2010). Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky. *Trabajo final del Seminario sobre Piaget*, 2-14.

10.- ANEXOS

ÍNDICE (ANEXOS)

<u>1.- INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA <i>JEDI</i>.....</u>	<u>45-51</u>
1.1.- CONCEPTOS BÁSICOS.....	45-46
1.2.- ORDEN CRONOLÓGICO DE SAGA CINEMATOGRAFICA.....	45-61
1.2.1.- Alta República	
1.2.2.- Caída de los <i>Jedi</i>	
1.2.3.- Reinado del Imperio	
1.2.4.- Era de la Rebelión	
1.2.5.- La Nueva República	
1.2.6.- El ascenso de la Primera Orden	
1.3.- ORDEN CRONOLÓGICO DE LA HISTORIA <i>JEDI</i>	51-57
1.4.- LA ORDEN <i>JEDI</i>	58-60
1.4.1.- El Código <i>Jedi</i>	
1.4.2.- Rangos <i>Jedi</i>	
1.4.3.- Pilares <i>Jedi</i>	
<u>2.- COMPARATIVA ENTRE APRENDIZAJE REAL Y APRENDIZAJE <i>JEDI</i>.....</u>	<u>61-63</u>
2.1.- MÉTODOS DE ENSEÑANZA.....	61
2.2.- OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.....	62
2.3.- COMPETENCIAS DESARROLLADAS.....	62
2.4.- ESPECTATIVAS.....	63
<u>3.- CANON Y LEYENDAS.....</u>	<u>64</u>

1.- INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA *JEDI*

1.1.- CONCEPTOS BÁSICOS

En el contexto educativo contemporáneo, es esencial integrar elementos que capturen el interés y la motivación de los estudiantes, tal como se exponía en el apartado de aspectos pedagógicos de este trabajo. Para ello se tiene en cuenta las referencias culturales y temáticas para el aprendizaje. Para poder comprender la influencia cultural-pop en el aprendizaje es necesario haber repasado las investigaciones acuñadas al término gamificación aplicado a la enseñanza de Kapp (2012).

La gamificación tiene bastante margen para seguir creciendo dada su recién concepción como enfoque. Esta metodología suele inspirarse o estar ligada a productos audiovisuales diversos. Si bien el foco de esta investigación no se ubica precisamente en el centro de este método, el interés que suscita en los niños el componente lúdico o de entretenimiento de estos productos audiovisuales pueden suponer un buen punto de partida sobre el que trabajar diferentes valores, actitudes y técnicas propiamente didácticas.

El trabajo aboga por una temática ambientada en el universo de Star Wars. Además, este universo, como universo que es, contiene infinitudes de seres, jerarquía de poderes, religiones, organizaciones sociales, especies, estrellas y planetas; incluso hospitales y escuelas. Luego Star Wars muestra relaciones que reflejan también un trasfondo pedagógico y no solo religioso o místico como se suele contemplar dentro de los argumentos y arcos narrativos de la saga. Los máximos exponentes por excelencia de esta apreciación son los *Jedi*.

Antes de introducir a la historia de los *Jedi* es preciso definir ciertos conceptos importantes para el desarrollo narrativo de la saga en general. Para este glosario se ha tenido en cuenta tanto la propia experiencia como la información facilitada por la web de “Wookipedia”:

Jedi: *“Un Jedi es un individuo sensible a la Fuerza, la mayoría de las veces un miembro de la Orden Jedi, que estudiaba, servía y usaba las energías místicas de la Fuerza; usualmente, el lado luminoso de la Fuerza. La principal arma de un Jedi era el sable de luz/espada láser, una espada hecha de energía pura que tiene diferentes colores. Los Jedi lucharon por la paz y la justicia en la República Galáctica, por lo general contra su eterno rival, los Sith, que utilizaban el lado oscuro de la Fuerza.”*

Sith: *“Los Sith, también conocidos como la Orden Sith, fue una antigua orden de portadores de la Fuerza dedicados al lado oscuro de la Fuerza. Emergiendo como una facción divergente de la Orden Jedi, los Sith se convirtieron en los mayores enemigos de los Jedi, y lucharon contra ellos en numerosas guerras. Conducidos por emociones como odio, ira y avaricia, los Sith estaban fuertemente obsesionados con adquirir poder sin importar el costo de sus actos.”*

Orden Jedi: *“Era una orden religiosa de eruditos usuarios de la Fuerza que unían fuerzas para combatir al lado oscuro con los conocimientos inspirados por el lado luminoso, tratando de encontrar siempre el equilibrio, la paz y la justicia en la galaxia. La orden cuenta con templos Jedi esparcidos por toda la galaxia, formando miles de Jedi por el buen camino.”*

Fuerza: Como el mismo Obi-Wan Kenobi (personaje *Jedi*) describe en una de las películas de la saga Skywalker; “*es lo que le da al Jedi su poder. Es un campo de energía creado por las cosas vivientes. Nos rodea, nos penetra; y mantiene unida a la galaxia*”. Es el elemento “mágico” o elixir, (aunque también con bases sci-fi) de la saga.

1.2.- ORDEN CRONOLÓGICO DE SAGA CINEMATOGRÁFICA

Asimismo, es necesario concretar el marco cronológico en el que se realizará el análisis de estos conceptos necesarios para entender la saga.

[películas – series – videojuegos]

1.2.1.- Alta República

Época de prosperidad para la República Galáctica y los *Jedi*. Tras más de un par de mil años sin enfrentamiento con ninguna gran amenaza (desde la *Gran Guerra Sith*), la República se ve en la necesidad de acudir a la Orden *Jedi* en busca de apoyo para hacer frente y detener una oleada de desastres, caos y muertes provocadas por un gran grupo criminal de piratas espaciales, los *Nihil*.

La marca ha apostado por la literatura más que por las series y videojuegos. Aunque se muestren algunos acontecimientos de esta época en el videojuego *Star Wars Jedi: Survivor*, el grueso de esta era (la más temprana cronológicamente en cualquier producto de Star Wars) se encuentra en las novelas juveniles, cuentos, historias cortas publicadas en revistas, cómics e incluso en mangas. Todo ello funciona como complemento a la línea principal de esta era narrada en las novelas, que, a su vez, se encuentran divididas en tres fases.

La primera fase presenta a los protagonistas *Jedi* de esta época y el origen del conflicto entre la República y la Orden contra los *Nihil*.

La segunda fase representaría realmente el compendio de productos Star Wars temporalmente más antiguos de la saga, pues narra historias y personajes de esta era cien años antes de los acontecimientos de la fase primera. Podría decirse que se trata de una precuela a la fase I.

La tercera fase (con productos aún por ser publicados) desarrollará y contará el final de la trama que comparten la República, los *Jedi* y los *Nihil*. Sigue la historia de los personajes de los libros principales (en su gran mayoría *Jedi*) directamente tras el cierre narrativo de la Fase I (después de *Star Wars High Republic: Fallen Star*).

Para la unidad de medida cronológica en Star Wars se tiene en cuenta la *Batalla de Yavin* (*Star Wars: Episode IV A New Hope*).

Star Wars Young Jedi Adventures [232 ABY] (serie de animación infantil). Serie de capítulos cortos que es, cronológicamente, lo más antiguo dentro de la cronología de la saga respecto a las series y películas del canon (Canon es todos aquellos productos del universo Star Wars y *universo expandido* son productos como novelas gráficas y juveniles, así como videojuegos que completan y ahondan en otras tramas de Star Wars) que se consideran oficiales tras la adquisición de los derechos de Lucasfilm por parte de Disney. Pese ser una serie exclusivamente infantil, se refleja, precisamente para este tipo de audiencia, valores y enseñanzas *Jedi* importantes y valiosas para este trabajo.

The Acolyte [132 ABY] (serie): Serie live-action que se estrenará el próximo 4 de junio de 2024. Funcionará como transición entre la época de la Alta República y la Caída de los *Jedi*. Tal como se puede comprobar en el tráiler oficial de la serie, se entiende que tratará sobre el resurgimiento de la mayor amenaza para los *Jedi*... los *Sith*. Tal vez, esta serie logre presentar, de algún modo u otro, los orígenes de Palpatine, el *Sith* que al fin consiguió derrocar la supremacía de la República y exterminar los *Jedi*.

1.2.2.- Caída de los *Jedi*

Star Wars: Episode I The Phantom Menace [32 ABY] (película principal I). La película presenta la situación galáctica y las tensiones de la misma con la Confederación de Comercio, que aboga por la independencia de los sistemas planetarios. A la trama hay que sumarle la inminente reaparición de la amenaza *Sith*, de ahí el título del metraje, pues dicha amenaza se consideraba extinta hace milenios por los *Jedi*. Esta película presenta el arco principal de la saga -*Saga Skywalker* (Episodio I – IX). Muestra el desarrollo del personaje más icónico y reconocido de la toda la historia del cine pop, Anakin Skywalker, un pobre niño del desértico planeta *Tatooine*, quién, tras ser observado por Qui-Gon Jinn, pasaría a formarse como *Jedi* debido a su potencial como usuario de la Fuerza. Este niño, cuyo crecimiento el espectador podrá apreciar a lo largo del visionado de la saga, encontrará diversos conflictos morales y personales, apoyado en el lado luminoso de la Fuerza a la vez que es tentado por el lado oscuro.

Star Wars: Tales of the Jedi [32-22 ABY] (mini serie de animación de capítulos independientes). La serie muestra los acontecimientos comprendidos entre el Episodio I y el Episodio I en lo referente a los *Jedi* protagonistas de la saga durante esta era de Caída de los *Jedi*. Entre ellos destacan personajes como Qui-Gon Jinn, Yaddle, Dooku, Mace Windu, Ahsoka Tano; todos ellos *Jedi*.

Star Wars: Episode II Attack of the Clones [22 ABY] (película principal II). Diez años después de los acontecimientos del Episodio I, Obi-Wan, quién juró adiestrar a Anakin Skywalker como *padawan* (aprendiz *Jedi*) por petición de su difunto maestro Qui-Gon, investiga junto a su pupilo un complot para asesinar a Padme Amidala, senadora de *Naboo*. Investigando y enfrentándose a estas amenazas contra la senadora, descubren la creación en secreto de un ejército de clones creado para la República. Las tensiones políticas se encuentran aún más a flor de piel que en la anterior película. Los separatistas, liderados por

el Conde Dooku (exmiembro *Jedi*) ahora rendido al lado oscuro, desencadenan una batalla contra los *Jedi* en *Geonosis* a causa de su afinidad por la República y su ideal de unión. La película termina con el comienzo de una guerra con bastante peso dentro de la saga Skywalker, las Guerras Clon.

Star Wars: The Clone Wars [22 ABY] (película de animación). Tanto Obi-Wan como Anakin, hechos el uno con el otro y compartiendo gran amistad, se ven obligados a combatir por la República, así como el resto de *Jedi* durante toda las Guerras Clon. El argumento de la película se centra en el rescate del hijo de Jabba el Hutt, líder del poderoso cártel Hutt. La República, gracias a la valentía de los Jedi asignados a esta misión, logra asegurar con éxito las rutas que se encontraban bajo dominio del cártel. Aventaja a la República en su guerra contra los separatistas, sus droides y su líder Sith. Esta película también presenta a la nueva padawan de Anakin, Ahsoka Tano, que, aunque en las películas principales no aparece en pantalla, se le considera uno de los personajes más importantes debido a la relación que tiene con su maestro y al carisma que demuestra en su evolución por la saga cinematográfica.

The Clone Wars [22-19 ABY] (serie de animación). Serie protagonizada en su mayoría por los Jedi Anakin, Obi-Wan y Ahsoka Tano y los propios clones, explicando múltiples batallas y conflictos que se presentan a lo largo y ancho de la innumerable galaxia de Star Wars. Esta serie contiene 7 temporadas repletas de capítulos que, también en su mayoría, pueden llegar a funcionar como episodios diferentes. Esta serie es la que ha logrado expandir el lore de Star Wars a niveles desorbitados, así como ha posibilitado el traspaso de personajes de animación al live-action. Los más adeptos a esta saga coinciden en que ésta sea la mejor serie que Lucasfilm ha producido para la saga. *The Clone Wars* termina a la vez que los trágicos sucesos acontecidos durante el Episodio III.

Star Wars: Episode III Revenge of The Sith [19 ABY] (película principal III). Para muchos, la mejor creación de George Lucas. Cierra el arco de decaimiento de los *Jedi*, acabando semi extintos al final de la película. Anakin, quién se suponía que “*traería equilibrio de la Fuerza*” según la profecía *Jedi*, acabó convirtiéndose en aquello que juró destruir, en un *Sith*, arrasando con cualquier rastro *Jedi* para poder terminar las Guerras Clon y alejarse del premonitorio sueño que amenazaba con matar a su amante Padme. Esta película es ciertamente desgarradora, y, dentro de la saga, diría que la menos apta para todos los públicos, pues tratan temas poco adaptados a los niños como la traición, la política y su burocracia, además de contener una escena explícita de desmembramiento en las lavas del planeta *Mustafar*. No obstante, por lo mismo, por la crudeza de este universo inventado por Lucas, esta película se ha convertido en la favorita de una mayoría de fans, pues descubre el pasado de Darth Vader (considerado como mejor villano del cine), y el futuro del Elegido, ambos una misma persona en constante conflicto. La película acaba cerrando la era de la caída de los Jedi. Los pocos supervivientes se encuentran dispersos por la galaxia escondiéndose de la opresora fuerza del Imperio, tramado por el villano en sombras Lord Sidious, que jugó a ser un simple senador desde el Episodio I para esconder sus verdaderas intenciones de los *Jedi* con el nombre de Sheev Palpatine.

1.2.3.- Reinado del Imperio

Star Wars Jedi: Fallen Order [14 ABY] (videojuego). Narra la historia de uno de los *Jedi* que se esconden del imperio. Su nombre es Cal Kestis, y la historia del juego muestra cómo el protagonista vuelve a conectar con la Fuerza y cómo ésta le impulsa a hacer frente a la tiranía del Imperio con el objetivo reconstruir la desaparecida Orden *Jedi*.

Obi-Wan Kenobi [10 ABY] (serie). Narra el exilio del *Jedi* que adiestró al usuario de la Fuerza más poderoso la galaxia, martirizado por lo que ha creado. La serie trata de, como incluso con conflictos de tales envergaduras, Obi-Wan se ve en la obligación de rescatar a la princesa Leia Organa (hija de Anakin y Padme) tras un frustrado intento de secuestro. Esto lleva al protagonista a enfrentarse a su antiguo aprendiz *Jedi*, Darth Vader.

Star Wars Jedi: Survivor [9 ABY] (videojuego). Continúa con los periplos de Cal Kestis en una galaxia en la que es buscado como un criminal por seguir siendo fiel a la inexistente Orden *Jedi*. No obstante, en comparación con el primer juego, Cal presenta más dudas respecto las motivaciones *Jedi*, su filosofía, e incluso llega a romper ciertos códigos dictados por la Orden.

Star Wars: Rebels [5-1 ABY] (serie de animación). Serie de animación que, como *The Clone Wars*, está dirigida por Dave Filoni, a quiénes los fans aprecian. Esta serie narra las emocionantes aventuras que viven un grupo de rebeldes en contra del imperio tratando de hacerse un hueco por la galaxia. Conforme van sucediendo las temporadas, los protagonistas maduran y mejoran en su lucha contra el Imperio hasta formar parte de la mismísima chispa de una Rebelión que en pocos años lograría derrotar al *Sith* tirano. Sus protagonistas son un par de *Jedi*, un droide loco, una *twilek*, una *lasat* y una artista *mandaloriana*. Un grupo muy variopinto incluso para la variedad encontrada en Star Wars.

Rogue One: A Star Wars Story [1 ABY] (película). También muy aclamada por la crítica, esta película muestra la desesperada agrupación de ciertos rebeldes que tratan de hacerse con los planos de un arma que el Imperio ha estado construyendo -como siempre desde las sombras- para acabar con los insurrectos de la Rebelión. Aunque en este spin-off de la saga los *Jedi* no son los protagonistas, la considero importante por la participación y aparición en la película de Darth Vader (ex-*Jedi* como ya se mencionó anteriormente) y Leia Organa liderando la Rebelión, provocando así el comienzo de una nueva era y de una nueva guerra: La Guerra Civil Galáctica.

1.2.4.- Era de la Rebelión

Star Wars: Episode IV A New Hope [BY] (película principal IV, estreno de la saga). En esta película se nos muestra a un segundo protagonista de la saga, que sigue el linaje de la trilogía de precuelas (e. I, II, III). También se da el acontecimiento sobre el que los personajes de este universo vuelven a contar los años, La Batalla de Yavin. Luke Skywalker descubre su destino como Jedi después de encontrar a Obi-Wan Kenobi. Junto a Han Solo, la Princesa Leia, Chewbacca, C-3PO, y R2D2 consiguen destruir la Estrella de la Muerte, el

arma definitiva que el Imperio pretendía utilizar contra los Rebeldes, surgiendo así la Guerra Civil Galáctica.

Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back [3 DBY] (película principal V). Pasado unos años, la Rebelión al fin logra crear un ejército más organizado y Luke se ha entrenado lo requerido para convertirse en un verdadero *Jedi*, superando las pruebas propuestas por el viejo Gran Maestro *Jedi*, Yoda. Mientras tanto, la película va sentando la tensión entre Luke y Darth Vader, hasta el punto culmen de la saga considerado como uno de los mejores momentos del cine pop, del blockbuster, y del cine en genera. “*Yo soy tu padre*” ha quedado grabado en el recuerdo de los primeros fans de la saga. Para entonces, solo existían dos películas; *Star Wars* y *Star Wars: The Empire Strikes Back*.

Star Wars: Episode VI Return of the Jedi [4 DBY] (película principal VI). Esta película terminaba la trilogía original de Star Wars, con un Luke maduro y superior incluso a su padre en la Fuerza, todo un maestro *Jedi*, como su padre antes que él. Tras perder el duelo contra su padre Vader en la película anterior, Luke decide dar nuevamente con su paradero, a la vez que intenta rescatar a un valioso aliado rebelde, Han Solo. Juntos, la Rebelión acaba con la Segunda Estrella de la Muerte (inacabada). En la película se observa cómo el bien acaba triunfando después de todo. Los Rebeldes al fin logran derrocar al Imperio, y Luke consigue despertar el Anakin que yacía bajo la máscara de Vader, el *Jedi* que seguía latente en el *Sith*, El Elegido que acabó con los *Sith*, el emperador Palpatine y su tiranía galáctica.

Star Wars Battlefront II [4-34 DBY] (videojuego). Aunque la historia se centre en remanentes imperiales que posteriormente se unen en la reconstrucción de la República, también contiene arcos narrativos de Luke Skywalker con buenas historias que amplían el desarrollo de este representativo personaje.

1.2.5.- La Nueva República

The Mandalorian [7 DBY] (serie). En esta serie los protagonistas son un *mandalorino* llamado Din Djarin, también conocido como Mando, y Grogu, un bebé de la misma especie que Yoda y usuario sensible a la Fuerza, también conocido como El Niño. La serie, pese no estar centrada en los *Jedi*, también recurre, como otras series, a estos personajes, algunos tan importantes como Ahsoka.

The Book of Boba Fett [7 DBY] (serie). La serie cuenta la vuelta de Boba Fett, un famoso cazarrecompensas que trabajó para el Imperio contra los Rebeldes, que ahora busca hacerse un hueco en una galaxia devastada por la guerra. Esta serie cuenta con un cameo y una interacción importante de Luke Skywalker con Grogu, planteándose crear una nueva Orden *Jedi*.

Ahsoka [7 DBY] (serie). La protagonista, ex-padawan de Anakin, retoma el contacto con una antigua amiga, que prestó de su ayuda para combatir por la Rebelión, la *mandaloriana* Sabine Wren. Ahsoka, pese no considerarse a sí misma *Jedi*, decide retomar sus votos a la Orden y tomar como *padawan* a Sabine.

1.2.6.- El ascenso de la Primera Orden

Star Wars: Resistance [34 DBY] (serie animada). Esta serie presenta a un piloto de carreras, Kazuda Xiono, que, por motivos del destino, se verá sumergido en la lucha contra los remanentes imperiales, que lograron fundar una nueva fuerza que pretendía acabar con la restaurada República, también conocida como Nueva República. Este grupo que compartía los valores de la antigua república pasó a llamarse la Resistencia. Aunque no aparezcan *Jedi*, esta serie presenta a alguien que una vez intentó serlo, Kylo Ren, usuario de la fuerza del linaje Skywalker que se une a los remanentes para fundar la Primera Orden.

Star Wars: Episode VII The Force Awakens [34 DBY] (película principal VII). Rey, una chatarrera del desértico planeta de *Jakku*, se encuentra repentinamente con Finn, un personaje ex-soldado de la Primera Orden que la inmiscuye en una aventura galáctica muy al estilo de la que experimentó Luke Skywalker. En esta aventura para frenar el plan de la Primera Orden de usar un planeta que funcionaba como una Estrella de la Muerte (la Base Starkiller), Rey, Han Solo, Finn, Chewbacca, Poe Dameron y BB8 hacen frente a esta nueva amenaza mientras algunos tratan de dar con el paradero del desaparecido Luke Skywalker.

Star Wars: Episode VIII The Last Jedi [34 DBY] (película principal VIII). Rey da con el misterioso paradero de Luke Skywalker, un Luke resignado e indispuesto a combatir contra el mal, indispuesto, al fin y al cabo, al propósito *Jedi*, a su voto de mantener el equilibrio y traer paz a la galaxia. Rey sería quién despertaría el antiguo Luke y lograría entrenarse en la manera *Jedi*. Mientras tanto, la Resistencia, liderada por Leia, es perseguida por la Primera Orden. Con el regreso de Rey Skywalker a las líneas de la Resistencia, junto a Ren, tras ser arrestada por sus fuerzas y él mismo, derrotan al Líder Supremo Snoke, siendo ahora Kylo el líder supremo del ejército post imperial.

Star Wars: Episode XIX The Rise of Skywalker [35 DBY] (película principal XIX). A lo largo de esta trilogía, los espectadores pueden ir descubriendo el porqué de los resurgimientos del pasado, el porqué de este ciclo, y el porqué de las actuaciones de ciertos personajes. Esta película cierra la saga Skywalker y todo lo visto en lo referente a Star Wars. La saga concluye con una satisfactoria victoria del bien, de la Resistencia frente la primera Orden y frente al mismísimo emperador Palpatine, quién creían muerto hacía años. Siempre, como sucedía en la trilogía de precuelas, estuvo detrás de todo. Gracias a la alquimia *Sith* logró poseer un cuerpo que le permitiera seguir con vida y mantener el poder que tanto anhelan los que rezan al lado oscuro. Rey, concienciada de su propio poder en la Fuerza y de las enseñanzas recibidas tanto por Luke como por su hermana Leia, decide reconstruir definitivamente la Orden *Jedi* como tantos otros *Jedi* han intentado.

1.3.- ORDEN CRONOLÓGICO DE LA HISTORIA DE LOS JEDI

Después de este recorrido por la historia narrativa de Star Wars y los *Jedi* se pueden apreciar las difíciles situaciones por las que se han visto obligado a pasar estos personajes. Pero ese es uno de los valores que más caracteriza a un *Jedi*, la resiliencia. Y, aunque éste





sea un valor importante para la vida de cualquier individuo, no será el centro de la aproximación de este trabajo, puesto que no concierne lo suficiente a lo didáctico, aunque se irán reflejando los que sí conciernen en diferentes apartados de este TFG.



Entonces, se distingue las eras de transformaciones por las que pasan los *Jedi* tanto como individuos como institución:

→ **Alta República** (332 - 132 ABY). Es durante esta época cuando el espectador puede apreciar en todo su esplendor el apogeo *Jedi* así como sus valores. Nunca estuvieron tan firme y fieles a sus principios como durante esta época. Conforman el grueso de las fuerzas republicanas, pues son, notoriamente más poderosos que la propia milicia galáctica. No obstante, algunos *Jedi* mantienen sus reticencias a la hora de combatir la amenaza pirata *Nihil*, pues, aunque los *Jedi* son encargados de preservar la paz, jamás deberían considerarse como guerreros y mucho menos mezclarse con la política galáctica. Pero la amenaza se considera tan inminente como para que estos caballeros se queden de brazos cruzados y sigan sufriendo inocentes.

En esta época es donde más *Jedi* se han visto, y pese tener caracteres muy diferentes, son fieles al Código *Jedi* y su doctrina.

En esta época destacan los siguientes *Jedi*:




	<p>Avar Kriss: Conocida por su conexión única con la Fuerza, que ella percibe como una sinfonía, Avar Kriss es una de las líderes más destacadas durante la Alta República. Es respetada por su sabiduría y habilidades en combate, y juega un papel crucial en la lucha contra los Nihil.</p>
	<p>Stellan Gios: Un Maestro <i>Jedi</i>, figura clave de la Alta República, conocido por su liderazgo y habilidades diplomáticas como representante del Alto Consejo <i>Jedi</i>. Fue maestro de Vernestra Rwoh y murió heroicamente en la destrucción del Faro Starlight.</p>
	<p>Elzar Mann: Un Maestro Jedi con una perspectiva no convencional de la Fuerza, a menudo experimentando con diferentes técnicas. Es uno de los amigos más cercanos de Avar Kriss y Stellan Gios, y su visión de la Fuerza a menudo lo pone en situaciones complejas.</p>
	<p>Vernestra Rwoh: Convertida en Caballero Jedi a la edad de quince años, es una de las Jedi más jóvenes en alcanzar este rango. Conocida por su ingenio y habilidades en la Fuerza, Vernestra también tiene una relación cercana con varios personajes importantes de la Alta República. Se distingue también por su sable-látigo láser único de color púrpura.</p>

	<p>OrbaLin: es un maestro Jedi de la especie ugor que sirvió como archivista Jedi durante la era de la Alta República. Fue el primer ugor en unirse a la Orden Jedi.</p>
	<p>Bell Zetifaf: Un joven <i>padawan</i> que demuestra ser valiente y leal. Es entrenado inicialmente por Loden Greatstorm y luego por Indeera Stokes. Bell se hace notar por su determinación.</p>
	<p>Reath Silas: Un <i>padawan</i> que prefiere el estudio y la investigación antes que la acción (algo no tan frecuente en un <i>padawan</i> de su edad). No obstante, demuestra ser valiente y hábil en la Fuerza.</p>
	<p>Orla Jareni: Es una <i>Jedi</i> umbarana que se distingue por haberse convertido en “<i>Wayseeker</i>”, una <i>Jedi</i> que opera independientemente del Consejo <i>Jedi</i>, pero sin desviarse del lado luminoso de la Fuerza. Es conocida por su doble sable de luz y túnicas blanco, lo que la hace fácilmente reconocible.</p>
	<p>Cohmac Vitus: Es un maestro <i>Jedi</i> conocido por su profundo sentido del deber y su interés por los aspectos filosóficos y culturales de la Fuerza. Es un erudito mentor que enfrenta dilemas morales y filosóficos durante las misiones de la Alta República.</p>
	<p>Porter Engle “La Daga de Bardotta”: es un Jedi ikkrukkiano famoso por su habilidad excepcional con el sable de luz y su capacidad para resolver complejos conflictos. Engle es conocido no solo por esta habilidad, sino también por sus dotes culinarias. Una leyenda del pasado viva aún para combatir a los <i>Nihil</i>.</p>

→ **Caída de los Jedi** (32 - 19 ABY). Los *Jedi* van perdiendo cada vez más su esencia como Orden independiente. Su relación con la República sume a los *Jedi* en una guerra que desvirtuó los propósitos nobles que perseguían. El resurgimiento de los *Sith*, la alianza separatista, las Guerras Clon y el descubrimiento del Elegido serán los causantes de la resolución que sufre la galaxia tras este período. Con el alzamiento del Imperio Galáctico de Palpatine.



En esta época resaltan figuras como:





	<p>Anakin Skywalker: Conocido como el Elegido, su caída al Lado Oscuro y transformación en Darth Vader fue un evento crucial que llevó al fin de la Orden <i>Jedi</i> y al ascenso del Imperio.</p>
	<p>Obi-Wan Kenobi: Maestro de Anakin, aprendiz de Qui-Gon Jinn y ejemplo por antonomasia de lo que significa ser <i>Jedi</i>. Jugó un papel central en las Guerras Clon y en los eventos que llevaron a la caída de la Orden. Sobrevivió a la Orden 66 y conoció a Luke Skywalker.</p>
	<p>Yoda: Gran Maestro de la Orden <i>Jedi</i>, siendo éste el más longevo de todos. Lideró a los <i>Jedi</i> durante las Guerras Clon y sobrevivió a la Orden 66, exiliándose en <i>Dagobah</i>. El maestro de muchos de los <i>Jedi</i> que han participado de la saga. Maestro de maestros.</p>
	<p>Dooku: Ex – Jedi abandonado al Lado Oscuro. Percibiendo al igual que su aprendiz Qui-Gon unos años después las fallas de la Orden, Dooku decidió retirarse rompiendo funestamente con todo lo que aprendió en la Orden, convirtiéndose por completo al Lado Oscuro.</p>
	<p>Mace Windu: Maestro <i>Jedi</i> formidable conocido por su habilidad en combate con el sable de luz y su intento fallido de arrestar a Darth Sidious. Su soberbia y rigurosidad respecto las decisiones tomadas por el Alto Consejo <i>Jedi</i> llevó a la Orden a su perdición.</p>
	<p>Qui-Gon Jinn: Maestro de Obi-Wan y reclutador de Anakin. Se le muestra como un <i>Jedi</i> rebelde por no obedecer a ciegas el Código; no obstante, su sabiduría y capacidad de discernir y evaluar las acciones de su propia Orden demuestra un juicio propio de <i>Jedi</i>.</p>
	<p>Ahsoka Tano: Padawan de Anakin Skywalker, que abandonó la Orden antes de su caída. Personaje cuyos valores Jedi siempre llevó consigo. En este sentido, se parecía bastante a Qui-Gon Jinn, pues ambos eran de los pocos que atisbaban los fallos y rigidez de la Orden.</p>

	<p>Jocasta Nu: Fue una Maestra <i>Jedi</i> y la principal bibliotecaria de los Archivos <i>Jedi</i> en el gran Templo <i>Jedi</i> en Coruscant durante la era de la Caída de los <i>Jedi</i>. Aunque su edad le impedía ejercer como antaño en el combate, se le consideraba una <i>Jedi</i> sabia, con conocimiento suficiente para seguir aportando a la Orden la sabiduría que tanto buscan en sus estoicos valores.</p>
	<p>Tera Sinube: Maestro <i>Jedi</i> que también merece ser nombrado. Pese contar con pocas apariciones en pantalla, el anciano maestro Sinube se encargaba de instruir a los iniciados <i>Jedi</i>, como todo un buen maestro.</p>
	<p>Shaak Ti: Maestra <i>Jedi torgruta</i> que jugó un papel fundamental durante las Guerras Clon, especialmente en la supervisión del entrenamiento, adiestramiento y educación de los clones en <i>Kamino</i>.</p>



➔ **Reinado del Imperio** (19 ABY - BY). Los *Jedi* han sido exterminados casi al completo debido a la ejecución de la Orden 66, ordenada por Palpatine con el apoyo de Darth Vader y la ayuda del ejército clon tras acabar las Guerras Clon, para dar caza a todos los *Jedi*. Los pocos supervivientes se esconden en planetas lejos del alcance del Imperio o bien ocultan su identidad llevando una nueva vida. Los *Jedi* deben estar atentos de no ser descubiertos por los Inquisidores (antiguos *Jedi* que abrazaron la ideología del Imperio y del Lado Oscuro).

En esta época, los pocos *Jedi* de importancia dispersos por la galaxia a parte de los supervivientes Obi Wan, Yoda, Ahsoka o Jocasta Nu son:

	<p>Caleb Dume alias Kanan Jarrus: Sobrevivió a la Orden 66 gracias a la ayuda de su maestra Depa Billaba, y se unió a la tripulación del Fantasma, donde entrenó como <i>padawan</i> a Ezra Briger antes de su gran sacrificio por sus amigos rebeldes.</p>
	<p>Cal Kestis: <i>Padawan</i> que sobrevivió a la Orden 66 con la ayuda de su difunto maestro Jaro Tapal y rehusó de la Fuerza para ocultarse durante la purga, aunque más tarde retomara su contacto con la Fuerza y sus convicciones <i>Jedi</i>.</p>

	<p>Grogu: El Niño de la misma especie que Yoda rescatado por el Maestro Jedi Kelleraan Beq y algunos miembros de la Guardia Real de Naboo en el asedio al Gran Templo <i>Jedi</i> orquestado por Anakin Skywalker.</p>
	<p>Cere Junda: Ex-<i>Jedi</i>, también superviviente a la purga, que se ocultó durante años antes de ayudar a Cal Kestis en su búsqueda para restaurar la Orden <i>Jedi</i>.</p>
	<p>Quinlan Vos: Sobrevivió a la batalla de <i>Kashyyyk</i> como Yoda en su huida y ayudó al movimiento guerrillero conocido como la Senda Oculta, que escondía seres sensibles a la Fuerza del Imperio.</p>
	<p>Taron Malicos: Un <i>Jedi</i> que terminó sucumbiendo por completo al Lado Oscuro en <i>Dathomir</i>, donde fue derrotado por Cal Kestis con la ayuda de la hermana de la noche Merrin.</p>

➔ **Era de la Rebelión** (BY – 5 DBY). Realmente son poco los *Jedi* que siguen con vida. La sucesión de guerra y guerra los ha reducido a una cantidad insignificante en comparación con la vasta galaxia. De esta época habría que resaltar a los gemelos Skywalker, quienes se adentraron en los caminos de la Fuerza siguiendo la doctrina *Jedi*: Luke y Leia. Al final de esta era, Luke realiza un intento para reconstruir la Orden *Jedi*.

	<p>Luke Skywalker: Criado en Tatooine por sus tíos, Owen y Beru Lars, se unió a la Rebelión tras recibir la petición de auxilio de la princesa Leia proyectado por R2D2. Tanto Obi-Wan, en su cautiverio y vigilancia del joven Luke, como Yoda en <i>Dagobah</i>, instruyeron a Luke en las enseñanzas <i>Jedi</i> con la firme esperanza de que fuera el verdadero Elegido que traería el equilibrio a la Fuerza.</p>
	<p>Leia Organa: Gemela de Luke, senadora de <i>Alderaan</i> en el Imperio y partidaria de la Rebelión, aunque tardía y sin mucha presencia en pantalla, recibe entrenamiento <i>Jedi</i> por el mismísimo Luke tras los acontecimientos del Episodio VI.</p>

- ➔ **La Nueva República** (5 DBY – 34 DBY). Esta época muestra una galaxia más dividida aún que en tiempos anteriores. De momento, ni los *Jedi* ni los *Sith* hacen acto de presencia. Aunque es sabido de la intención de Luke de crear una nueva Orden, así como de los remanes imperiales recuperar el poder que le fueron arrebatados. A parte de Leia y Luke, surgen y resurgen otros *Jedi* para hacer frente estas nuevas amenazas post imperiales, tales como Ezra Bridger, Grogu (bajo la tutela de Mando) o Ahsoka (aunque no se considere a sí misma *Jedi*). No obstante, surgen nuevos usuarios de la fuerza dispuestos a convertirse en auténtico *Jedi* como **Sabine Wren**, guerrera *mandaloriana*, originalmente miembro de la tripulación Fantasma en Star Wars Rebels, Sabine acabó aceptando el adiestramiento de Ahsoka para convertirse en *Jedi* y rescatar a Ezra.

- ➔ **Ascenso de la Primera Orden** (34 DBY – 35 DBY). Durante esta era, la galaxia estaba sumida en un período de agitación y conflicto. Después de la caída del Imperio Galáctico, que fue derrotado en la Batalla de *Endor*, surgió la Nueva República. Sin embargo, la paz era frágil, y los vestigios del Imperio eventualmente se reorganizaron en la Primera Orden, una facción militarista y autoritaria. Los Jedi por nombrar de esta era son Rey y Ben Solo.

El arco de **Rey** se desarrolla mientras ella descubre sus habilidades con la Fuerza y se embarca en un viaje para encontrar a Luke Skywalker el último *Jedi* conocido. A medida que avanza la historia, Rey se enfrenta a desafíos personales y emocionales, luchando contra la tentación del Lado Oscuro y buscando su lugar en el conflicto entre la luz y la oscuridad.

Paralelamente, el arco de **Ben Solo**, también conocido como Kylo Ren, se desarrolla como uno de los personajes más complejos de la saga. Ben es el hijo de Leia Organa y Han Solo, y el sobrino de Luke Skywalker. Sin embargo, a pesar de su linaje noble, se ve consumido por el conflicto interno y la sed de poder. Renuncia a su identidad como Ben Solo y se convierte en Kylo Ren, un líder de la Primera Orden obsesionado con emular a su abuelo, Darth Vader.

Con todo este arco narrativo, los *Jedi* son considerados realmente una leyenda por los demás personajes no sensibles a la Fuerza. Incluso en la Era de la Alta República, cuando la Orden contaba con el mayor número de adeptos esparcidos por toda la galaxia, eran considerados como auténticas leyendas tan solo por lo que eran capaces de hacer.

Ahora bien, la Orden Jedi, a menudo vista como una organización de guardianes de la paz y defensores de la justicia en la galaxia, tiene raíces más profundas que simplemente un cuerpo de guerreros. El siguiente punto tiene como objeto analizar la saga desde una perspectiva menos explorada, resaltando su naturaleza como institución académica. Se examinarán su estructuración, métodos de enseñanza, y su compromiso con el conocimiento y el desarrollo personal de sus miembros.

2.4.- LA ORDEN *JEDI*

La Orden *Jedi* no solo se dedicaba al entrenamiento en el manejo de la Fuerza y el combate con sables de luz, sino que también funcionaba como una academia donde se fomentaba el estudio y la exploración intelectual. Los archivos *Jedi*, vastos depósitos de conocimiento ubicados en el Templo *Jedi* en Coruscant, contenían una gran cantidad de información sobre diversas disciplinas, desde historia galáctica hasta filosofía *Jedi*.

A su vez, los Maestro *Jedi* actuaban como profesores, guiando a los jóvenes aprendices no solo en el dominio de la Fuerza, sino también en el estudio de materias académicas. Se fomentaba el debate, la investigación y el aprendizaje continuo como parte integral de la Senda *Jedi*. La filosofía *Jedi*, basada en el equilibrio y la comprensión, también implicaba una búsqueda constante de conocimiento y sabiduría (al estilo de los pensadores griegos).

Como toda institución, pertenecer a la misma implica aceptar cierto Código y normas, a la vez que se reflejan rangos diferenciados entre cada miembro.

2.4.1.- El Código *Jedi*

El **Código *Jedi***, según recoge Wallace, D. (2000) se resume en cinco preceptos que todo miembro debe seguir:

1.- No hay emoción; hay paz. Interpretéase como la búsqueda incesante de control sobre las emociones. No dejar que ésta domine al individuo; hacerlo suele conducir a la persona cometer con frecuencia errores. Tampoco se trata de perfeccionismo, sino un simple examen emocional y saber arriendarlas para no desviarse del camino.

2.- No hay ignorancia; hay conocimiento. El individuo no puede vivir y desarrollarse en un medio que no conoce. Entonces el conocimiento conforma el ideal del Jedi por entender lo que pasa para evitar desastres, salvar y entender vidas. Son caballeros, aunque también académicos.

3.- No hay pasión; hay serenidad. Compasión comedida. Como todo, en su justa medida. El sentido del equilibrio en los *Jedi* es algo que ha perdurado a lo largo de toda su historia; de hecho, es el carácter que los distinguen sin ápice de duda con los *Sith*, quienes (sin tener por qué cometer atrocidades) se abandonan a la pasión y la emoción.

4.- No hay caos; hay armonía. Al final, cada precepto del Código se interrelaciona debido a la constante búsqueda de equilibrio en el Todo. Se considera como el único defecto de los Jedi: la arrogante actitud de creerse dueños de todo el conocimiento, de la única verdad o del poder. No obstante, sus valores siguen siendo de alto valor para la vida de las personas. Y, aunque estas ideas nacidas de Lucas existen desde tiempos remotos de la humanidad, algunos fans han aprendido, a través de este tipo de cine, valiosos aprendizajes.

5.- No hay muerte; está la Fuerza. Este precepto deriva hacia el aspecto metafísico de la doctrina *Jedi*, similar a creencias orientales, toda materia se encuentra unida por la Fuerza, y

la materia no desaparece, sino que se transforma. Luego ese componente místico es a su vez físico, por lo que es real y pueden asegurarse de que los *midiclorianos* (microscópicos seres vivos en simbiosis con los usuarios de la Fuerza) adquieran otra forma tras la muerte (para transformarse en un Fantasma de la Fuerza).

En tal caso, el Código *Jedi* podría adaptarse a una realidad más cercana a los niños y menos estricta o de índole más profunda que los aparte de comprender el significado del mismo:

No hay emoción, hay paz ↔ Hay emoción, pero hay paz.

No hay ignorancia, hay conocimiento.

No hay pasión, hay serenidad ↔ Hay pasión, pero hay serenidad.

No hay caos, hay armonía.

No hay muerte, está la Fuerza ↔ No hay miedo, está la Fuerza.

Un docente puede aprovechar y explotar el componente simbólico de Star Wars para gamificar y trabajar aspectos emocionales con sus alumnos basándose en esta narrativa. Así como, para cursos más avanzados como 5º o 6º, explorar nuevos debates en la asignatura de MAE (ética y valores). En lo referente a la enseñanza de idiomas, como posteriormente se verá reflejado, podría trasladarse esos códigos como instrucciones a seguir por los alumnos durante cualquier sesión como un recurso pedagógico extra y extrapolable a cualquier asignatura.

2.4.2.- Rangos *Jedi*

Mientras tanto, los rangos se agrupan jerárquicamente de la siguiente manera:

- **Iniciado *Jedi*:** Este rango representa a los miembros más jóvenes de la Orden *Jedi*. Adquieren este rango cuando desarrollan las habilidades físicas y cognitivas que les permitan ser instruidos por varios instructores *Jedi*. En el caso de los seres humanoides, suele coincidir con los 2 o 3 años de edad.
- **Padawan *Jedi*:** Llegada la adolescencia, el iniciado se convierte en *padawan* al ser elegido o asignado a un Maestro *Jedi*. Éste será para el *padawan*, un mentor, guía y profesor. Lo más parecido a una madre y a un padre, pues lo acompañará durante mucho tiempo... hasta alcanzar el siguiente rango.
- **Caballero *Jedi*:** Una vez los *padawans* superan las Pruebas (que pueden ser varias y distintas dependiendo de la consideración personal de su maestro o bien por haber

cometido un acto digno de reconocimiento), se les nombra caballeros *Jedi* y no dependen de las órdenes de sus maestros, aunque sí del Consejo.

- **Maestro *Jedi*:** Este rango es otorgado por el Consejo *Jedi*, miembro conformado por varios maestros que organizan y articulan la Orden por toda la galaxia.
- **Guardián del Templo:** Maestros *Jedis* encargados de proteger y mantener la seguridad en el Templo *Jedi*.
- **Miembro del Consejo *Jedi*:** *Jedi* seleccionados para formar parte del Consejo *Jedi*, que asesora al líder del Consejo y al Gran Maestro *Jedi* en la toma de decisiones importantes sobre asuntos que atañen a la Orden.
- **Líder del Alto Consejo *Jedi*:** Líder de la Orden a nivel ejecutivo. Este rango puede estar designado a un solo *Jedi*. Valora y toma las decisiones con ayuda de los demás miembros del Consejo.
- **Gran Maestro *Jedi*:** Título honorífico otorgado al *Jedi* más anciano de la Orden.

2.4.3.- Pilares *Jedi*

A su vez, los *Jedi* se rigen por tres pilares fundamentales:

- **La Fuerza.** Entiéndase cómo el elemento mágico -aunque también mantiene relaciones físicas- del universo narrativo de Star Wars. Es, para los *Jedi*, su propia esencia, tanto como Orden como individuos. Les otorga el poder de conectarse con otros seres vivos y funciona como elixir que les permite salir airoso en conflictos varios.
- **El Conocimiento.** No es casualidad que existan, dentro de la Orden, rangos distintivos de Maestro. Son dados al arte de enseñar y promover el conocimiento. De primeras, las personas suelen pensar que la trama de Star Wars consiste en buenos con sables de colores combatiendo a malos de sables color rojo; pero es mucho más que eso. Con un poco de visionado, uno se da cuenta de la forma de vivir de los *Jedi*, de su actitud y filosofía estoica y su incesante búsqueda de conocimiento. Y este factor será crucial tenerlo en cuenta para la investigación.
- **La Autodisciplina.** Este pilar, tan importante en educación, pero en ocasiones no tan profundizado, constituye el tercer pilar *Jedi*. De hecho, este pilar está estrechamente ligado al segundo. Para poder aprender, para poder adquirir conocimiento, es necesario una base ejercitada de autodisciplina, que, al fin y al cabo, está enfocado desde un prisma de aprendizaje autónomo y aprendizaje ensayo-error o error como motor de aprendizaje.

[Todas las imágenes extraídas de este punto del apartado de Anexos han sido extraídas de la página web <https://starwars.fandom.com/es/wiki/>].

2.- COMPARATIVA ENTRE APRENDIZAJE REAL Y APRENDIZAJE *JEDI*

El aprendizaje, tanto en contextos reales como en la ficción, puede ser analizado desde diversas perspectivas. A continuación, se presenta una comparación detallada entre el aprendizaje convencional (observable en un contexto real) y el aprendizaje *Jedi*, abordando aspecto como los métodos de enseñanza, los objetivos, las competencias desarrolladas y las expectativas entre ambos.

2.1.- MÉTODOS DE ENSEÑANZA

APRENDIZAJE CONVENCIONAL	APRENDIZAJE JEDI
<ul style="list-style-type: none">- Es formal y estructurado. En el contexto académico y profesional, el aprendizaje suele estar bien estructurado, siguiendo siempre lo estipulado por la ley.- Se incluyen diversos enfoques pedagógicos.- Consta de evaluaciones regulares (exámenes, trabajos prácticos, proyectos) para comprobar el progreso y nivel del estudiante.- Se contempla desde un contexto amplio, pues aplica una amplia variedad de disciplinas y conocimientos, desde ciencias hasta artes y humanidades.	<ul style="list-style-type: none">- El método principal de enseñanza es el modelo maestro-aprendiz, donde un <i>Jedi</i> experimentado (Maestro) entrena a un aprendiz (<i>padawan</i>).- El enfoque del aprendizaje se centra en el aprendizaje experiencial a través de la experiencia directa y la práctica en situaciones “reales” de combate y la resolución de conflictos (ABR aplicable).- Se abarcan dos disciplinas poco trabajadas en un contexto educativo real (por motivos evidentes), como: entrenamiento físico intensivo, técnicas de meditación y gestión emocional (ésta sí), además de habilidades específicas en el uso de la Fuerza y el manejo del sable láser.- La instrucción es esencialmente personalizada, ajustándose a las necesidades y progresos del aprendiz.

2.2.- OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJE CONVENCIONAL	APRENDIZAJE JEDI
<ul style="list-style-type: none"> - Se busca un desarrollo integral del individuo (intelectual, emocional, social), preparándolo para participar activamente en la sociedad. - Se enfoca en encaminar al individuo hacia una carrera profesional específica, proporcionando conocimientos y habilidades prácticas para lograrlo. - En contextos avanzados, como la educación superior, busca contribuir al avance del conocimiento en diversas áreas de la ciencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - También se vela por el desarrollo integral del aprendiz. - El objetivo principal es aprender a controlar y utilizar la Fuerza para diversos propósitos del lado luminoso. - Fomenta el autocontrol y el equilibrio emocional para evitar caer en el lado oscuro de la Fuerza. - Prepara a los <i>Jedi</i> para proteger la paz y la justicia en la galaxia.

2.3.- COMPETENCIAS DESARROLLADAS

APRENDIZAJE CONVENCIONAL	APRENDIZAJE JEDI
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades cognitivas (pensamiento crítico, resolución de problemas, análisis y síntesis de información). - Habilidades técnicas y prácticas especializadas. - Habilidades sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades en la Fuerza (telequinesis, persuasión mental, premonición...). - Combate y defensa: dominio del sable láser, técnicas de combate cuerpo a cuerpo... - Meditación y control emocional para mantener la calma, agudizar la concentración y la conexión con la Fuerza en situaciones de estrés.

2.4.- ESPECTATIVAS

APRENDIZAJE CONVENCIONAL	APRENDIZAJE JEDI
<ul style="list-style-type: none"> - Certificados y reconocimiento social y profesional que validan el conocimiento y las habilidades adquiridas. - Capacidad para enfrentar desafíos personales y profesionales de manera efectiva. - Preparación para contribuir y aportar a la sociedad, sea a través de un puesto de trabajo, una investigación o servicio comunitario. - Desarrollo personal íntegro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dominio de la Fuerza. - Servicio desinteresado a la galaxia, velando por la paz, la justicia y el equilibrio. - Desarrollo de una profunda sabiduría y control conductual-emocional. - Desarrollo personal íntegro.

Está claro que existen varias diferencias entre los dos modelos educativos comparados, pues el contexto es completamente distinto, partiendo del hecho de que uno es real y tangible, y otro está basado en una ficción. No obstante, destacan las que sí comparten, el objetivo innato de todo humano por aprender y desarrollarse cognitivamente, y que, también, dicho aprendizaje sugiera utilidad en situaciones futuras aportando, como también se contempla y exige en el currículo, a la sociedad como individuos independientes, maduros y responsables. Al final, el objetivo de todo aprendizaje es lograr crear buenos ciudadanos, y buen ciudadano, como los *Jedi*, tienen que estar dispuestos a servir allá donde “la Fuerza” les inspire, buscando siempre el bien común, el respeto, y el propio desarrollo individual.

3.- CANON Y LEYENDAS

En Star Wars, como en otras muchas sagas comerciales cinematográficas, existen varios productos multimedia que complementan la línea narrativa troncal (las nueve películas de la saga *Skywalker*: episodios I – IX). En el caso de Star Wars, que durante un tiempo tan solo pertenecía a George Lucas, los productos multimedia extra -también conocidos como universo expandido- son catalogados ahora como “leyendas” tras la compra de los derechos comerciales y productivos de la saga por parte de Disney. Esta categorización de leyendas es otorgada por Disney para aquellos productos considerados no oficiales de la historia que cuenta Star Wars. En cambio, todo lo validado por la compañía Disney, actual propietaria, es considerado “canon”, esto es, que sigue la línea oficial de la historia.

A continuación, se establece un **orden pormenorizado** y recomendado por orden cronológico de los acontecimientos de todos los productos audiovisuales publicados hasta la fecha de realización de este trabajo que explora el universo Star Wars:

1. The Acolyte.
2. Tales of the Jedi.
3. Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma.
4. Star Wars Episodio II: El ataque de los clones.
5. Star Wars: The clone wars (película + serie).
6. Bad Batch.
7. Star Wars Episodio III: La venganza de los Sith.
8. Obi Wan Kenobi.
9. Solo: Una historia de Star Wars.
10. Star Wars Rebels.
11. Andor.
12. Rogue One: Una historia de Star Wars.
13. Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza.
14. Star Wars Episodio V: El imperio contraataca.
15. Star Wars Episodio VI: El retorno del Jedi.
16. The Mandalorian.
17. The book of Boba Fett.
18. Ashoka.
19. Star Wars Resistance.
20. Star Wars Episodio VII: El despertar de la Fuerza.
21. Star Wars Episodio VIII: Los últimos Jedi.
22. Star Wars Episodio IX: El ascenso de Skywalker.