**PRACTICAS LABORALES 2DO AÑO**

**Tema:** Proyecto de Gamificación

**Autor:** David Ernesto Pino Díaz

**INTRODUCCIÓN**

En los últimos años, la **gamificación** ha emergido como una metodología innovadora en el ámbito educativo, transformando la manera en que los estudiantes interactúan con el conocimiento. Al incorporar elementos lúdicos como recompensas, desafíos y competencias, esta técnica no solo incrementa la motivación y el compromiso, sino que también facilita la retención de información compleja. Este potencial resulta especialmente relevante en disciplinas como **el estudio de las leyes**, donde la densidad teórica y la necesidad de análisis crítico pueden representar un reto para los alumnos. Comprender y aplicar normas jurídicas exige no solo memorización, sino también razonamiento lógico y contextualización, habilidades que la gamificación puede fortalecer mediante simulaciones interactivas, casos prácticos gamificados y sistemas de retroalimentación inmediata. Además, al trasladar conceptos legales abstractos a escenarios dinámicos y participativos, se fomenta un aprendizaje activo y colaborativo, esencial para futuros profesionales del derecho. Así, este proyecto busca explorar las **ventajas de la gamificación en el estudio de las leyes**, demostrando cómo esta herramienta puede convertir procesos tradicionalmente rígidos en experiencias educativas más atractivas, eficaces y alineadas con las demandas de la educación moderna.

**DESARROLLO**

**CONCLUSIONES**

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**