



JUEGOS CREATIVOS

FINAL DE CURSO



EL OBJETO MÁGICO

Se coloca en una bolsa un conjunto de objetos cotidianos (una goma, una cuchara, un libro, etc.). Un alumno saca uno al azar y debe transformarlo mediante la imaginación en algo completamente diferente, diciendo por ejemplo: “esto no es una cuchara, es una llave que abre la puerta del país de los dragones”. A partir de ahí, los compañeros deben seguir la historia, improvisar o actuar brevemente como si el objeto realmente tuviera ese poder, fomentando el pensamiento creativo y la improvisación.

FOTO FINAL

Por grupos, los alumnos deben crear una escena fotográfica que represente un momento significativo del curso (una excursión, una asignatura, una anécdota divertida). Pueden utilizar disfraces improvisados, gestos, objetos del aula o decorado hecho a mano. Una vez hecha la foto, se puede acompañar de un título y exponer todas las fotos en clase o en una presentación para compartir el último día. Es una actividad perfecta para reforzar los lazos y crear recuerdos imborrables.



RULETA DE RETOS LOCOS

Se prepara una ruleta en papel o digital con retos divertidos como: “di el abecedario al revés”, “camina como un cangrejo”, “canta una canción como un robot” o “habla en otro idioma inventado”. Cada alumno hace girar la ruleta por turnos y debe realizar el reto que le toque. También se puede jugar por equipos y sumar puntos. Esta actividad favorece la risa, la espontaneidad y desinhibe al alumnado, ayudando a terminar el curso con una buena dosis de humor.

ESCAPE ROOM

Se organiza un pequeño escape room con pistas escondidas por el aula. Las pruebas pueden ser acertijos, problemas de lógica, preguntas de repaso o pruebas físicas, todas relacionadas con contenidos vistos durante el curso. Por ejemplo, una prueba puede ser resolver una operación matemática para encontrar el siguiente sobre. El objetivo es conseguir desbloquear una caja final o liberar al profesor de una supuesta “maldición del aburrimiento”. Esta actividad es un trabajo cooperativo con repaso lúdico de contenidos.



RETRATO POR EQUIPOS

Cada alumno tiene 10 segundos para dibujar una parte del retrato de una persona (por ejemplo, cabeza, orejas, ojos...), luego pasa el papel al siguiente sin que los demás vean lo que ha hecho. Así, el dibujo se va completando por turnos sin que nadie vea el conjunto hasta el final. Cuando se abre el dibujo completo, aparece un personaje cómico y sorprendente. Esta actividad es ideal para compartir risas, fomentar la desinhibición artística y trabajar en equipo sin presiones.

EL MAPA DE LOS RECUERDOS

Se dibuja en una cartulina o la pizarra un gran mapa del curso: cada mes o trimestre tiene su espacio. Los alumnos escriben recuerdos importantes, frases clave, dibujos, símbolos o anécdotas que marcaron el año escolar. Se pueden usar post-its de colores o tarjetas decoradas. Este mural colectivo sirve como cierre emocional del curso, valorando los momentos vividos y fomentando el sentido de pertenencia al grupo. Al final, se puede hacer una foto grupal delante del mapa.



CARTA AL FUTURO

Cada alumno recibe una hoja o un sobre y escribe una carta para su “yo del futuro”, explicando cómo se siente al acabar el curso, qué ha aprendido, qué le gustaría mejorar, cómo imagina su próximo curso o qué no quiere olvidar. Las cartas se pueden guardar y entregar al año siguiente o enviarlas por correo a casa.

Esta actividad trabaja la reflexión personal, cierra emocionalmente el curso y deja una semilla para el futuro, desarrollando conciencia de crecimiento.