

EXPERIENCIA 10

Nombre de la experiencia o serie de experiencias	“Disfraces de Halloween FNAF”
En qué se centra la experiencia (área de CAS y justificación)	Creatividad La experiencia se centró en el área de creatividad debido a que, junto a cuatro de mis compañeras para el Día de la Fantasía en el colegio realizamos nuestros propios disfraces con materiales tanto comunes como reciclados influenciadas por personajes de una franquicia de videojuegos llamada “Five Nights at Freddy’s”. Por lo que, nuestra creatividad manual e imaginación en la creación de los disfraces fue esencial para tener una experiencia divertida.
Numera los objetivos de aprendizaje de esta experiencia	1. Crear nuestros propios disfraces haciendo uso de materiales comunes como reciclables 2. Implementar nuestra imaginación al realizar los disfraces y planear las maneras en las que se pueden construir 3. Trabajar en conjunto para que cada uno de los disfraces salga como se había planeado 4. Lucir los disfraces en el día de la fantasía / halloween en el colegio e inspirar a los niños para que tengan la iniciativa creativa de realizar sus propios disfraces en un futuro
Tiempo que se estima en esta experiencia	Aproximadamente de 1 a 2 semanas
Etapas de CAS	
Investigación	Al investigar qué personajes de la saga de videojuegos de FNAF íbamos a realizar escogimos a cinco: Freddy (Oso), Bonnie (Conejo), Mangle (Zorro), Foxy (Zorro) y el Guardiá de Seguridad como. Así mismo, decidimos planear qué materiales iba a traer cada una, y buscamos en internet inspiración fotográfica de disfraces similares de animatrónicos para crear los nuestros.
Preparación	Por lo que nos preparamos al estar por 2 semanas aproximadamente creando los accesorios de los disfraces durante

	los descansos, con nuestros materiales teniendo en cuenta la inspiración previamente mencionada con respecto al videojuego. Utilizamos desde silicona caliente, hasta foami, bisturí, relleno de peluche, papel reciclable, foami reutilizado, balacas, entre otros, junto con ropa que teníamos en nuestras casas que fuera acorde a los disfraces que íbamos creando.
Acción	● Terminamos los disfraces el día 28 de Octubre y organizamos los accesorios y prendas ese mismo día para cada una. ● El día 29 cada una lució su respectivo disfraz y también implementamos la creatividad maquillandonos con las características de cada personaje del videojuego ● Ese día al portar los disfraces y estar en el colegio nos tomamos fotografías con varios niños los cuales se entusiasmaron al ver nuestros disfraces ● Finalmente al quitarnoslos los guardamos y los utilizaremos en un futuro para hacer provechosa su creación
Reflexión	● Considero que esta experiencia nos ayudó en gran medida a implementar nuestra creatividad totalmente al hacer desde cero la mayor parte de nuestros disfraces siendo muy imaginativas ● Además esa creatividad la aumentamos al hacer uso también de nuestra autonomía y trabajo en equipo para realizar un trabajo divertido a la hora de crear los disfraces ● Por lo que estuvimos muy contentas con los resultados y pensamos que realizamos un excelente trabajo al realizar cada uno de los disfraces, ya que fueron una inspiración para los niños pequeños que los vieron ● También me surgen algunas preguntas: - ¿Puede el trabajo en equipo ser mejor que el individual para crear cosas desde cero? - ¿Hay límites en nuestra creatividad a la hora de implementarla manualmente como lo hicimos con los disfraces? Resultado de aprendizaje CAS ● 2. Mostrar que se han afrontado desafíos y se han desarrollado nuevas habilidades en el proceso.

	● 5. Mostrar habilidades de trabajo en equipo y reconocer los beneficios del trabajo colaborativo.
Demostración: evidencias que se hayan podido recolectar en el proceso	● Por estas razones, las evidencias fotográficas de nuestros disfraces y de cómo los lucimos durante el día de la fantasía de Octubre 28, se encuentran en la siguiente carpeta de Google Drive: https://drive.google.com/drive/folders/1J4aJfWQaIlG0vTxrrtk__jjyku3Qba0I?usp=sharing 
Nombre de la organización con la que (o para la que) se organiza o realiza la experiencia, si aplica	No aplica
Profesor u otro supervisor	No aplica

externo, si corresponde	
¿Se necesita evaluación de riesgos?	Si / No
¿Se ha completado la evaluación de riesgos?	Si / No