



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA
TRABAJAR LAS COMPETENCIAS DE
EMPRENDIMIENTO

PROYECTO E.S.S.E.N.C.E.

Construir la torre más alta

Esta actividad se utiliza para discutir sobre lo que es importante a la hora de cooperar y trabajar en equipo. Es una buena manera de conocerse y es útil cuando comienzas un proyecto para que los/as integrantes del grupo se sientan cómodos/as y motivados/as para trabajar juntos/as. Entrena la capacidad de cooperar al mismo tiempo que promueve tanto la creatividad como el pensamiento divergente.

Instrucciones

Divide al alumnado en grupos de cinco estudiantes. Reparte un rollo de cinta, un folio A4 y un par de tijeras. Sitúa a los grupos de tal manera que no puedan ver lo que están haciendo los demás grupos. Da instrucciones al alumnado y establece el tiempo.

Es interesante ver al alumnado y lo que pasa en los diferentes grupos. ¿Hay alguien que tome el papel de líder? ¿Escuchan las ideas de los demás? ¿Planean antes de empezar a construir la torre? ¿Se les permite a todo el alumnado ocupar el espacio en la habitación? ¿Cómo utilizan su tiempo?

Cuando se acabe el tiempo, el alumnado tiene que soltar la torre. Después, lleva a todo el grupo a evaluar una torre a la vez, mide la torre y discute si están satisfechos con su resultado, si el trabajo ha ido bien, etc.

Lo importante no es qué torre sea realmente la más alta, sino la cooperación y la creatividad. Utiliza esta actividad para que el alumnado sea consciente de la importancia de escuchar a todas las personas en un grupo y se atreva a probar diferentes soluciones. A menudo, el alumnado quiere volver a intentarlo después de estas discusiones y es bueno darle la oportunidad de mejorar su resultado.

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Marca la diferencia



KOMPAN es un proveedor líder mundial de equipos de juegos infantiles. Desarrolla, produce y vende una gran variedad de equipos de juegos infantiles para todas las edades. Su principal objetivo es fomentar el bienestar y el crecimiento infantil físico, mental y social. Todos sus parques infantiles son ideales para mejorar la salud de los niños y las niñas y la capacidad de aprendizaje durante la infancia y ofrecen un diseño acogedor y sostenible, alta seguridad y gran diversión.

Tarea

¿Te gustaría diseñar un acogedor patio de recreo en tu zona?

¡Crea el patio de recreo de tus sueños! En esta tarea queremos que te concentres en la salud, tu patio de recreo fomentará la actividad física (hacer ejercicio).

Para niños y niñas de tu propia edad.

¿Qué tipo de maquinaria de patio de recreo hace que hagas ejercicio y utilices tu cuerpo sin pensarlo?

¿Qué tipo de equipo diferente te gustaría tener en tu patio de recreo? ¿Puedes inventar nuevos equipos de juegos infantiles?

Para el profesorado

Al trabajar con esta tarea, el alumnado podrá:

- Construir un modelo 3D de su patio de recreo.
- Presentar una explicación y motivación de por qué su patio de recreo es bueno y acogedor. Puede hacer esto por escrito o hacer un cortometraje mostrando su patio de recreo y motivación.

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project



Marca la diferencia

SJ es una compañía ferroviaria nacional sueca en la que trabajan 4 000 personas. Esta compañía tiene trenes por toda Suecia y unas 110 000 personas viajan en sus trenes todos los días. Son responsables del tráfico nacional de trenes. Todos sus trenes son eléctricos y sólo usan electricidad renovable de energía hidráulica o energía eólica para sus trenes. Esto significa que la emisión de los trenes es muy baja. Si comparas la emisión por persona, el dióxido de carbono en un viaje entre Estocolmo y Gotemburgo (aproximadamente 500 km) es igual a la emisión de 3 ml de gasolina. ¡Con esa cantidad de gasolina ni siquiera puedes encender un coche!

Tarea

Es muy bueno para el medio ambiente usar el tren en lugar de usar el coche. Tú y tus compañeros y compañeras de clase, sois jóvenes hoy y seréis los y las que en el futuro tomen decisiones, compren cosas y elijan coger el tren o no. Si estuvieras trabajando para SJ, ¿qué harías para que tú y tus amigos y amigas eligieseis viajar en tren en lugar de en coche?

Para el profesorado

Al trabajar con esta tarea, el alumnado podrá:

- Inventar o encontrar ideas creativas
- Construir modelos de sus inventos
- Encontrar las ventajas y los inconvenientes de los trenes frente a los coches
- Aprender sobre la emisión de CO₂
- Aprender sobre la historia del tren

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project



Marca la diferencia

Uddeholm AB forma parte de la industria sueca del acero, reciclando este metal. Es casi imposible encontrar un solo artículo hecho por el hombre que no contenga acero o que de alguna manera el acero se haya utilizado en la producción del mismo. Por lo tanto, no es extraño que el uso de acero aumente a medida que aumentamos en número y nuestro nivel de vida mejora. En los últimos diez años, el consumo de acero ha aumentado, sobre todo en Asia, especialmente en China e India.

El hierro es el ingrediente principal del acero y es el cuarto elemento más común en la corteza. ¡Eso significa que podemos producir tanto acero como queramos! El acero también es un material que puede reciclarse fácilmente. Se puede reciclar muchas veces sin perder sus buenas características. Al fundir chatarra es fácil fabricar acero nuevo. Desde el siglo XIX, hemos tenido procesos para fundir acero y fabricar nuevos productos. Es difícil decir exactamente cuánto del acero que circula en nuestra sociedad se recicla, pero si tomamos un automóvil como ejemplo, ¡casi el 100% del acero que contiene se recicla! Hoy en día, la chatarra es una materia prima importante para la industria del acero. Si todas las tapas metálicas de las botellas en Suecia se reciclaran, ¡el acero sería suficiente para fabricar 2 200 automóviles cada año! ¿No es genial?

Tarea

¿Qué crearías si reciclases una bicicleta antigua o si tuvieses una gran cantidad de tapas metálicas?

Para el profesorado

Al trabajar con esta tarea, el alumnado podrá:

- Recolectar tapas metálicas de botellas y construir algo nuevo con ellas o construir modelos con sus ideas
- Hacer bocetos/dibujos de lo que les gustaría crear con el metal
- Escribir y explicar sus ideas, crear instrucciones
- Presentar sus ideas a sus compañeros y compañeras

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project



Identifica tu red escolar

Siéntate junto con tus compañeros y compañeras e identifica qué empresas, organizaciones, asociaciones o servicios públicos tienes cerca de tu escuela. ¡Escríbelos y piensa en cómo podrías cooperar con ellos y ellas!

Empresa, organización, asociación, servicio público	¿Hay familias con contactos que podamos usar?	¿Con qué parte del plan de estudios podemos trabajar en esta cooperación?	¿Qué puede obtener la empresa, organización, asociación o servicio público de esta cooperación?

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Mis fuerzas motrices e intereses

Antecedente

El alumnado necesita identificar sus fuerzas motrices para poder tomar una decisión fundamentada sobre el futuro. Independientemente de lo que planean hacer en el futuro, es importante que identifiquen lo que les gusta hacer y qué habilidades tienen. También es importante identificar las habilidades que les faltan o necesitan/desean desarrollar. El objetivo de este juego de cartas es ayudar al alumnado a conocer sus fuerzas motrices e intereses. Las tarjetas también pueden aumentar la motivación del alumnado teniendo en cuenta las asignaturas escolares, ya que entenderán la conexión entre lo que aprenden en la escuela y lo que necesitan aprender para poder alcanzar sus metas futuras.

Te hace falta

Una baraja de cartas para cada grupo de 4-6 personas.

Instrucciones

Cada grupo reparte 5 cartas a cada participante. En cada tarjeta hay un interés o competencia escrito. Los y las participantes comienzan a valorar y ordenar sus tarjetas dependiendo de cómo se sientan acerca del interés o competencia que se les da. Las cartas que son compatibles con ellos y ellas las guardan y las colocan justo delante de ellos.

Las cartas que no son compatibles con ellos las colocan en una segunda fila. Esta valoración la deberán hacer todos los y las participantes con cada una de las tarjetas. Cuando todos los y las participantes del grupo estén listos, pueden comenzar a intercambiar las tarjetas con las que no se sientan identificados entre los y las integrantes del grupo.

Cuando cada miembro del grupo esté satisfecho con las tarjetas que tiene, se pueden repartir 3 nuevas tarjetas a cada integrante y realizar el mismo proceso. El juego termina cuando todos los y las integrantes del grupo están contentos con las cartas que tienen que describen lo que les interesa o las habilidades que tienen y cuando se reparte toda la baraja de cartas.

Recomendaciones

Permite que el alumnado dentro del grupo qué tipo de trabajo o profesiones podrían ser adecuados para cada alumno/a en función de las tarjetas que cada alumno/a haya elegido. Permite que el alumnado guarde sus resultados tomando una foto de sus tarjetas con el objetivo de guardarlas para futuras discusiones con ellas, por ejemplo, como una guía. Podría ser una buena idea trabajar esta actividad con menos estudiantes en la clase y luego usar dos barajas de cartas en cada grupo. Será más fácil en caso de que algunos/as estudiantes quieran elegir la misma tarjeta. Lo importante cuando el juego termina es que cada estudiante sienta que tiene al menos 3 cartas que lo representan.

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Listas de palabras

Estas listas de palabras se pueden utilizar de diferentes maneras en diferentes contextos. Depende de nosotros/as ver una cualidad de una manera positiva o negativa. Todos tenemos diferentes cualidades y necesitamos aprender a apreciar las diferencias y ver esto como una fortaleza. Cuando trabajamos en conjunto en un grupo, las diferencias enriquecen el trabajo y cuando aprendes a usar las diferentes cualidades de las personas el grupo se desarrolla unido.

Las listas de palabras están hechas para el alumnado de la escuela secundaria. Algunas palabras pueden ser difíciles y deben explicarse a los alumnos. Entrega primero la lista de palabras A a cada alumno/a. Déjalos pasar por todas las palabras y luego que elijan individualmente al menos 5 palabras diferentes subrayando o haciendo un círculo alrededor de cada palabra elegida. Una vez que todo el mundo lo haya hecho, reparte la lista de palabras B. En esa lista marcarán los mismos números que las palabras que han elegido de la lista de palabras A. Por ejemplo, si han elegido las palabras número 5,8,12,14,18 en la lista de palabras A, eligen los mismos números en la lista de palabras B. Ahora es hora de reflexionar sobre las palabras marcadas en la lista de palabras B. Las palabras en la lista de palabras B son versiones positivas de las palabras en la lista de palabras A que parecen más negativas.

Permite que el alumnado analice en grupos pequeños qué palabras ha elegido y el significado diferente de las palabras. ¿Es posible utilizar una cualidad "negativa" como algo positivo en diferentes situaciones? Alguien que es muy hablador/a durante las lecciones podría ser un gran conferencista. Estas discusiones son buenas cuando van a trabajar en conjunto y esto aumenta la autoconciencia del alumnado y la confianza en sí mismos/as.

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Lista de palabras A
1. Sin imaginación
2. Hablador/a
3. Temerario/a
4. Aburrido/a
5. Exigente
6. Despreocupado/a
7. Poco razonable
8. Codicioso/a
9. Poco realista
10. Satisfecho/a de sí mismo
11. Indeciso/a
12. Despreocupado/a
13. Culto/a
14. Curioso/a
15. Ruidoso/a
16. Cobarde
17. Tonto/a
18. Derrochador/a
19. Poco constante
20. Dependiente
21. Confiado/a
22. Inquisitivo/a
23. Obstinado/a
24. Gandul
25. Cotilla
26. Sensible
27. Juvenil

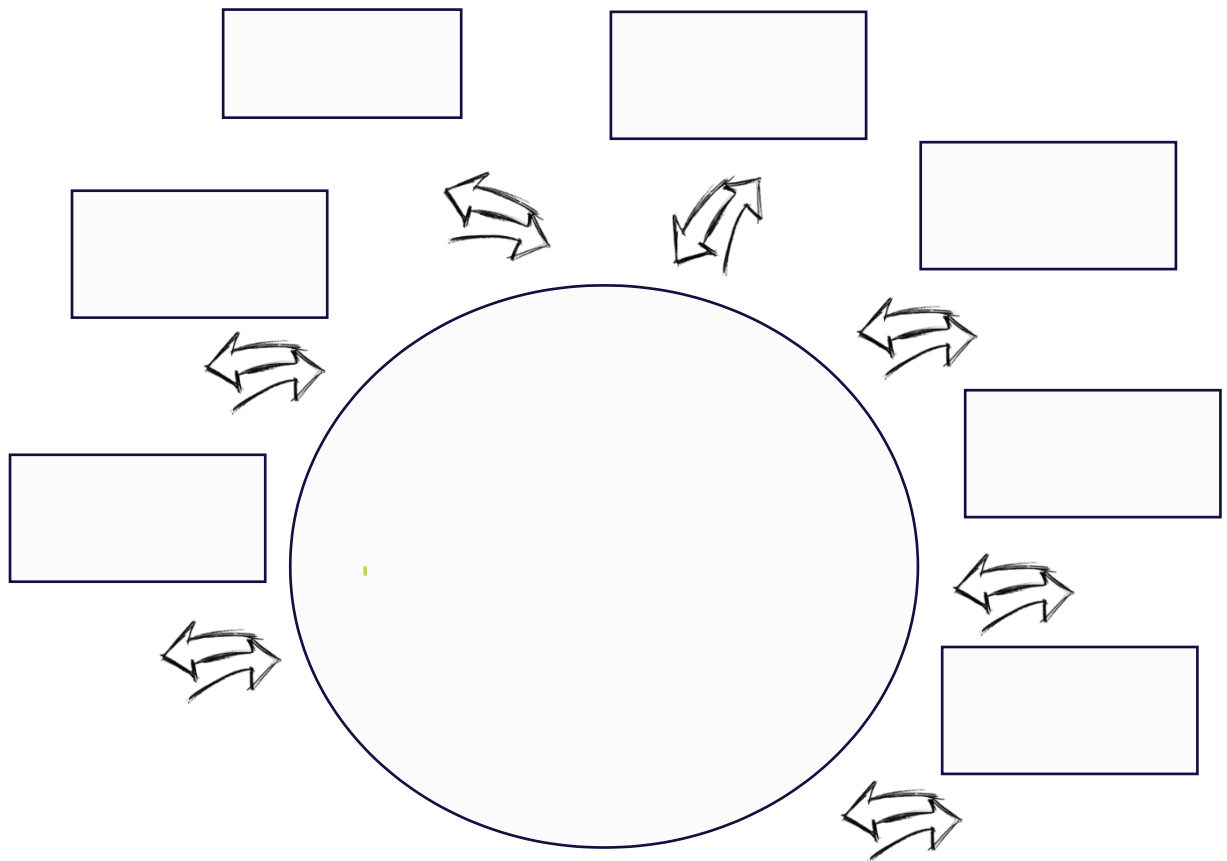
Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Lista de palabras B
1. Objetivo/a
2. Sociable
3. Valiente
4. Serio/a
5. Preciso/a
6. Bohemio/a
7. Asertivo/a
8. Económico/a
9. Imaginativo/a
10. Seguro/a
11. Cuidadoso/a
12. Espontáneo/a
13. Educado/a
14. Interesado/a
15. Animado/a
16. Reflexivo/a
17. Juguetón/a
18. Generoso/a
19. Flexible
20. Cooperativo/a
21. Seguro/a de sí mismo
22. Ansioso/a por aprender
23. Resuelto/a
24. Amable
25. Comunicativo/a
26. Perspicaz
27. Natural

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Mi profesión soñada

¿Qué quieres hacer?

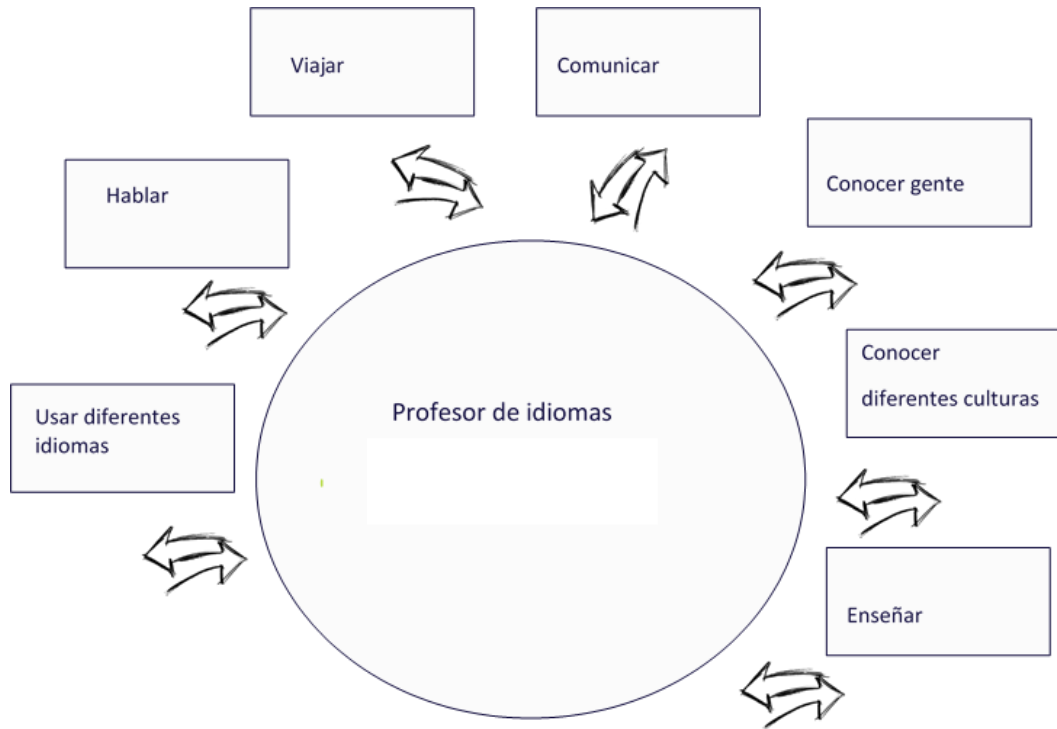


¿Otras profesiones adecuadas?

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Mi profesión soñada

¿Qué quieres hacer?



¿Otras profesiones adecuadas?

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Finalidad y objetivo de la actividad:

Ayudar al alumnado a identificar de qué quiere trabajar en el futuro.

Para ayudar al alumnado a ampliar sus horizontes cuando se trata de elegir su profesión. Muchas profesiones diferentes ofrecen experiencias similares. Por ejemplo, alguien que quiere trabajar con gente, quiere ayudar a la gente, quiere tener un trabajo significativo y puede trabajar como médico, enfermero, asistente médico, con ancianos, cirujano y así sucesivamente. No sólo hay una única profesión.

Alguien que quiere trabajar con la gente, dar clases y ser flexible, puede trabajar como docente, guía turístico, conferenciante y así sucesivamente.

Hay dos enfoques diferentes para usar esta actividad:

1. Si el/la estudiante sabe a qué se quiere dedicar en el futuro:

Deja que el/la estudiante escriba el trabajo de sus sueños en el círculo del medio. Deja que el estudiante piense por qué esta es su profesión ideal. Qué puede identificar el/la estudiante como razones/argumentos. A continuación, el/la estudiante puede llenar los cuadrados vacíos alrededor del círculo con diferentes razones/argumentos. Podrían ser cosas como: comunicarse con los demás, enseñar, trabajar solo, trabajar fuera, ayudar a la gente, usar uniforme, hablar diferentes idiomas, trabajar con máquinas, resolver problemas o lo que encuentre como razón/argumento para tener este sueño específico. Si al alumno/a le resulta difícil encontrar razones puedes ayudarle dándole diferentes opciones o permitiéndole hablar con otros/as alumnos/as. Una manera fácil es usar antónimos, como al aire libre-interior, cooperar-trabajar solo, sentarse la mayor parte del día - moverse, y así sucesivamente.

Una vez que el estudiante ha encontrado varias razones para el trabajo soñado puede ver las razones y si puede encontrar más profesiones que le darían la misma satisfacción basada en las razones/argumentos identificados. Esto ampliará al alumnado su horizonte y las ideas de posibles planes futuros.

2. Si el estudiante no sabe a qué se quiere dedicar en el futuro:

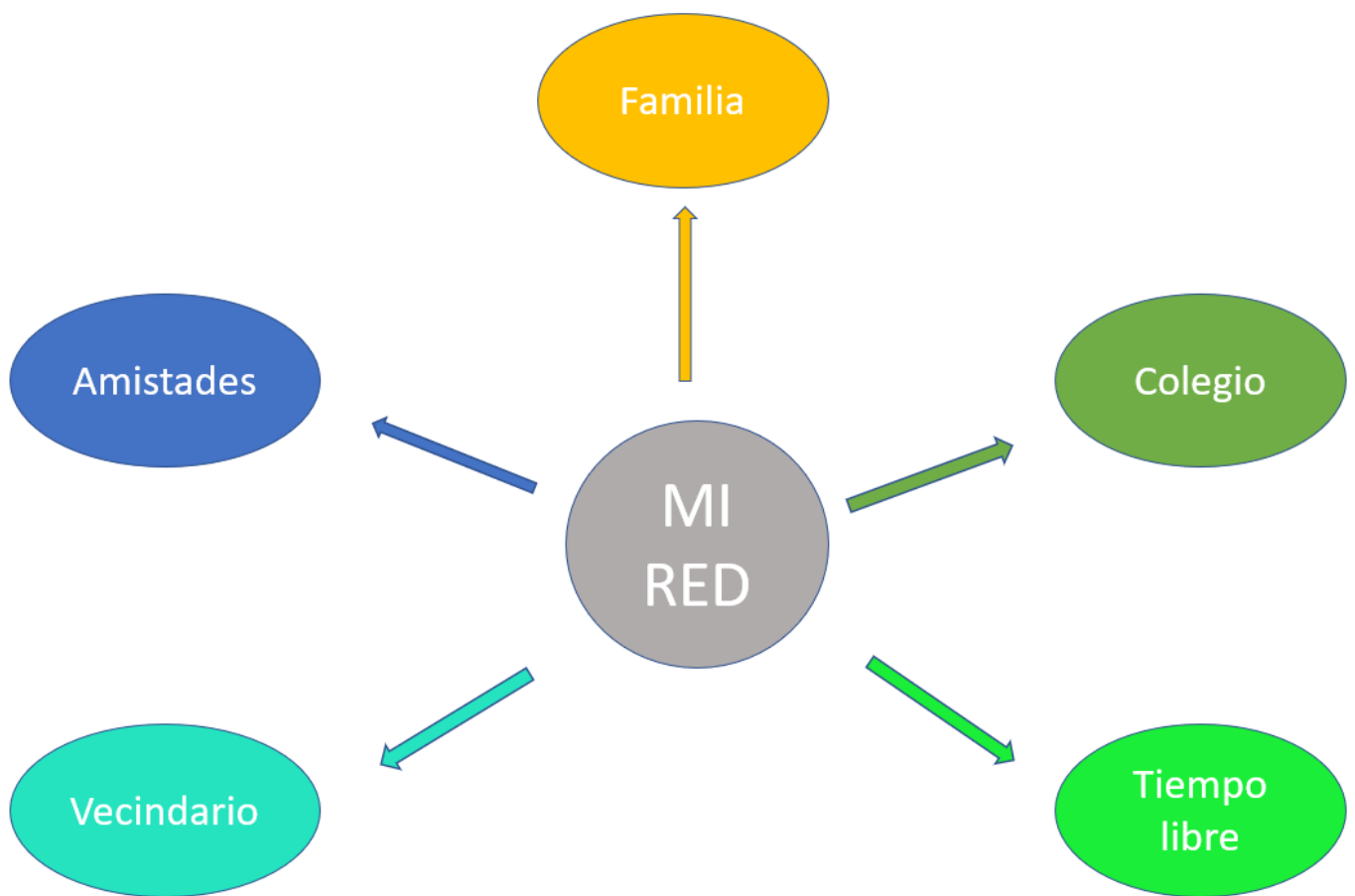
¿Qué puede pensar el/la estudiante sobre lo que quiere o no tener en su trabajo futuro? Deja que el/la estudiante llene los cuadrados vacíos alrededor del círculo con diferentes cosas que desea hacer en su trabajo futuro. Podrían ser cosas como: comunicarse con los/las demás, enseñar, trabajar solos/as, trabajar afuera, ayudar a la gente, usar uniforme, hablar diferentes idiomas, trabajar con máquinas, resolver problemas o lo que encuentre como algo que quieran hacer en un trabajo futuro. Si al estudiante le resulta difícil encontrar cosas, usted puede ayudarle dándole diferentes opciones o dejándole que hable con otros/as estudiantes. Una manera fácil es usar antónimos, como el interior-al aire libre, cooperar-solo, sentarse la mayor parte del día–moverse, y así sucesivamente.

Una vez que el/la estudiante ha encontrado varias cosas que quiere hacer puede mirarlas y ver si puede encontrar algunas profesiones que le darían satisfacción basándose en los deseos/necesidades identificados. Entre las profesiones encontradas podrían estar su trabajo de ensueño y luego puede rellenar la zona de en medio. Esto ampliará el horizonte del alumnado y las ideas de posibles planes de futuro.

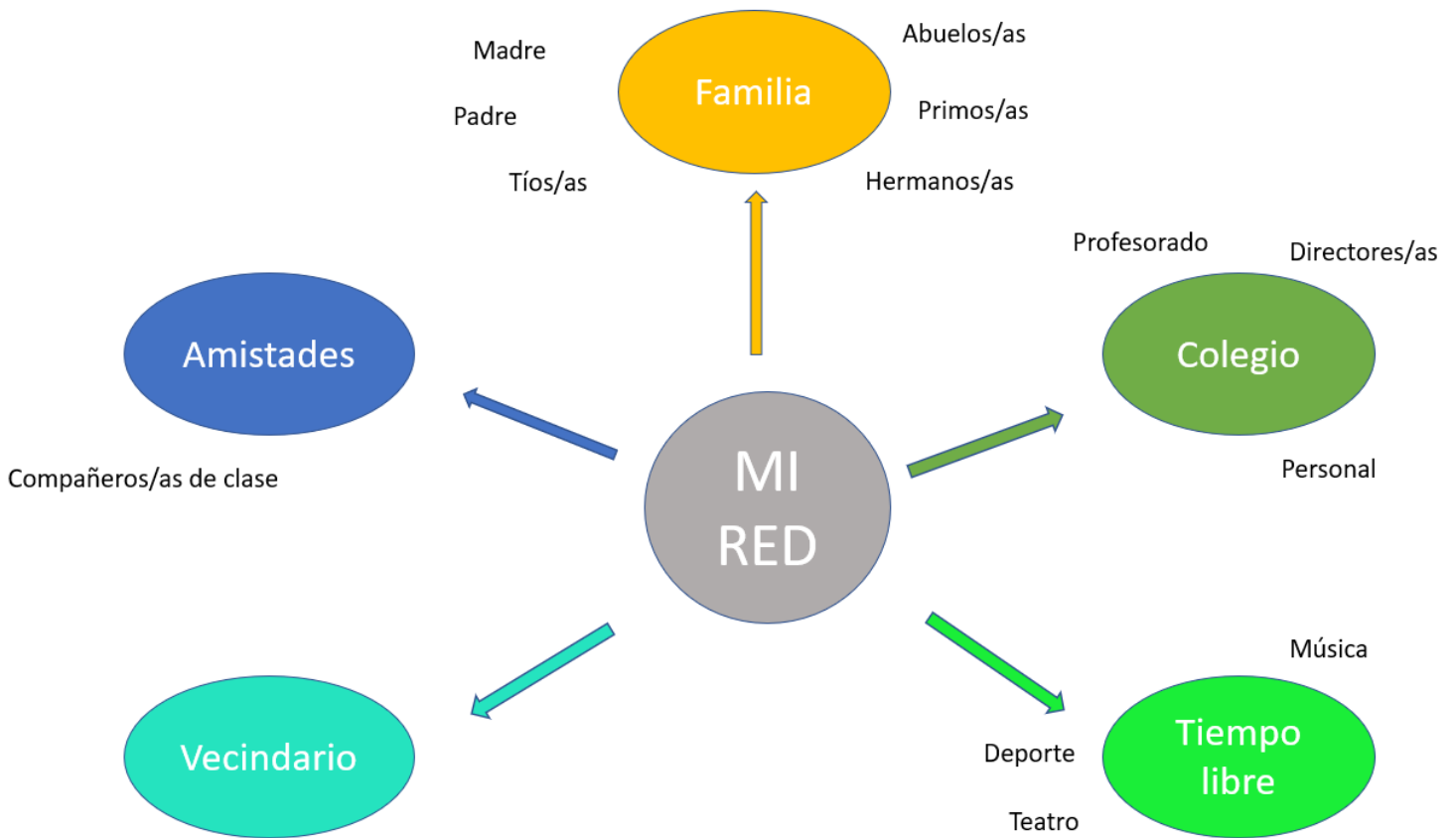
Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Mi red

Deja que el alumnado llene un formulario en blanco y traten de encontrar personas que conozcan en diferentes contextos para encontrar su red. Es muy útil identificar una red para saber a quién contactar cuando intentas lograr algo. Las situaciones escritas en los círculos son solo sugerencias, permite que el alumnado cambie o agregue situaciones en las que se encuentre con personas que puedan ayudarlos/as en lo que quieran lograr.



Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project



Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

El árbol de la personalidad

Las personas tienen diferentes cualidades, personalidades y habilidades. Cuando una persona está trabajando en equipo es bueno que haya gente con diferencias. La composición de un equipo es un factor de gran importancia para que tenga éxito en la tarea. Por ello, es bueno ser consciente y reflexionar sobre tu situación actual y sobre tu futuro.

Individualmente (visión)

Observa detalladamente los personajes del árbol. Y responde a las siguientes cuestiones:

- ¿Dónde estás hoy en el árbol? ¿Por qué?
- ¿Quieres estar ahí?
- ¿Dónde quieres estar en cinco años? (o uno, dos, tres, cuatro años)

Puedes pedirles a tus estudiantes que compartan sus pensamientos en pequeños grupos para crear discusiones interesantes.

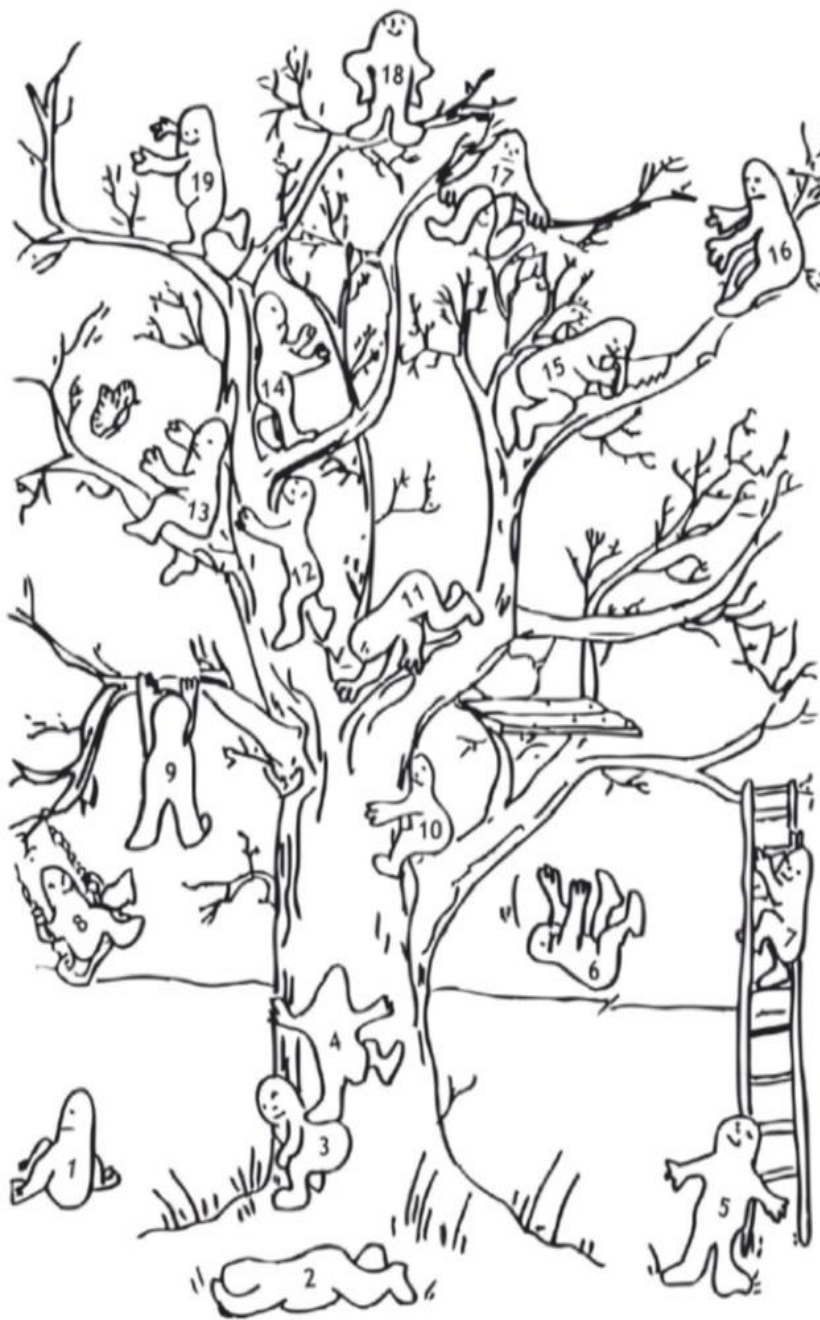
En grupo (colaboración)

Piensa individualmente sobre qué tres personajes te gustaría que trabajasen contigo en un equipo. ¿Por qué has elegido esos tres?

Comentad en grupo las siguientes cuestiones:

- ¿Todas las personas se esfuerzan por llegar a la cima del árbol?
- ¿Qué sucede si todas las personas de un grupo se colocan en la cima del árbol?
¿Qué sucede si todas las personas de un grupo se quedan en el suelo?
- ¿Qué personalidades, cualidades y habilidades crees que se necesitan en un grupo

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project



Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

Asignaturas y lugares

Religión	Química	Biología	Matemáticas
Historia	Actividad física	Geografía	Lenguas
Manualidades	Física	Inglés	Música
Hogar	Arte	Ciudadanía	Tecnología

Centro comercial	Museo	Estación de bomberos	Oficina de turismo
Hotel	Lugar de construcción	Teatro	Industria
Biblioteca	Hospital	Peluquería	Residencia de ancianos
Restaurante	Vertedero	Policía	Guardería
Floristería	Iglesia	Supermercado	Gasolinera
Gimnasio	Farmacia	Estación de tren	Parque nacional

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

El animal

¿Qué animal eres?

Instrucciones:

Divide al alumnado en pequeños grupos. Deja que cada alumno/a elija en silencio una habilidad, calidad o característica que le describa bien. Luego, permíteles elegir un animal que piensen que puede simbolizar esa habilidad, calidad o característica.

Entrega un papel de color a cada alumno/a (A4) y dales 3 minutos para diseñar la forma del animal que han elegido, utilizando solo el papel y las manos.

¡No se permiten los lápices!

Deja que el alumnado presente qué animal tienen y por qué lo han elegido a los/as otros/as integrantes del grupo

Esta es una manera de hablar sobre uno/a mismo/a y sobre su personalidad sin tener que decir: "Yo soy ...", lo cual puede ser más difícil que decir: "He elegido un perro porque creo que es amable, cariñoso y leal."

La razón por la que se rasga el papel para diseñar al animal en lugar de dibujarlo es que pone a todos en el grupo al mismo nivel. Rasgar una forma en papel es algo que es difícil para todos, lo que lo hace menos prestigioso.

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

La pelota

Esta actividad estimula la creatividad y muestra que nada es imposible

Instrucciones:

Forme grupos de 8-10 estudiantes.

Cada grupo tendrá un/a cronometrador/a. Los grupos deben ponerse de pie y el/la cronometrador/a necesita un teléfono móvil o un reloj para poder medir el tiempo.

Tire una pelota (pequeña suave) a cada grupo e indicar lo siguiente:

La pelota dará una vuelta completa, todos/as los/as componentes del grupo tienen que tocar la pelota al menos una vez y siempre en el mismo orden. La pelota debe estar en constante movimiento. ¡Haz que la pelota de la vuelta lo más rápido posible! El/la cronometrador/a no participa, su misión es hacer un seguimiento del tiempo y proponer ideas útiles. Después de cada ronda, pregunte cuánto tiempo tardó y desafíe al grupo a terminarlo más rápido. Haga preguntas como: ¿cómo puede dar la vuelta la pelota más rápido? Ahora lo has intentado de la misma manera varias veces, pero sin ningún progreso. ¿Puedes hacerlo de manera diferente para que termine más rápido?

La idea es que el alumnado encuentre formas creativas de reducir el tiempo que tarda la pelota en dar la vuelta trabajando juntos. Un grupo puede comenzar a lanzar la pelota entre ellos/as, se dan cuenta de que deben mantenerse juntos, y podría terminar con que todos/as extiendan una mano y rueden la pelota sobre ellos/as. En esta actividad, deja que el alumnado practique la creatividad, den soluciones a los problemas, cooperen, y sean valientes para probar nuevas ideas y desarrollar ideas de una manera muy simple. Después de la actividad, es importante discutir con el alumnado qué sucedió en el grupo, cómo actuaron, cómo reaccionaron y qué roles desempeñaron. ¿Cooperaron bien? ¿Escucharon las ideas de los demás? ¿Los probaron o los descartaron sin intentarlo? ¿Todos/as fueron escuchados/as? ¿Todos/as participaron activamente en la actividad? ¿Cuánto redujeron el tiempo que tarda la pelota en dar la vuelta?

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

¿Quién es qué?



INSPIRADOR/A

Eres un/a genio/a cuando se trata de encontrar buenas ideas. Rebasas curiosidad, creatividad y rapidez para encontrar soluciones a los problemas. Se necesita a alguien como tú en un grupo cuando está inactivo.

ARREGLADOR/A

No tienes problemas para llamar a una empresa para que repare el material. O para preguntarle a alguien si te presta una herramienta. Eres el/la mejor para encontrar las opciones más asequibles.

CONTABLE

Eres ordenado/a y alguien en que la gente puede confiar. Te gusta hacer un seguimiento de los documentos, calcular los precios y contar el dinero.

VENDEDOR/A

Puedes vender arena en el desierto, vender es algo que te interesa. Eres bueno/a haciendo folletos y disfrutas hablando con la gente.

FABRICANTE

Eres un tipo de arreglador/a, puedes hacer bocetos y disfrutas construyendo cosas usando tu imaginación. Tienes interés en cómo se fabrica un producto y sabes cuánto material se necesita. Te gusta trabajar con tus manos.

Instrucciones

El alumnado tiene que elegir entre 6 y 10 tareas que más le identifiquen como personas. Después, tendrán que contar cuántos de cada color obtuvieron. El color que obtuvo la mayor cantidad de puntos es el rol que desempeñaría en un grupo.

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project

¿Con qué tarea te identificas más?

- Soy bueno/a haciendo negocios
- Me gusta usar mis manos
- Soy bueno/a comparando precios y mirando la cualidad del producto
- Soy bueno/a resolviendo problemas
- Soy bueno/a planeando y sé lo que quiero
- Soy bueno/a dibujando
- Soy bueno/a pensando ideas nuevas
- Me gustan las matemáticas
- Disfruto al hablar por teléfono
- Puedo obtener fácilmente el material que necesitamos
- Siempre me ha gustado LEGO y construir modelos
- Me gusta vender cosas
- Me gustaría contar el dinero y encargarme de la contabilidad
- Soy curioso/a y me gusta experimentar
- Me gustaría organizar una exposición
- Me gustan las manualidades
- Hablo con todo el mundo
- Convierto los problemas en oportunidades
- Soy bueno/a encontrando cosas en internet
- Soy una persona que se preocupa por su dinero

Esta actividad fue diseñada originalmente por Framtidsfrön (www.framtidsfrön.se) y adaptada para ESSENCE Project