
5. Propuestas MAKER adicionales

Una vez que hayas completado estas tres primeras actividades, utiliza el mismo proceso de diseño Maker para probar una o más de las actividades que se indican a continuación.

1. Juego de mesa

Los juegos pueden ayudar a las personas a hacer nuevos amigos, comunicarse y compartir ideas nuevas y pasarlo en grande juntos. Algunos ejemplos incluyen minijuegos de deportes, rompecabezas y juegos que pueden ayudarte a recordar las cosas que has aprendido hoy en clase.

2. Máquina de dibujo

Estamos rodeados de mecanismos y máquinas que pueden dibujar diagramas o imprimir fotografías. Estos dispositivos se utilizan a menudo para trazar patrones repetitivos y crear arte abstracto.

3. Dispositivos vestibles

La tecnología vestible se utiliza cada vez más en la vida cotidiana. Vemos tecnología vestible en forma de monitores de salud, dispositivos controlados por la mente y por gestos, dispositivos que no se ven, gafas de realidad virtual y relojes inteligentes que pueden pagar tu compra e incluso mostrar la tarjeta de embarque de tu vuelo. Estos son solo algunos de los muchos productos que ya existen.