

---

## 5. Resumos Maker adicionais

Quando tiver concluído as primeiras três atividades, utilize o mesmo processo de design Maker para experimentar uma ou mais das atividades listadas a seguir:

### 1. Jogo de mesa

Jogos podem ajudar as pessoas não apenas a se divertirem, mas a se comunicarem, a fazerem novos amigos, assim como a compartilharem novas ideias. Alguns exemplos incluem: mini-jogos de esportes, quebra-cabeças de resolução de problemas, entre outros jogos que podem ajudá-las a lembrarem-se do que aprenderam recentemente.

### 2. Máquina de desenho

Estamos rodeados de mecanismos e máquinas que podem auxiliar na elaboração de diagramas ou de imagens de impressão. Estes dispositivos são geralmente usados para desenhar repetidor de padrões e a criar arte abstrata.

### 3. Portátil

Vestíveis ou a tecnologia vestível está sendo cada vez mais utilizada na vida cotidiana. Vemos essa tecnologia na forma de monitores de saúde, dispositivos controlados por gestos e/ou pela mente, invisíveis fones de ouvido VR e relógios inteligentes que podem pagar as suas compras e até mesmo mostrar a sua passagem de avião comprada. Esses são apenas alguns dos muitos produtos que já existem.