

Se vale jugar y este dispositivo obliga a los niños a divertirse



Aída Fuentes | Región Ciudad de México

Si atrapar pokemones fue todo un fenómeno, los niños y adolescentes tendrán un nuevo reto con **GameX, un videojuego y monitor** que busca **activar físicamente a menores de 7 a 15 años**, y que además permitirá a los padres supervisar si realmente están “jugando” (entiéndase como si realmente están ejercitándose).

GameX es inspiración de cinco estudiantes del Tecnológico de Monterrey, preocupados por el **sedentarismo y la falta de interés por la realización física en la comunidad infantil**. La observación no es solo una suposición, sino también una experiencia personal.

*“Para mí, tener **obesidad** durante mi infancia fue muy difícil, ya que es una condición que te afecta no solo físicamente, sino también mentalmente debido a la **falta de autoestima y desconfianza** que genera, por ello, GameX pretende ser un apoyo para todos estos niños y sus familias en la generación de hábitos saludables”,* dijo Patricio Heredia, uno de los inventores.

Primer lugar Inc crowded width="750" loading="lazy">

Datos más duros de la Encuesta Nacional de Salud señalan que entre el 50% y el 60% de los niños no realizan suficiente actividad física, Además, la Unicef ha advertido que **México es el país con mayor obesidad infantil en el mundo.**

It's play time

Junto con Patricio Heredia, alumno de la licenciatura en Creación y Desarrollo de Empresas, trabajaron Ricardo Langue y Rodrigo de Icaza, de Ingeniería Industrial; José Enrique Aguilera, de Administración Financiera, e Imanol Argueta, de la Ingeniería en Negocios para la creación de GameX.

Pero, ¿cómo funciona?

La idea es que la niña o el adolescente (o el niño y la adolescente) se mueva, pero no se levante y sacudirse, sino que el videojuego conectado a una pulsera presentará actividades deportivas que una vez realizadas, otorgarán recompensas como boletos para asistir al cine o parques de diversiones, entre muchos otros.

Pulsera GameX width="752" loading="lazy">

¿Y cómo se involucran los padres? Para ellos, está el complemento **GameX Monitor**, con el que podrán medir el progreso de sus hijos, la intensidad del movimiento o la frecuencia cardiaca, y recibir alertas en casos de emergencia ante bajos niveles de sueño o falta de hidratación, por ejemplo.

Además, un consejero virtual recolectará la información personalizada del usuario y le brindará opciones de alimentación enfocadas en sus características.

El equipo de GameX confía en el éxito de su proyecto tras probarlo en 300 niños.

¿Que no eres niño pero también quieres uno para ti? No se diga más.

Los alumnos del Tec también han pensado en los oficinistas (mal llamados “godínez”) y crearon **GameX Wellness**. No, los padres no monitorearán a estos angelitos, sino los propios jefes que una vez que revisen sus progresos, ofrecerán recompensas como días libres, salidas temprano, entre otras, para impulsarlos a llevar una vida más saludable.

GameX y GameX Wellness estarán disponibles para descarga tanto en dispositivos iOS como Android a partir de mayo. Para más información, pueden comunicarse a contacto@thegamexapp.com.