[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)Publicado en Bilbao el 12/04/2019

# [Gamisetas, las camisetas que enseñan a comer sano](http://www.notasdeprensa.es)

## Gamisetas es un nuevo proyecto de una empresa vizcaína que une gamificación y educación, aprovechando las nuevas tecnologías para formar y educar a niños y niñas en diferentes ámbitos

El proyecto se va a centrar, en su primer lanzamiento, en el sector de la alimentación, tema muy de actualidad por la elevada tasa de obesidad existente entre la población infantil. El proyecto ha surgido en torno a la idea de que en los centros escolares no se tratan los hábitos alimenticios en profundidad, y creen que las Gamisetas pueden ayudar en esta tarea de concienciación. La colección incluye 8 diseños de personajes que “cobran vida” cuando se enfocan con el móvil a través de una app gratuita. Esto es posible gracias a la realidad aumentada, la misma tecnología que ya han utilizado aplicaciones como Pokemon Go. Una vez el personaje de la camiseta es reconocido, se entra en un divertido juego de pruebas. Cada personaje tiene asignados una serie de poderes concretos que utilizará dentro del juego. Y todo ello con una finalidad educativa. “Aprenden buenos hábitos sin darse cuenta, haciendo una de las cosas que más les gusta: jugar a un videojuego. Esta primera versión versa sobre alimentación y va dirigida a niños y niñas, aunque no descartamos que parte de la población adulta también pueda interesarse por este concepto innovador” añade Jon Granadero, uno de los fundadores de Gamisetas. En la etiqueta de cada camiseta, va insertado un código QR que permite descargar en el móvil o en la tablet la aplicación necesaria para jugar. Una vez descargada, y mediante realidad aumentada, se escanea el dibujo impreso en la prenda y se accede al juego. Con el personaje asignado según la camiseta, se entra en un mundo en el que habrá diferentes alimentos, y en función del alimento que se escoja, se tendrán más o menos poderes para poder derrotar al monstruo de la comida basura. Esta primera versión del juego está totalmente encaminada a concienciar a los niños sobre el tema de la alimentación. La realidad aumentada se superpone a la realidad. El juego no se desarrolla en exclusiva en un entorno digital sino que comparte espacio con la realidad a través de un fondo físico, en este caso, una camiseta. Ya hay camisetas con realidad aumentada en el mercado pero la particularidad de Gamisetas es que son interactivas. “Hemos querido ir un poco más allá y vimos la necesidad de que fueran interactivas para generar una mayor sensación de inmersión en el juego” añade Jon. El sector de la realidad aumentada está teniendo un crecimiento exponencial y en el sector de la educación tiene muchas previsiones de crecimiento para los próximos años. El equipo lo comprobó en su otro proyecto, Kidytechy, enfocado a la educación en diferentes áreas de temática social dirigido a colegios y AMPAS, sobre todo. De este proyecto sacaron la conclusión de que a los niños les ayuda más retener los contenidos a través de este tipo de tecnologías. Las Gamisetas ya están disponibles en su web, hay 8 modelos pero prometen añadir más y ampliar con juegos de otras temáticas. Fuente: Servicios Periodísticos

**Datos de contacto:**

Servicios Periodísticos

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/gamisetas-las-camisetas-que-ensenan-a-comer](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Educación Juegos País Vasco Emprendedores Consumo Innovación Tecnológica

[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)

[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)