

Categoría 2: **Sustentabilidad**

Subcategoría 2.03: **Sustentabilidad en Educación**

“Aventura Edenor”

EDENOR | TGA

Dirección de Abastecimiento y Servicios – Marketing y Comunicaciones

Fabiana Colombo, Gabriela Broda, Pablo Nardelli, Nadia Sironi, Natasha Pino (**edenor**) y Tomás Giovanetti (**TGA**)

DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL CASO

Aventura Edenor es el primer videojuego educativo desarrollado por una empresa de servicios públicos en Argentina para promover el uso seguro y eficiente de la energía.

Dirigido a chicos y chicas de 9 a 13 años, este juego consolida más de 30 años de educación energética de **edenor** en una experiencia lúdica, digital e interactiva, que convierte hábitos cotidianos en aprendizajes para cuidar la energía y el planeta.

INTRODUCCIÓN

edenor es la distribuidora de energía eléctrica más grande de la Argentina, con una responsabilidad que excede la prestación de un servicio esencial. Por su escala, su cercanía con millones de personas y su conocimiento técnico sobre el sistema eléctrico, la compañía ocupa un rol clave en la construcción de una cultura energética más segura, eficiente y sostenible.

Desde 1995, **edenor** impulsa programas destinados a la educación energética, con iniciativas orientadas a transmitir conocimientos sobre el uso responsable de la electricidad, la seguridad en el hogar y en la vía pública. A lo largo de más de 30 años, estas acciones permitieron acercar contenidos educativos a escuelas, docentes, familias y comunidades, y consolidaron una mirada sostenida: la educación es una herramienta fundamental para modificar hábitos y generar un impacto positivo a largo plazo.

Sin embargo, el contexto actual planteó un nuevo desafío. Las nuevas generaciones crecen en entornos digitales, interactivos y dinámicos, donde el juego, la narrativa y la participación tienen un rol central en la incorporación de conocimientos. En ese marco, los formatos tradicionales de educación energética necesitaban evolucionar para seguir siendo relevantes, atractivos y efectivos.

La pregunta estratégica de este desafío fue: ¿cómo lograr que la eficiencia energética, la seguridad eléctrica, el cuidado del medio ambiente y la acción frente al cambio climático se conviertan en aprendizajes memorables para una generación que aprende a través de la interacción?

La respuesta fue **Aventura Edenor**: un videojuego educativo que representa un salto innovador en la manera de comunicar educación energética. El proyecto toma la trayectoria de **edenor** en programas educativos y la lleva a un nuevo lenguaje: el del *gaming*, implementando el *game-based learning*, y la narrativa interactiva y el aprendizaje a través de la acción.

PROPUESTA

Aventura Edenor fue diseñado con el objetivo de promover el uso seguro y eficiente de la energía y convertir a los más chicos, en multiplicadores de buenos hábitos en sus hogares, escuelas y comunidades.

La estrategia partió de una premisa central: para que un aprendizaje sea incorporado, primero debe resultar significativo. Por eso, el juego no se limitó a transmitir consejos, sino que construyó una experiencia narrativa en la que cada decisión del jugador tiene un sentido dentro de la historia.

El videojuego transcurre en Cerrito, una ciudad ficticia que enfrenta una catástrofe ambiental causada por el mal uso de la electricidad. A través de viajes en el tiempo, los protagonistas tienen la misión de revertir esa situación y modificar hábitos cotidianos que afectan el consumo de energía, la seguridad eléctrica y el ambiente.

El recurso narrativo de la catástrofe funciona como punto de partida emocional y visual, donde lo "épico" es el desafío que los acerca y los vuelve protagonistas. Permite que los más chicos comprendan las consecuencias de las acciones cotidianas y, al mismo tiempo, descubran que pequeños cambios pueden hacer una gran diferencia.

La propuesta se apoyó en cuatro ejes:

- **Educación:** transmitir conocimientos sobre eficiencia energética, seguridad eléctrica e impacto ambiental de manera clara, simple y adecuada para la edad del público.
- **Innovación**: incorporar el lenguaje del videojuego como herramienta educativa, con dinámicas interactivas, misiones y minijuegos que favorecen la participación.
- **Sustentabilidad:** promover hábitos responsables vinculados al cuidado de la energía y del planeta, alineados con una mirada de largo plazo.
- **Multiplicación:** formar embajadores del consumo responsable, capaces de llevar lo aprendido a sus hogares, escuelas y comunidades.

El mensaje central fue: jugar, aprender y cuidar la energía pueden ser parte de una misma experiencia.

DESARROLLO

Desarrollar **Aventura Edenor** implicó un trabajo interdisciplinario de **edenor** entre los equipos de Marketing, Tecnología Informática, Seguridad y Eficiencia Energética junto a **TGA**, donde se aportaron conocimientos técnicos, educativos y comunicacionales para construir una herramienta innovadora y alineada con los objetivos de sustentabilidad.

El proyecto buscó equilibrar dos dimensiones centrales: entretenimiento y aprendizaje. Para lograrlo, se trabajó sobre una narrativa épica, personajes cercanos y mecánicas simples, pensadas para que el público objetivo pudiera comprender rápidamente la dinámica del juego y avanzar de manera autónoma. Esto se logró con el trabajo de especialistas de diferentes áreas:

- **Storytelling**: lograr que la historia y la narrativa sorprendan y atraigan al público.
- **Learning**: establecer y validar los conceptos educativos, proporcionando dinámicas que ayuden a su consolidación.
- **Arte**: crear el escenario de la ciudad de "Cerrito", los personajes con sus personalidades, y el arte de cada minijuego.
- **UX/UI**: logar que experiencia del usuario sea fácil, simple e intuitiva.
- **Game Desing**: desarrollar los juegos y mecánicas, método de puntaje, ranking y sistema de dificultad creciente para mantener el engagement de los usuarios.
- **Ingeniería**: establecer un entorno divertido y seguro para un público sensible, que resguarde, contenga y proteja los datos y a los usuarios.

En **Aventura Edenor**, cada minijuego plantea desafíos concretos vinculados con situaciones cotidianas: el uso eficiente de electrodomésticos, la prevención de riesgos eléctricos y la relación entre consumo energético e impacto ambiental. Las mecánicas se diseñaron para ser dinámicas y accesibles, con acciones simples que favorecen la participación y reducen las barreras de entrada, pero sin perder el reto mediante una curva de dificultad progresiva que se incrementa mientras se avanza en el juego.

La estructura del juego permite que el aprendizaje se produzca por experiencia. Los jugadores no solo reciben información, sino que deben actuar, resolver desafíos, corregir hábitos y observar consecuencias dentro del universo narrativo. Así, el videojuego convierte conceptos como eficiencia energética, seguridad eléctrica y consumo responsable en situaciones comprensibles, visuales y memorables.

Aventura Edenor se concibió como una herramienta multiplataforma. Desde su lanzamiento en noviembre de 2025, puede descargarse desde Google Play y App Store, y también jugarse en su versión web.

El proyecto permitió ampliar el alcance de los programas educativos de la compañía. A diferencia de una acción presencial, limitada por tiempo y territorio, el videojuego puede utilizarse de manera continua, replicable y escalable, generando nuevas oportunidades de contacto con chicos, chicas, familias y docentes, con la posibilidad de expandirse y extrapolarse a diferentes áreas y lugares.

A través del juego, **edenor** logró traducir conocimientos técnicos en experiencias simples, cercanas y memorables.

RESULTADOS

Previo a su lanzamiento, el proyecto fue validado mediante focus group con chicos y chicas, docentes y padres, pertenecientes al AMBA, de distintos niveles socioeconómicos y perfiles de uso de videojuegos: *"heavy y light users"*. La diferencia entre segmentos está vinculada no solo a la frecuencia de uso, sino también al nivel de conocimiento y las expectativas sobre los mismos.

Esta instancia permitió testear íntegramente la propuesta incluyendo: comprensión narrativa, atractivo de los personajes, claridad de los desafíos y pertinencia de los contenidos educativos. Los resultados evidenciaron una alta aceptación destacándose:

- **Fuerte identificación** con los personajes, percibidos como cercanos y representativos.
- **Alto nivel de *engagement*** a partir de la combinación de entretenimiento, supervivencia y aprendizaje.
- **Comprensión efectiva** de los mensajes clave, especialmente en hábitos vinculados al uso seguro y eficiente de la energía.

El feedback cualitativo reforzó el posicionamiento del juego como una herramienta relevante y significativa: *"Se parecen a nenes como nosotros, capaz que quieran cuidar el medioambiente. Son personajes muy cotidianos" (light user) "Me identifico con el personaje que siempre lidera el equipo y enfrenta los desafíos sin miedo" (heavy user).*

Los resultados obtenidos fueron clave para ajustar la experiencia y asegurar que el videojuego respondiera tanto a los códigos de las nuevas generaciones como a las expectativas de los adultos, construyéndose como una herramienta educativa validada con sus públicos principales.

Para el lanzamiento, se implementó un piloto interno con empleados de la compañía, que permitió medir el comportamiento de uso en condiciones reales, validar niveles de adopción inicial, aspectos funcionales y de experiencia.

Posteriormente, el proyecto fue ampliando su alcance a través de:

- **Publicaciones en medios de comunicación**, posicionándolo como una propuesta innovadora en educación energética.
- **Activación en la Carrera UNICEF por la educación**, acercando el juego a nuevas audiencias en un contexto de alto impacto social.
- Incorporación al programa "**edenor**chicos", donde forma parte de la obra de teatro que la empresa lleva cabo para las escuelas dentro del área de concesión, promoviendo la difusión y potenciando su uso como herramienta didáctica.

Desde el punto de vista comunicacional, el caso permitió instalar un mensaje diferencial: una empresa de servicios públicos puede innovar en educación, hablarles a las nuevas generaciones en su propio lenguaje y convertir la eficiencia energética en una aventura.

Aventura Edenor además facilitó instalar la eficiencia energética como una acción climática cotidiana, cercana y posible. El proyecto tradujo un desafío global como es el cuidado del ambiente y la necesidad de actuar frente al cambio climático en decisiones simples que se pueden comprender, practicar y compartir.

En términos estratégicos, el proyecto logró resultados clave:

- **Transformación de la educación energética:** de contenidos informativos a una experiencia interactiva, participativa y memorable.
- **Generación de aprendizaje con impacto:** incorporación de hábitos concretos vinculados al uso responsable de la energía.
- **Efecto multiplicador:** chicos y chicas como agentes de cambio en sus hogares y comunidades.
- **Posicionamiento diferencial: edenor** se consolida como una compañía que innova en sustentabilidad y educación, liderando nuevas formas de vínculo con las generaciones más jóvenes, promoviendo una relación más consciente, segura y eficiente con su uso.
- **Disponibilidad multiplataforma (app y web):** como un activo escalable y de acceso continuo.
- **Sostenido nivel de uso y valoración positiva:** se obtuvieron altas calificaciones en los markets (App Store y Google Play) y la encuesta dentro del juego arroja una puntuación de 4.6/5.

Con **Aventura Edenor**, la compañía dio un salto en su compromiso educativo: pasó de enseñar sobre energía a invitar a vivir una aventura para aprender a cuidarla.

edenor.com

