

## Compromiso con la educación

### Red Eléctrica relanza 'entreREDes', el juego interactivo que este año enseñará la transición energética a 30.000 alumnos de ESO

- Jugando a entreREDes, los niños y niñas aprenden a convertirse en consumidores eficientes y responsables
- El juego, disponible para PC y dispositivos móviles y completamente gratuito, cuenta ya con cerca de 20.000 descargas
- En torno a 150 centros educativos de ocho comunidades autónomas participan este curso en las Olimpiadas entreREDes

Madrid, 29 de marzo de 2022

Grupo Red Eléctrica ha lanzado una nueva versión de [entreREDes](#), el juego digital que enseña al alumnado de la ESO los conceptos básicos de la sostenibilidad a través de preguntas y respuestas sobre el sistema eléctrico español y la transición energética.

“Una sociedad bien informada desde la edad escolar tiene más capacidad para demandar un modelo energético sostenible. Jugando a entreREDes, los niños y niñas aprenden todo lo necesario para convertirse en consumidores eficientes y responsables”, explica Antonio Calvo Roy, director de Sostenibilidad del Grupo Red Eléctrica.

La principal novedad, además de la mejora de ciertas funcionalidades, es la incorporación del contenido curricular de 1º de la ESO. Esto lo convierte en un apoyo didáctico eficaz para todos los niveles educativos de Secundaria, desde 1º a 4º. Sus más de 11.000 preguntas, han sido revisadas por la Real Academia Española para garantizar el correcto uso del castellano.

En entreREDes, los jugadores recorren virtualmente el país por distintas líneas y subestaciones de la red de transporte de electricidad. Para avanzar han de ir acertando las cuestiones que se les plantean en torno al sector eléctrico y a las materias que cursan en clase: Geografía e Historia, Física y Química/Biología, Matemáticas; Lengua y Literatura; y Ocio y Cultura.

Entre otras cuestiones, aprenden qué son las energías renovables y cuál es su aportación al *mix* de generación, qué son las interconexiones con otros países, la existencia de un cable para el intercambio de electricidad con Baleares o qué significa que los sistemas eléctricos de Canarias estén aislados. A su vez, repasan los contenidos curriculares aprendidos en el aula.

El juego, completamente gratuito, está concebido para ser una herramienta de apoyo al profesorado en sus clases, de repaso para el alumnado en su casa y de diversión para compartir en familia y con amigos. Para ello, incluye tres modos distintos de juego que se adaptan a las necesidades educativas de



---

los docentes y los alumnos en cada momento: Aula, Reto y Clásico, y está disponible tanto para ordenador de mesa (Windows, MacOS y Linux) como para dispositivos móviles (Android e iOS).

### **Estudiantes de 100 municipios se disputan ser quiénes más saben de transición energética**

Durante el presente curso escolar, en torno a 150 centros educativos de un centenar de municipios y ocho comunidades (Andalucía, Aragón, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Extremadura, La Rioja, Murcia y Navarra) están utilizando esta herramienta educativa para enseñar y repasar conocimientos en el aula de una forma lúdica, dinámica e interactiva. En total, suman más de 30.000 los estudiantes de 1º, 2º, 3º y 4º de ESO que están utilizando el juego.

Todo ellos se enfrentan de aquí a junio en las llamadas Olimpiadas entreREDEs, primero en competiciones en los propios centros, de donde salen los ganadores que acudirán a las provinciales y autonómicas, y finalmente las nacionales. En equipos de cuatro estudiantes por curso (16 por centro educativo), el alumnado se va seleccionando hasta representar a su comunidad autónoma en la final nacional, que se celebrará a mediados de junio y podrá seguirse por *streaming*.

El uso del juego entreREDEs en el aula y la participación de los centros educativos en las Olimpiadas entreREDEs se da gracias a la colaboración de las consejerías de Educación.