

MUSEO ULTRAVIOLETA:

La historia no contada de los videojuegos

La luz que hace visible lo que siempre estuvo en la sombra.

¿Qué es el Museo ULTRAVIOLETA?

Dirigido por la investigadora Nira Santana, Museo ULTRAVIOLETA es una **experiencia cultural, educativa y sensorial pionera en España** que reconstruye la historia del videojuego desde los márgenes. No se centra en los rankings ni en los récords, sino en las **personas** que jugaron, crearon y resistieron sin ser reconocidas.

Museo ULTRAVIOLETA es un recorrido **interactivo, inmersivo y emocional** que combina:

- Tecnología (VR, AR, impresión 3D).
- Arte digital y cultura *gamer*.
- Educación STEAM con perspectiva de género interseccional.
- Memoria crítica.

Aquí se cuenta la **historia no oficial** del videojuego: la de mujeres, disidencias, cuerpos diversos y comunidades que, a pesar de los obstáculos, jugaron y crearon nuevos mundos.



Misión

- Iluminar las partidas jugadas en silencio, desde el borde, desde la exclusión.
- Activar el videojuego como **lenguaje artístico, político y transformador**.
- Crear espacios donde la juventud y las comunidades se reconozcan y proyecten en el mundo digital.



Objetivo general

Transformar la forma en que entendemos los videojuegos: no solo como ocio, sino como **espacio de memoria, resistencia y cambio social**.

Objetivos específicos



Visibilizar el papel de las mujeres, identidades disidentes y colectivos minorizados en la industria de los videojuegos

Como creadoras, desarrolladoras, líderes y referentes.



Dar a conocer personajes, narrativas y juegos que promuevan la igualdad y la inclusión

A través de experiencias inmersivas, arte digital y tecnología accesible.



Fomentar vocaciones STEAM en niñas, jóvenes y personas con menor representación en el sector

Mostrando rutas formativas y profesionales existentes en Canarias y más allá.



Generar reflexión crítica sobre los mensajes que transmiten los videojuegos

Analizando estereotipos de género, nuevas masculinidades, salud mental, cuerpos diversos, etc.



Acercar a las familias, comunidades educativas y municipios a una visión transformadora de los videojuegos

Con visitas guiadas y actividades educativas.



Convertir la exposición en un espacio de encuentro intergeneracional y turístico de referencia en Gran Canaria

Con posibilidad de itinerancia y adaptación a diferentes espacios y públicos.



Integrar nuevas tecnologías como herramientas pedagógicas y de sensibilización

VR, AR, impresión 3D o *serious games* que además permitan la participación activa de la infancia y la juventud durante toda la experiencia.



Impulsar empleo cualificado en el sector cultural y tecnológico con perspectiva de género interseccional

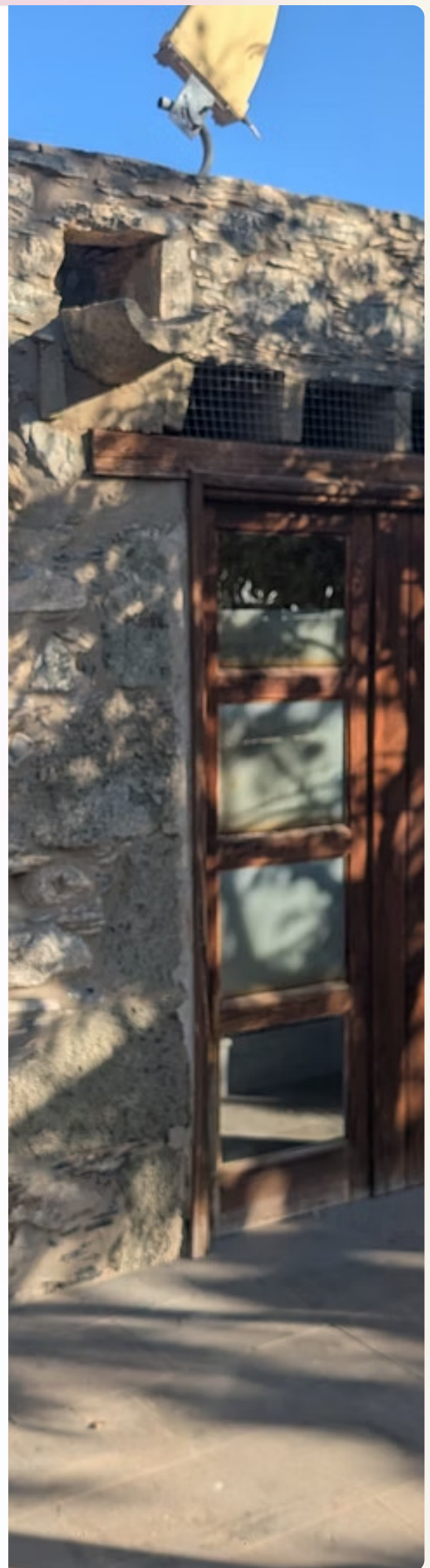
Visibilizando mujeres referentes en el mundo de los videojuegos.

El Museo ULTRAVIOLETA en San Bartolomé de Tirajana

El **Museo ULTRAVIOLETA** llega al municipio de **San Bartolomé de Tirajana** como una experiencia cultural y educativa pionera en España. La exposición se desarrollará en la **Sala Saturninita**, integrada por la **Sala Alpendre** y la **Sala de Exposiciones**, espacios que acogerán un recorrido inmersivo y crítico sobre la historia no contada de los videojuegos: desde las pioneras invisibilizadas hasta los retos actuales de acoso online y representación, pasando por tecnologías interactivas como consolas clásicas, máquinas arcade, realidad virtual y aumentada.

El proyecto tendrá una duración de **cinco días**, durante los cuales participarán **20 grupos procedentes de los centros educativos de secundaria, bachillerato y ciclos formativos del municipio**. Además, se celebrará una **sesión abierta para público general, profesorado y familias**, reforzando así el carácter inclusivo e intergeneracional de la propuesta.

Con esta iniciativa, San Bartolomé de Tirajana se convierte en sede de un espacio innovador que combina **educación, arte digital, memoria crítica e igualdad**, acercando el mundo del videojuego a la ciudadanía como herramienta cultural y transformadora.



Visitas guiadas para alumnado

Las visitas guiadas del **Museo ULTRAVIOLETA** ofrecen un recorrido crítico y cercano por la exposición, acompañadas por profesionales especializadas. A lo largo de la experiencia, el alumnado y público visitante descubrirán:

01

La historia no contada de los videojuegos

desde las pioneras invisibilizadas hasta las creadoras y comunidades que transformaron el medio.

02

Espacios interactivos

consolas históricas, zona arcade y figuras 3D de personajes que cuestionan estereotipos.

03

Tecnologías inmersivas

experiencias en realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) que permiten ponerse en la piel de distintos avatares y reflexionar sobre riesgos y oportunidades.

04

Mensajes y representaciones

cómo los videojuegos transmiten estereotipos de género y cómo surgen nuevas narrativas más diversas e inclusivas.

05

Retos actuales

acoso online, representación desigual y la baja presencia de mujeres en la industria.

06

Oportunidades de futuro

salidas académicas y profesionales en el sector de los videojuegos y el ámbito STEAM.

Estas visitas no solo buscan transmitir conocimiento, sino también **invitar al debate, la reflexión y la construcción de nuevas miradas** en torno a la cultura digital y el videojuego.

Centros educativos participantes

La propuesta está pensada especialmente para alumnado de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos de los siguientes centros:

CEO Pancho Guerra

CEO Tunte

IES Amurga

IES Faro de Maspalomas

IES Tablero I (Aguañac)

IES Támara

Visita guiada para público general



El Museo Ultravioleta contará con una **visita guiada realizada por su directora y creadora, la artista e investigadora Nira Santana**. Esta actividad está dirigida a público general, familias y profesorado que deseen adentrarse en el universo digital que forma parte de la vida de la infancia y la juventud. El recorrido permitirá comprender mejor cómo funcionan estos entornos, ofreciendo claves para acompañar a las nuevas generaciones en su experiencia digital, **previniendo riesgos y potenciando las oportunidades** que ofrecen los videojuegos y las comunidades en línea.

Recursos complementarios

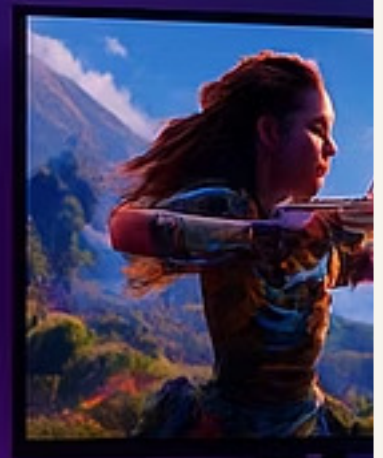


Todas las actividades del Museo Ultravioleta se completan con **materiales descargables a través de códigos QR accesibles en la sala**. Estos recursos están pensados tanto para el alumnado como para el profesorado, con el fin de **ampliar y profundizar en los contenidos trabajados durante la visita**. De esta forma, la experiencia no se limita al momento de l recorrido, sino que se prolonga en el aula y en casa, favoreciendo la reflexión crítica y el aprovechamiento pedagógico de lo aprendido en el museo.



Consideraciones

Los **gastos de desplazamiento del alumnado hasta el espacio expositivo no están contemplados dentro del proyecto**, por lo que deberán ser asumidos por cada centro educativo.



¿Qué contiene la exposición?



1. Zona de consolas históricas

Una consola Atari y mandos de diferentes épocas para viajar en el tiempo y descubrir cómo ha evolucionado el mundo del videojuego.



2. Paneles didácticos: “La historia no contada de los videojuegos”

Paneles impresos que cuentan historias invisibilizadas: mujeres pioneras, personajes diversos, nuevos modelos de masculinidad, inclusión...

Con lenguaje claro, visual y positivo para inspirar.



3. Vídeos inspiradores en pantallas

Pequeñas piezas donde contamos historias reales, mostramos referentes, compartimos datos curiosos y proponemos preguntas para reflexionar.



4. Figuras 3D de personajes transformadores

Exhibición de figuras impresas en 3D de personajes transformadores o que ilustran desigualdades que identificar.



5. Gafas de realidad virtual

Experiencias en VR donde las personas puedan ponerse en la piel de un avatar y experimentar el poder 100% inmersivo de la realidad virtual, reflexionando sobre sus beneficios y también sobre los riesgos para prevenirlos.



6. Zona de máquinas arcade

Propuestas fáciles de jugar para todos los públicos.



7. Visitas guiadas con mirada crítica y positiva

Profesionales acompañan a los grupos para descubrir, preguntar y reflexionar de forma divertida y cercana.



8. Experiencia de realidad aumentada

Actividad innovadora donde el alumnado podrá interactuar con personajes actuales de videojuegos en **escala real digital**, a través de la realidad aumentada. Una vivencia inmersiva que acerca el universo del videojuego al espacio del museo.

¿Qué necesitamos para montarlo?

Solo hace falta un espacio con conexión eléctrica y acceso a Internet.

¿Qué ponemos nosotras?



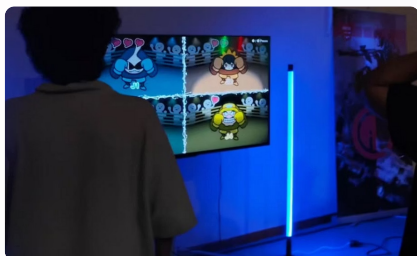
Consolas clásicas y máquina retro



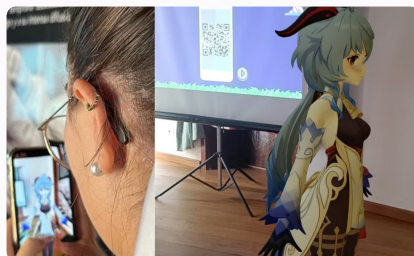
Gafas VR



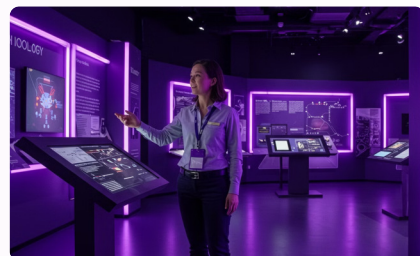
Figuras 3D y paneles impresos



Monitores con vídeos



Realidad aumentada



Profesionales para visitas guiadas

¿Dónde se montaría?



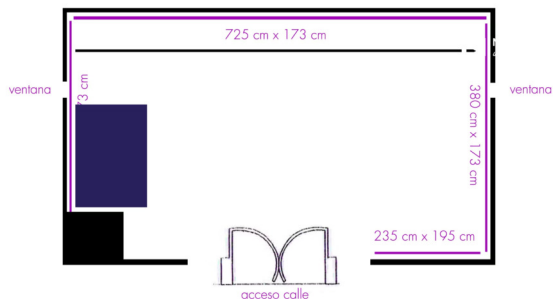
Casa Saturninita



Diseño de la exposición

Sala Alpendre

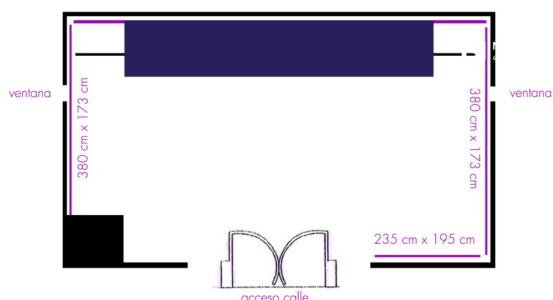
Plano Casa Saturninita Sala Alpendre



Entrada / Bienvenida: presentación del Museo Ultravioleta y de su propuesta innovadora sobre videojuegos, igualdad y cultura digital.



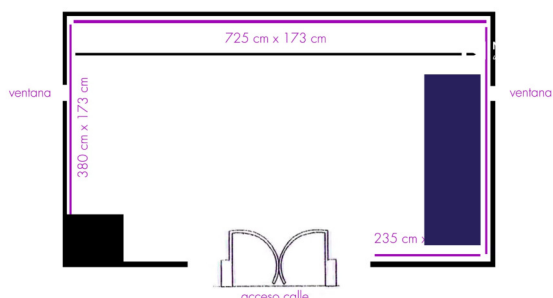
Plano Casa Saturninita Sala Alpendre



Historia: paneles sobre hitos fundacionales y universales de la historia de las mujeres en los videojuegos y la informática, hasta el año 2025.



Plano Casa Saturninita Sala Alpendre



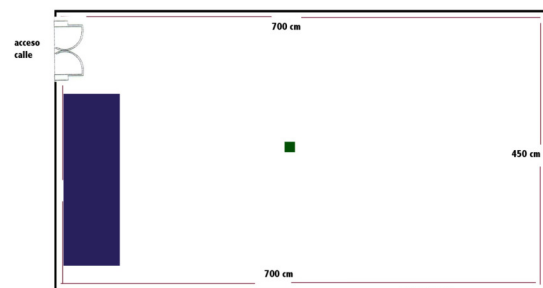
Mujeres jugadoras: espacio dedicado a visibilizar el papel de las mujeres como jugadoras.



*Las imágenes presentadas son una propuesta generada por IA para mostrar la posible aplicación al espacio específico.

Sala de exposiciones

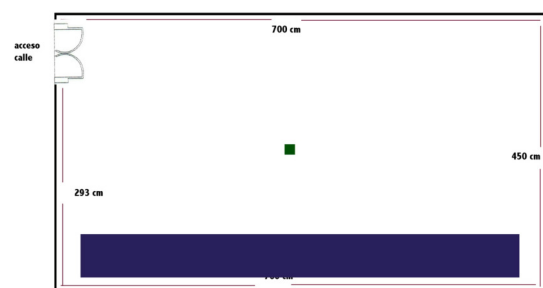
Plano de la Sala de Exposiciones de la Casa de Saturnina



Acoso online y género: se muestra cómo las jugadoras viven un acoso específico en las partidas online, lo que genera invisibilidad y limita su participación y proyección en el mundo del videojuego.



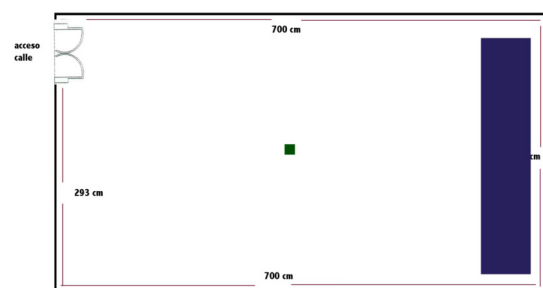
Plano de la Sala de Exposiciones de la Casa de Saturnina



Representación y diversidad: reflexión sobre cómo se representan las mujeres en los videojuegos y la importancia de crear **personajes inclusivos**.



Plano de la Sala de Exposiciones de la Casa de Saturnina

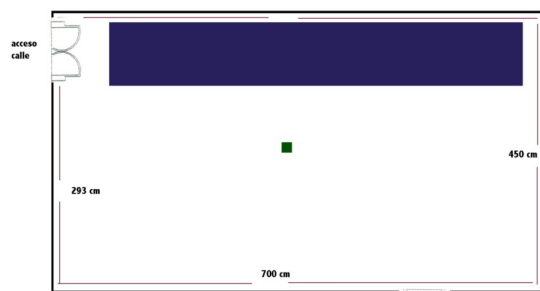


Mujeres en la industria: solo el **26% de quienes trabajan en videojuegos en España son mujeres**. Una cifra marcada por la falta de referentes, el acoso y las representaciones estereotipadas, que limita las vocaciones y la permanencia en el sector.

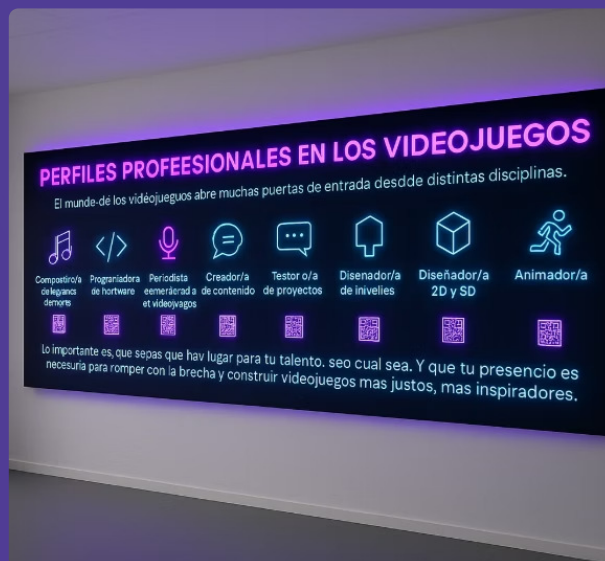


Sala de exposiciones

Plano de la Sala de Exposiciones de la Casa de Saturnina



Futuro y profesiones: el recorrido concluye con una mirada inspiradora hacia los **perfiles profesionales del videojuego**, mostrando la diversidad de caminos posibles —desde la programación hasta la música, la animación, el diseño o la comunicación—. Esta zona busca motivar a la juventud a reconocer que **hay espacio para su talento**, sea cual sea su disciplina, y que su presencia es clave para construir una industria más justa e inclusiva.





Resultados esperados

Cuantitativos

En total, se prevén **20 visitas guiadas**, organizadas en bloques de **4 cada mañana**. Considerando que cada grupo está compuesto por una media de **25 estudiantes**, el museo podrá acoger aproximadamente a **500 alumnas y alumnos** a lo largo de las sesiones escolares. A esta cifra se suma el público general, familias y profesorado que asistirán a las visitas programadas en horario de tarde, estimado en torno a **20 personas adicionales**, lo que amplía el alcance de la propuesta más allá del ámbito estrictamente educativo.

Cualitativos

Acercar el videojuego a la comunidad como una herramienta educativa, creativa y transformadora.

Inspirar la juventud a imaginarse dentro del mundo tecnológico y digital, desde la igualdad.

Fomentar vocaciones STEAM en públicos que rara vez se ven representados en el sector.

Ofrecer una experiencia cultural y pedagógica única e innovadora.

Conectar generaciones, familias y centros educativos en torno a una exposición inclusiva y participativa.

Posicionar al municipio anfitrión como un referente en innovación social, cultura digital y compromiso con la igualdad.



Museo ULTRAVIOLETA es una iniciativa cultural y educativa de alto valor social, diseñada para acercar el mundo del videojuego a la ciudadanía desde una perspectiva innovadora, inclusiva y transformadora.

A través de un formato itinerante, accesible y técnicamente viable, este proyecto permite visibilizar historias, referentes y discursos que tradicionalmente han estado ausentes del relato dominante en el ámbito del videojuego, conectando con la juventud y las familias de una forma creativa, participativa y pedagógica.

Se trata de una propuesta alineada con los objetivos de igualdad, inclusión digital, fomento de vocaciones STEAM y acceso democrático a la cultura, lo que la convierte en una opción estratégica para los programas educativos, culturales o juveniles de cualquier administración comprometida con la innovación social y el desarrollo comunitario.



Sobre Nira Santana

Nira Santana es **artista, investigadora y divulgadora**, con más de **20 años de experiencia** trabajando en el cruce entre **videojuegos, juventud y cultura digital**. Su carrera la ha llevado a convertirse en una **referente nacional e internacional** en el análisis y creación de videojuegos, así como en la educación sobre el impacto de la tecnología en la infancia y adolescencia.

Conoce el mundo de los videojuegos por dentro, no solo desde la teoría, sino desde la práctica y la experiencia directa.



Formación Académica

Licenciada en Bellas Artes y Máster en Políticas de Igualdad por la Universidad de La Laguna.

Experta en Diseño de Videojuegos por la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, donde profundizó en la creación de videojuegos con impacto social.



Experiencia docente y trabajo con jóvenes

Ha impartido **miles de charlas y talleres** por toda España y fuera de ella, ayudando a **familias y profesionales de la educación** a entender cómo acompañar mejor a menores en el uso de videojuegos.

Más de 15 años trabajando con jóvenes, en colegios, institutos y espacios formativos, acompañándoles a reflexionar sobre su relación con la tecnología, las redes sociales y los videojuegos.

Colaboradora habitual en programas educativos y en medios de comunicación sobre **uso responsable de la tecnología y nuevas formas de ocio digital**.



Sobre Nira Santana



Autora y creadora reconocida

Autora de estudios clave sobre videojuegos y juventud, como "Género, *gamers* y videojuegos" y la "Guía Violeta para la elección y uso de videojuegos", y la "Guía Ciberigualdad".

Su obra artística ha sido reconocida a nivel internacional, participando en ferias como **Art Paris**, donde presentó una de sus piezas interactivas más destacadas.

Premio Cátedra Telefónica de la ULPGC al Mejor Videojuego (2018), por su enfoque innovador y educativo en el mundo del desarrollo de videojuegos.



Compromiso con la innovación referente STEAM

Ha sido componente de la Junta Directiva de ACADEVI, la Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos y representante de la comisión de videojuegos de CIMA, la Asociación Española de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales así como de MAV, Mujeres en las Artes Visuales.

Protagonista y referente en múltiples campañas institucionales dirigidas a fomentar vocaciones STEAM en niñas y adolescentes, destacando por su capacidad de conectar con el público joven desde el compromiso y la innovación.

Publicaciones

Obras destacadas en el campo de género, videojuegos y tecnología



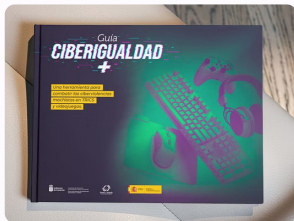
Género, gamers y videojuegos

Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. (2020)



Guía Violeta

Para la elección y el uso de videojuegos desde la perspectiva de género. (2021)



Guía Ciberigualdad

Una herramienta para combatir las ciberviolencias machistas en las TRICs y videojuegos. (2022)

Colaboraciones recientes



Entrevista 'Nira Santana y la importancia de la perspectiva de género en los videojuegos'

Acompañando a las nuevas generaciones en la era de las pantallas: Bienvenidxs a Tecnotopia. Págs. 226 - 228 (2024)



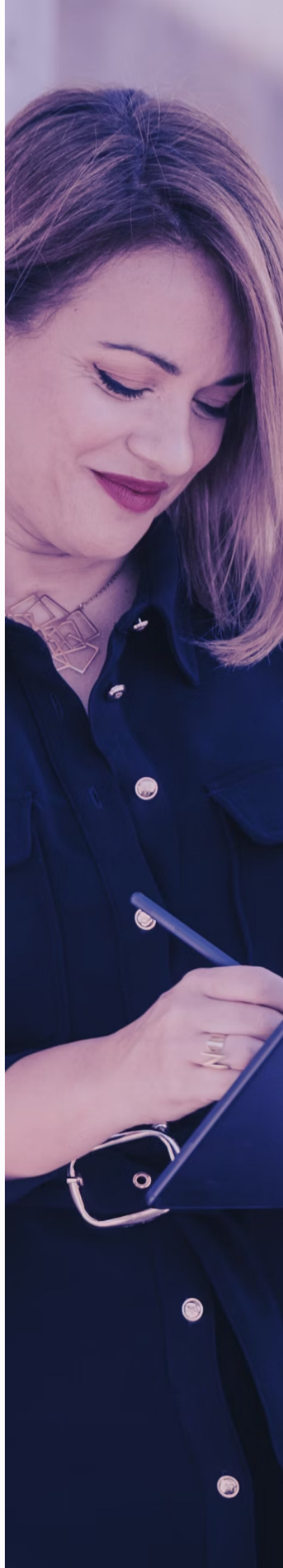
Capítulo | La convergencia de la industria de los videojuegos y la industria pornográfica

La industria pornográfica en internet. Características y consecuencias. Octaedro (2024)



Capítulo | Claves para incluir la perspectiva de género en la elección y uso de los videojuegos

Start Game: Un análisis sobre género, odio y sesgos en los videojuegos online. Octaedro (2025)



ANEXO 1

Encaje dentro de las medidas del Pacto de Estado contra la Violencia de Género según:

Medidas del Pacto de Estado contra la violencia de género 2025

Medida 1.

«**Incidir en la coeducación de manera integral, con perspectiva interseccional, trabajando con el alumnado, con las familias y con el profesorado**, incluyendo la perspectiva de género, evitando aquellos estereotipos y modelos tradicionales relacionados directa o indirectamente con todas las formas de violencia contra las mujeres.»

Encaje: El Museo ULTRAVIOLETA diseña visitas diferenciadas para **alumnado, profesorado y familias**, generando un espacio coeducativo en torno a los videojuegos y desmontando **estereotipos de género** presentes en la cultura digital.

Medida 6.

«Incorporar, de acuerdo con el reparto competencial y en todas las etapas educativas, incluidas las no obligatorias, la **prevención de la violencia contra las mujeres y del machismo**, incluyendo además en los currículos escolares los valores de la igualdad, la diversidad y el respeto, así como del **papel de los referentes femeninos en la historia, el deporte y la cultura**. Garantizar su inclusión, supervisión y seguimiento a través de la Inspección Educativa.»

Encaje: el recorrido museográfico incluye módulos sobre **pioneras y mujeres referentes en la historia del videojuego**, visibilizando su contribución y fomentando una mirada crítica que prevenga la reproducción de roles desiguales en la juventud.

Medida 71.

«Fomentar mecanismos para **detectar y evitar los sesgos de género en el diseño** de los contenidos de plataformas, redes sociales, aplicaciones móviles, **videojuegos**, etc.»

Encaje: una de las secciones del Museo está dedicada a los **sesgos de género en el diseño y la representación en videojuegos**, promoviendo la alfabetización mediática y la detección crítica de narrativas sexistas.

Medida 411.

«Incorporar de manera específica la violencia digital en nuestro ordenamiento jurídico mediante la trasposición de la Directiva 2024/1385 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de mayo de 2024, sobre la lucha contra la violencia contra las mujeres y la violencia doméstica. **Se entenderá por violencia digital de género todo acto de violencia contra las mujeres cometido con la asistencia, en parte o en su totalidad, del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones**, o agravado por este, como los teléfonos móviles, Internet, plataformas de medios sociales o correo electrónico, dirigida contra una mujer por el hecho de serlo.»

Encaje: el Museo ULTRAVIOLETA dedica un bloque a la **violencia digital de género**, explicando sus manifestaciones en el ecosistema *gamer* (acoso, amenazas, exclusión), y proporciona a visitantes y centros materiales descargables con **recursos de ayuda y canales de denuncia**.