

ESPACIO TEC

Proyecto institucional y desarrollo de una sede propia

Ubicado en la ciudad de

BAHÍA BLANCA, ARGENTINA

WWW.ESPACIOTEC.COM.AR

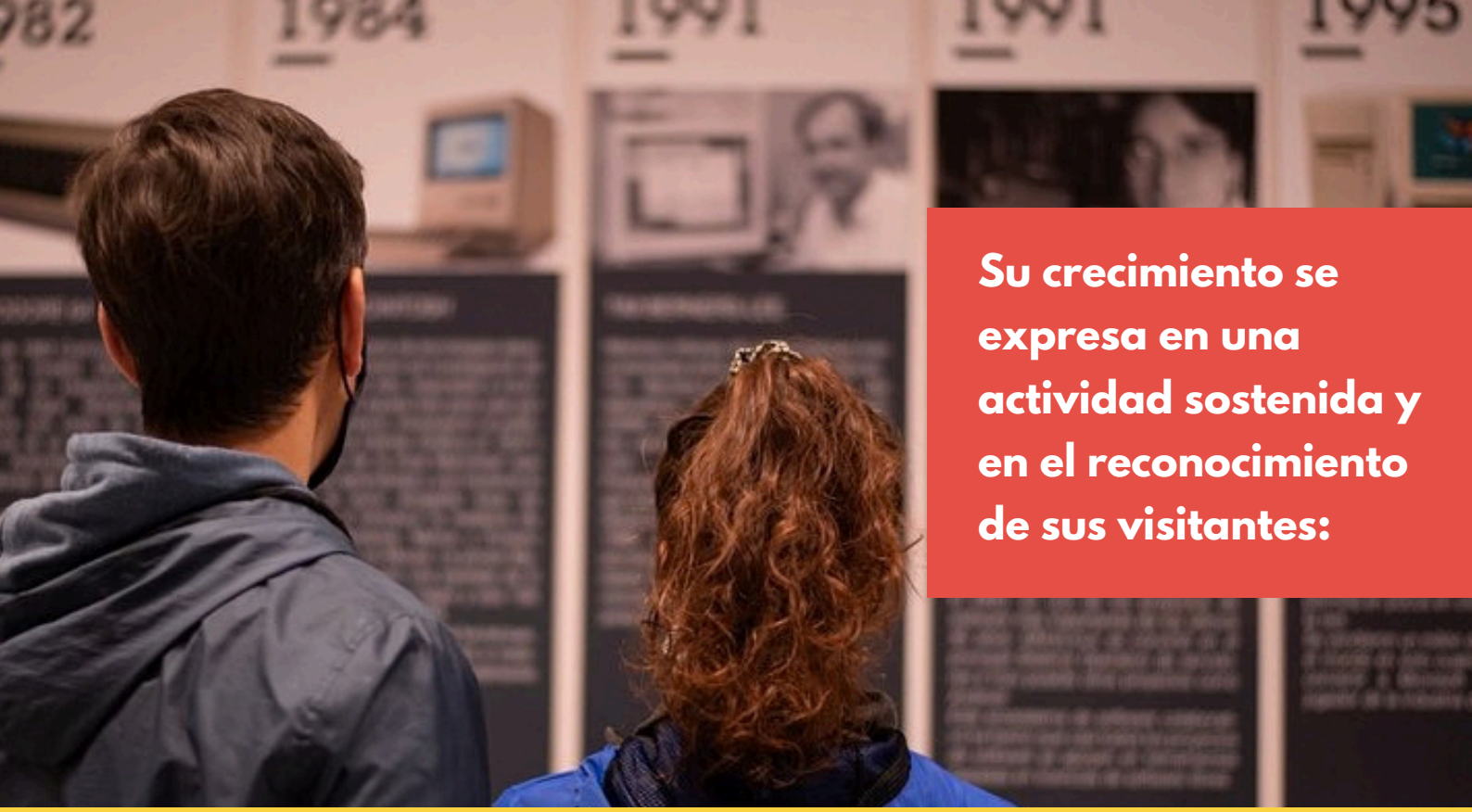

ARCADE

Una oportunidad para ampliar el acceso al conocimiento.

Desde Bahía Blanca, Argentina, el Museo de Informática Espacio TEC construye ese encuentro entre memoria tecnológica, educación y comunidad. Impulsado por la **Asociación Civil Unión 20 de Agosto**, reúne patrimonio en funcionamiento y una perspectiva social y ambiental que invita a pensar la relación de las personas con la tecnología.

> **La tecnología transforma la manera en que las personas aprenden, trabajan, crean y se relacionan.**





Su crecimiento se expresa en una actividad sostenida y en el reconocimiento de sus visitantes:

Más de 5.000 visitantes anuales, con un incremento superior al 75% en las visitas globales durante 2025/2026.

5.000

Travellers' Choice Award de Tripadvisor durante tres años consecutivos: 2024, 2025 y 2026, una distinción que reconoce a los establecimientos situados entre el 10% mejor valorado de la plataforma en el mundo.

10%

Una comunidad que comenzó con tres personas y hoy reúne a 50, con aportes voluntarios desde distintos lugares del país.

50

Puesto n.º 1 entre las 41 "cosas que hacer" en Bahía Blanca, con una valoración de 5 sobre 5.

El museo mas importante de Argentina y Sudamérica en tamaño e impacto

Nº1

La próxima etapa comprende sostener la actividad actual y **desarrollar una sede propia**: una infraestructura cultural y educativa que amplíe el acceso al patrimonio y se integre a la vida de la ciudad. Se busca construir alianzas de largo plazo con empresas, fundaciones e instituciones que compartan ese propósito.



Una historia nacida de la recuperación

El origen del museo está ligado al trabajo ambiental de la asociación civil Unión 20 de Agosto. Durante las campañas de recuperación de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos realizadas en el sur bonaerense, aparecieron equipos cuyo valor excede sus materiales o su utilidad inmediata. Computadoras, consolas y dispositivos de cálculo y comunicación conservaban testimonios y conocimientos que corrían el riesgo de desaparecer.

De ese reconocimiento surgió, en 2015, la idea de crear un museo tecnológico. En 2016 comenzó la convocatoria a aficionados, coleccionistas y profesionales. Las donaciones, el trabajo voluntario y la recuperación de equipos y documentación transformaron aquella iniciativa en un espacio abierto a la comunidad.

Esa procedencia sigue definiendo al museo. Restaurar una máquina implica recuperar su funcionamiento e investigar para qué se utilizaba, quiénes trabajaron con ella y qué cambios introdujo. El cuidado ambiental y la preservación cultural se encuentran en una misma tarea: conservar lo que permite comprender la historia y compartirla con nuevas generaciones.



Un museo donde la historia se puede experimentar.

En el Museo de Informática Espacio TEC, los visitantes utilizan **equipos originales** en funcionamiento.

Explorar un programa, escribir en una **computadora de otra época** o jugar con una consola permite descubrir cómo se resolvían problemas y qué posibilidades ofrecía cada tecnología.

Equipos originales



Distintas generaciones



Los fines de semana, esta experiencia reúne a familias y personas de **distintas generaciones.**

Quienes reconocen equipos que utilizaron comparten recuerdos con quienes los descubren por primera vez. El recorrido se convierte así en una conversación sobre la vida cotidiana, los cambios sociales y la creatividad humana.

Las **visitas de escuelas** e instituciones educativas permiten relacionar la informática con la historia, la ciencia y la cultura.

Para facilitar el acceso, el museo contempla modalidades de aporte voluntario para establecimientos con dificultades económicas.



Visitas educativas

El videojuego ocupa un lugar fundamental en esta propuesta. Durante los últimos cincuenta años transformó las formas de jugar, narrar, crear y relacionarse, y se consolidó como una expresión cultural que reúne tecnología, arte y diseño.

El museo lo aborda como parte del patrimonio que merece ser conservado y como una vía para acercar a distintos públicos a la historia de la informática.



jugar, narrar, crear...



Jornadas y torneos

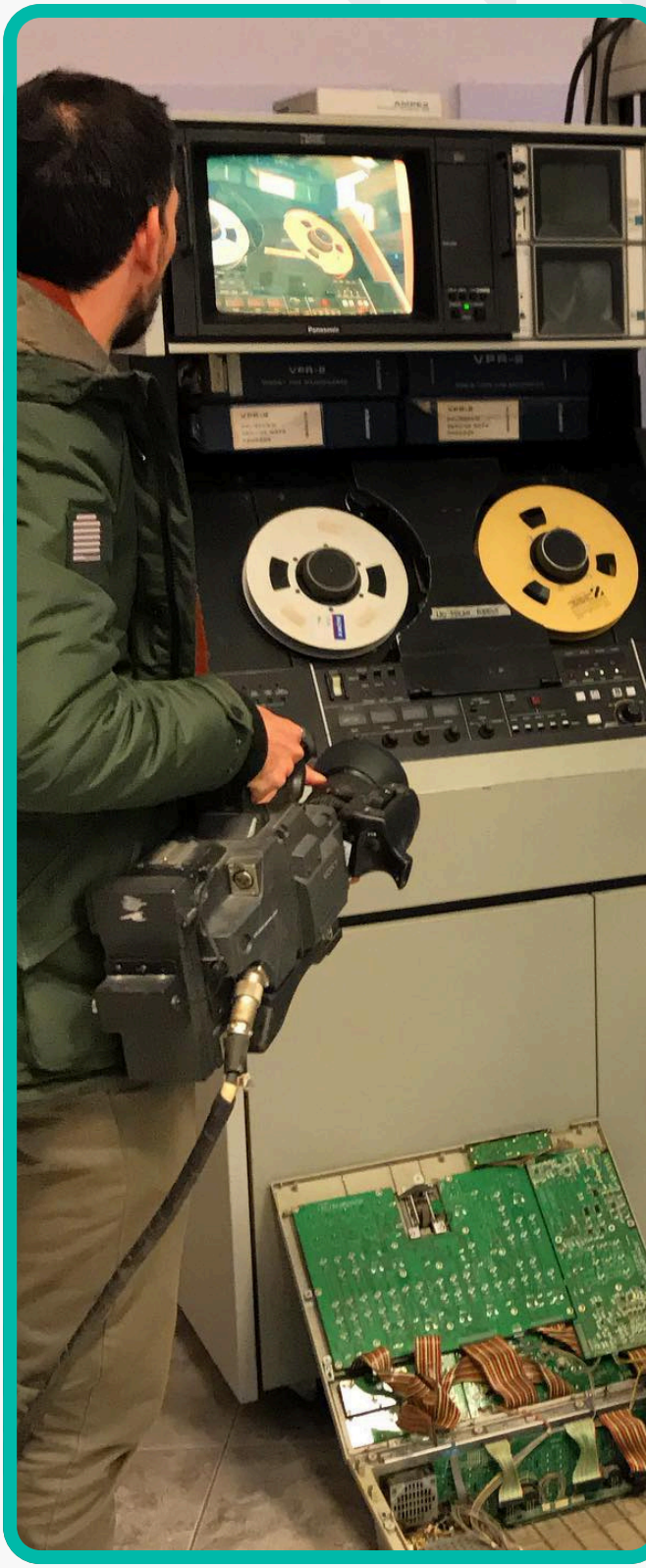
Las jornadas y los **torneos de videojuegos** forman parte de las actividades del museo: generan encuentros, permiten difundir el museo y contribuyen a su sostenimiento.

A través del juego, también se abren oportunidades para aprender, resolver problemas, explorar reglas y desarrollar experiencias de colaboración. Ese **potencial educativo** se integra a una mirada crítica sobre los nuevos medios, que promueve un uso responsable y atento a las edades, los contextos y las formas de participación.

Atractivo turístico

La combinación de interactividad, encuentro entre generaciones y perspectiva socioambiental da al museo una identidad singular en el panorama latinoamericano. Desde Bahía Blanca, amplía las oportunidades de acceso a la cultura tecnológica y contribuye al **atractivo turístico** de la ciudad.





Detrás de cada visita existe un trabajo continuo de **restauración**, conservación, investigación y preparación de exhibiciones. Mantener una colección operativa exige conocimientos y condiciones adecuadas para cuidar tanto las piezas como la experiencia del público.

Restauración y conservación



Un patrimonio que crece y se comparte.

El legado de la Fundación ICATEC

En 2025, la Fundación ICATEC confió al Museo de Informática Espacio TEC el patrimonio del antiguo **Museo de Informática de Buenos Aires**. La decisión de sus fundadores, Carlos Chiodini y Alicia Murchio, dio continuidad a una colección construida durante más de cuarenta años.

Su llegada representó un hito y una responsabilidad de largo plazo: conservar, documentar y hacer accesible un legado de enorme valor histórico. También dio una dimensión federal a su preservación, al encontrar en Bahía Blanca un lugar desde el cual seguir compartiéndolo.



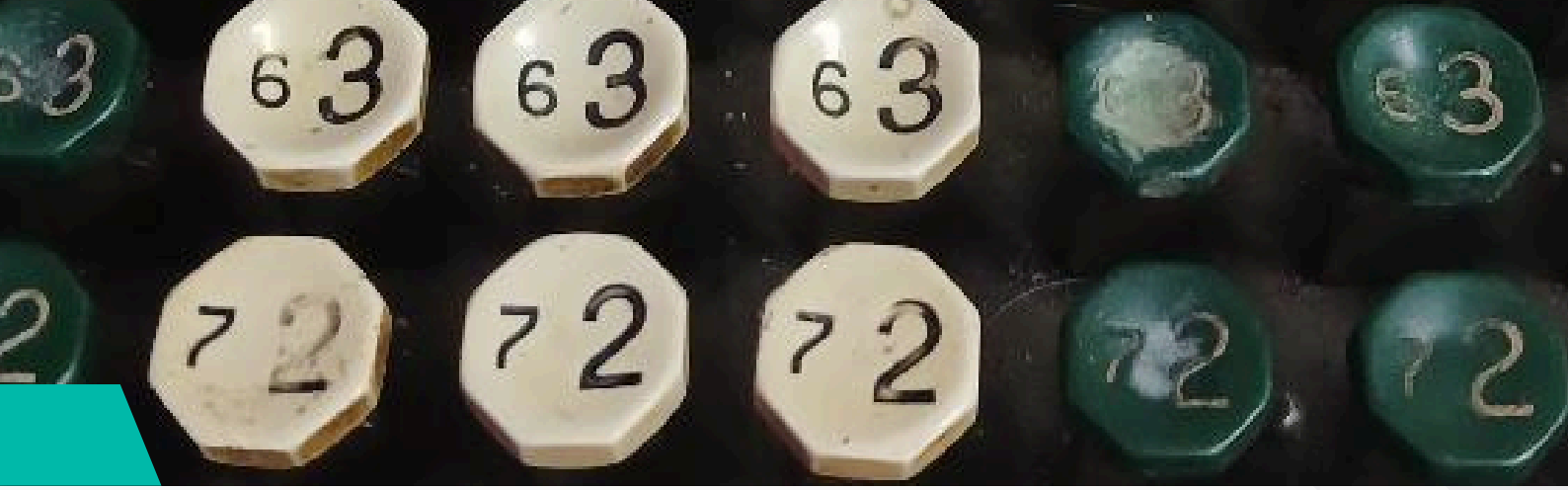
Equipos, software y memorias

La historia de una computadora también vive en sus programas, documentos y en los testimonios de quienes la desarrollaron o utilizaron. Por eso, el trabajo del museo abarca el patrimonio material, digital, documental y oral.

El museo participa en el **Archivo Histórico del Software Argentino**, una iniciativa compartida con otros actores para recuperar y documentar programas creados en el país. Su contribución forma parte de un esfuerzo colectivo por preservar la producción de desarrolladores, empresas, instituciones y comunidades.

La recuperación de manuales, publicaciones y documentación técnica se complementa con el registro audiovisual de protagonistas de distintas generaciones. Organizar y compartir estos conocimientos abre posibilidades para la investigación, la educación y nuevas creaciones, incorporando las experiencias de Argentina y América Latina a la historia tecnológica.





Del cálculo mecánico a la inteligencia artificial

La colección permite recorrer distintas etapas de la relación de las personas con la tecnología: desde las calculadoras mecánicas y los grandes sistemas de cómputo —mainframes— hasta las minicomputadoras y las computadoras hogareñas que impulsaron la expansión de la informática en la vida cotidiana. Estos equipos muestran cómo el cálculo y el procesamiento de información transformaron el trabajo, la educación, el juego y las formas de crear.

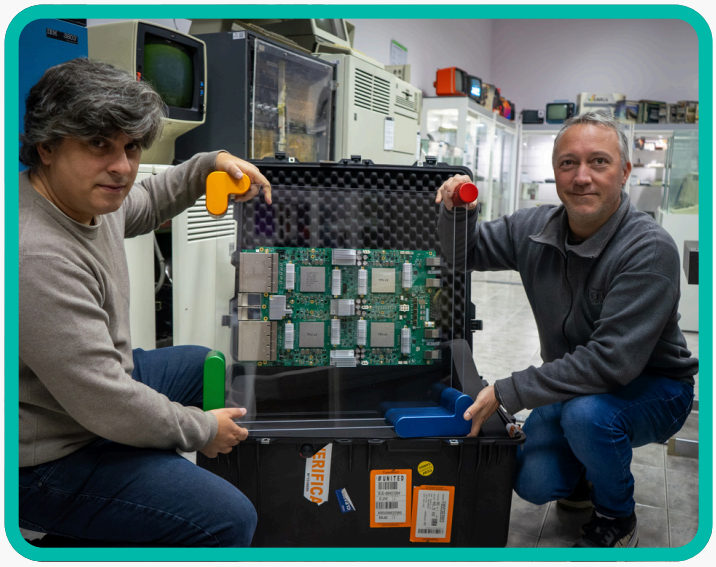
La historia argentina ocupa un lugar central en el museo: se conservan el tambor de memoria de la CEUNS, proyecto pionero impulsado por Jorge Santos en la Universidad Nacional del Sur, en Bahía Blanca, y una réplica de la Ferranti Mercury «Clementina», única en el país. Ambas historias están vinculadas por la colaboración entre Santos y el Instituto de Cálculo de la UBA, dirigido por Manuel Sadosky, reconocido como el padre de la computación argentina.

También se rescató información sobre el código máquina desarrollado para la CEUNS por Victoria Bajar, primera mujer egresada de Computador Científico de la UBA. Este patrimonio muestra el aporte de Bahía Blanca a los comienzos de la computación nacional.

La recuperación de estas historias incluye el reconocimiento de sus protagonistas: por iniciativa de la comunidad del museo, en 2024 el Concejo Deliberante declaró a Jorge Santos Personalidad Destacada de Bahía Blanca, permitiendo homenajearlo en vida.

Donación Google

Ese recorrido continúa hasta los desarrollos actuales de inteligencia artificial. Entre las incorporaciones recientes se encuentra una placa de entrenamiento de IA donada por Google desde Estados Unidos en 2026, que conecta el patrimonio histórico con las tecnologías del presente.





Poner estas piezas en diálogo permite explorar las necesidades que dieron origen a cada desarrollo, los conocimientos que lo hicieron posible y sus efectos en la sociedad.

La colección ofrece así una perspectiva para comprender el presente e imaginar el futuro desde la experiencia y la historia.

Diálogo presente y futuro







Una trayectoria con proyección internacional

En abril de 2026, el museo organizó la primera edición del **Vintage Computer Festival Latinoamérica**, con el patrocinio de la Vintage Computer Federation. El encuentro reunió a coleccionistas, desarrolladores y entusiastas en exhibiciones, charlas y presentaciones de nuevos proyectos para equipos históricos.
Las actividades se desarrollaron en el museo y en Bahía HUB, cuya disponibilidad como sede fue posible gracias al Municipio de Bahía Blanca. Entre los invitados estuvo David Crane, cofundador de Activision y creador de Pitfall!, uno de los títulos más populares e influyentes de la historia. Su presencia contó con el apoyo del Área de Cultura de la Cooperativa Obrera, empresas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y el Consorcio de Gestión del Puerto de Bahía Blanca.

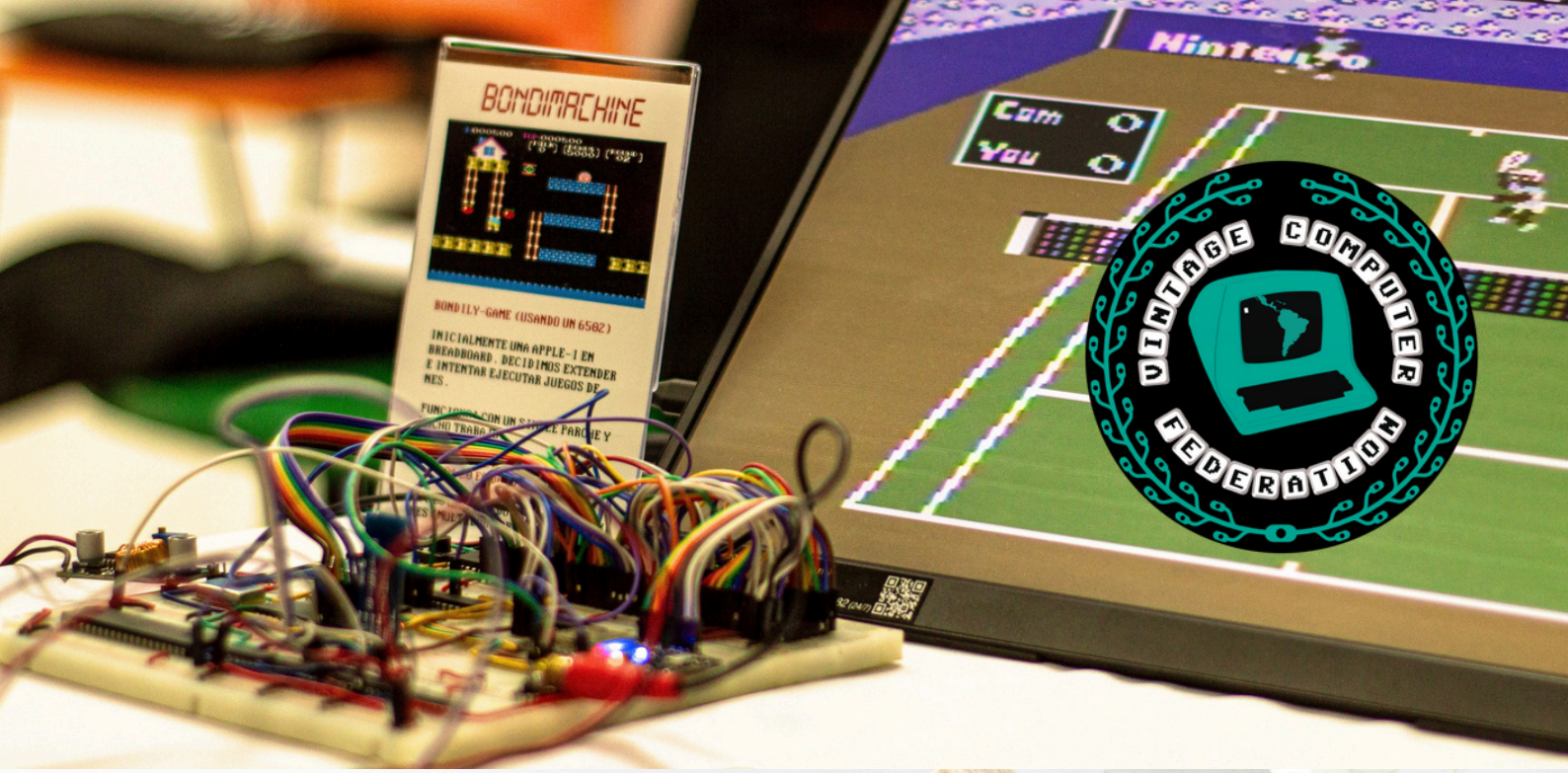
En 2028, el museo organizará una nueva edición del festival en el marco del bicentenario de Bahía Blanca, dando continuidad a esta experiencia y celebrando los doscientos años de la ciudad desde su vínculo con la historia tecnológica, la educación y la creación colectiva.

En el ámbito académico, el museo participó en 2024 en el primer Taller de Historias, Tecnologías e Informática (TaHTI), complementario del Simposio Argentino de Historia, Tecnologías e Informática (SAHTI). Ambos forman parte de las Jornadas Argentinas de Informática (JAIIO), organizadas por la Sociedad Argentina de Informática (SADIO) desde 1961.

> **Estas son experiencias que conectan el trabajo cotidiano del museo con comunidades internacionales y espacios de investigación y divulgación.**






BONDIMACHINE
BONDILLY-GAME (USANDO UN 6502)
INICIALMENTE UNA APPLE-1 EN
BREADBOARD. DECIDIMOS EXTENDER
E INTENTAR EJECUTAR JUEGOS DE
Nintendo
Com 0
You 0
VINTAGE COMPUTER FEDERATION


ESPACIO
TEC



Relaciones que fortalecen el proyecto

El museo construye su trayectoria junto a instituciones educativas, culturales, científicas y comunitarias:

- **Vínculos educativos y regionales:** Universidad Nacional del Sur, Universidad Tecnológica Nacional — Facultad Regional Bahía Blanca, Universidad Provincial del Sudoeste (UPSO) y Área de Turismo del Municipio de Bahía Blanca.

- **Cooperación museística e internacional:** International Council of Museums (ICOM), Vintage Computer Federation (USA), The Centre for Computing History (Cambridge, UK), Computer History Museum (Sillicon Valley, USA) y Home Computer Museum (Paises Bajos).

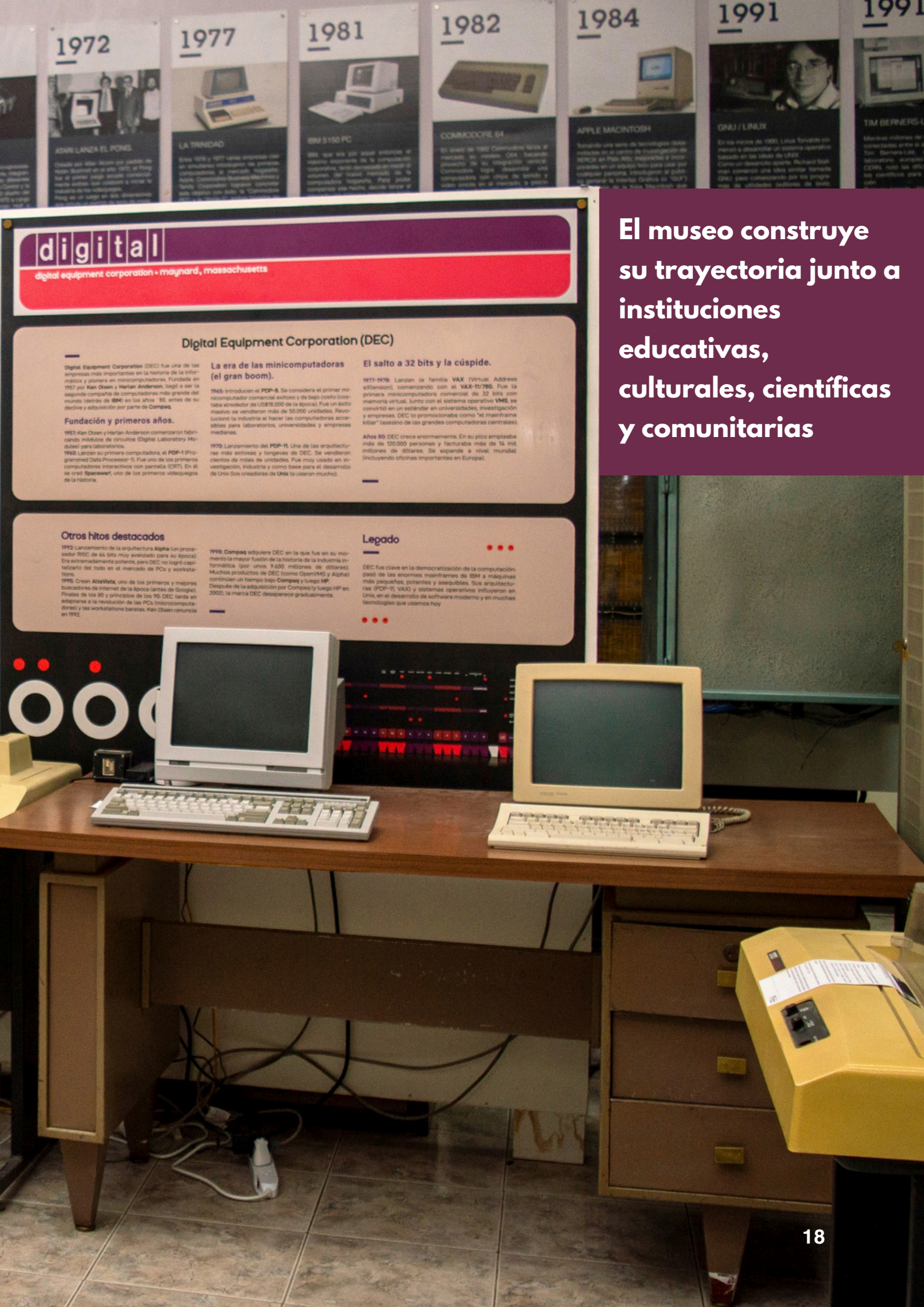
- **Reconocimientos y participación institucional:** ENACOM, Fundación ICATEC e incorporación al Registro Nacional de Museos.

- **Comunidades tecnológicas:** SysArmy, organizadora de Nerdearla, que amplía el intercambio con profesionales y nuevas generaciones, Comunidad Amiga Latam, Association of Computer Museums, Foro Retrocomputacion Argentina.

- **Participación en el desarrollo cultural local:** el Museo de Informática Espacio TEC forma parte de la Mesa Multisectorial de Videojuegos de Bahía Blanca, desde donde aporta su perspectiva sobre la historia, la preservación y el valor cultural y educativo del videojuego.

- **Mesa del Bicentenario de Bahía Blanca:** el museo participa en la construcción de esta agenda desde su trabajo en tecnología, educación y patrimonio. En ese marco, se impulsa la realización del VCF Latinoamérica 2028 como parte de la celebración de los doscientos años de la ciudad.

- **La Noche de los Museos:** el museo ha participado en todas las ediciones de los últimos siete años, junto a los demás museos de Bahía Blanca. El Museo de Informática Espacio TEC se ha destacado como el más concurrido de la propuesta, acercando nuevos públicos al patrimonio tecnológico y fortaleciendo su integración en la vida cultural de la ciudad



El museo construye su trayectoria junto a instituciones educativas, culturales, científicas y comunitarias

La Fundación Williams, a través del programa Ensayar Museos, financió el exhibidor de convergencia tecnológica. Esta propuesta muestra cómo funciones antes distribuidas entre cámaras fotográficas, teléfonos, reproductores de música y mapas se integran hoy en el celular, e invita a reflexionar sobre los cambios en la manera en que las personas se comunican e informan

Una construcción voluntaria y federal

El proyecto comenzó con tres personas y hoy reúne a 50. Ese crecimiento expresa una capacidad de convocatoria construida alrededor del trabajo voluntario y de un propósito compartido: preservar la historia tecnológica y ponerla al alcance de la comunidad.

Personas de todo el país aportan tiempo, conocimientos y recursos. Aficionados, coleccionistas y profesionales suman saberes para restaurar equipos, recuperar software, documentar piezas y acompañar las actividades del museo. Su carácter federal forma parte de la manera en que el proyecto se construye y se sostiene.

La actividad de los fines de semana, las visitas educativas, desde nivel inicial hasta universitario, y la organización del primer VCF Latinoamérica son expresiones concretas de ese esfuerzo colectivo. Desde Bahía Blanca, el museo reúne contribuciones de distintas regiones y las transforma en patrimonio accesible, experiencias educativas y nuevos vínculos.

Fortalecer esta comunidad implica dar continuidad a su trabajo, facilitar la transmisión de conocimientos y contar con espacios y recursos que permitan desarrollar todo su potencial.





1.INTERACTIVIDAD.

Aprender a través de la experiencia directa.

2.COMUNIDAD.

Fortalecer la participación en un proyecto compartido y federal.

3.AMBIENTE.

Promover una cultura de cuidado ambiental y preservación tecnológica

4.PATRIMONIO.

Preservar artefactos, software, documentos y memorias.

5.EDUCACIÓN.

Promover la formación integral en sus distintos niveles.

Cinco pilares para orientar el futuro

La visión del Museo de Informática Espacio TEC se organiza en cinco pilares complementarios que orientan la actividad actual y el desarrollo de la futura sede:

1. **Interactividad**. Aprender a través de la experiencia directa. Mantener equipos y programas en funcionamiento permite explorar, hacer preguntas y descubrir la tecnología desde su uso, despertando interés por la ciencia, la historia y la creación.
2. **Comunidad.** Fortalecer la participación de voluntarios, instituciones, empresas y visitantes en un proyecto compartido y federal. En ese espíritu surge Club ETEC, el club de amigos del museo, que propone pequeños aportes periódicos. Este micro mecenazgo convierte el compromiso de muchas personas en un respaldo continuo para preservar las colecciones, mantener las puertas abiertas y desarrollar actividades.
3. **Ambiente**. Promover una cultura de cuidado ambiental y preservación tecnológica, impulsando la recuperación, restauración y reutilización del equipamiento, junto con la gestión responsable de los residuos electrónicos (RAEEs). La experiencia de recuperar equipos permite reflexionar sobre su vida útil, los hábitos de consumo y el valor de reparar y conservar.
4. **Patrimonio.** Preservar equipos, software, documentos y testimonios para que puedan ser investigados y compartidos. Fortalecer su recuperación, catalogación y accesibilidad, con especial atención a la historia informática argentina y latinoamericana.
5. **Educación**. Promover la educación y la formación integral en sus distintos ejes, niveles y ámbitos, desde la infancia hasta las personas mayores. Una visión que vincule el conocimiento, la cultura y el desarrollo tecnológico, fortaleciendo la curiosidad, el pensamiento crítico y la capacidad de comprender y participar en las transformaciones de la sociedad, con una mirada hacia el futuro.

Estos pilares permiten abordar la tecnología en su contexto y vincular la preservación del pasado con las oportunidades de aprendizaje, participación y creación del presente.


DANIEL
L CASSIN


CBM



Una sede propia, abierta a la vida de la ciudad.

El museo ha reunido una colección -hoy la más grande del país y la región-, una comunidad y una experiencia de trabajo que permiten proyectar su desarrollo a largo plazo. La incorporación del patrimonio de la Fundación ICATEC amplió su responsabilidad de conservación; el crecimiento de las visitas y la actividad con escuelas muestran la importancia de sostener y ampliar el acceso público.
La nueva sede se concibe como un lugar de encuentro entre patrimonio, educación, cultura y tecnología, con actividad durante todo el año y capacidad para recibir públicos y propuestas diversas. Su desarrollo comprende tres dimensiones:

Continuidad de la actividad y del cuidado patrimonial

Sostener los espacios actuales del museo y sus depósitos, los servicios, el mantenimiento y la conservación permite mantener las puertas abiertas y dar continuidad a las visitas educativas. Un acompañamiento estable facilita la planificación y protege el trabajo acumulado mientras se desarrolla la nueva sede.

Un edificio para conservar, aprender y encontrarse

El proyecto busca reunir mejores condiciones para:

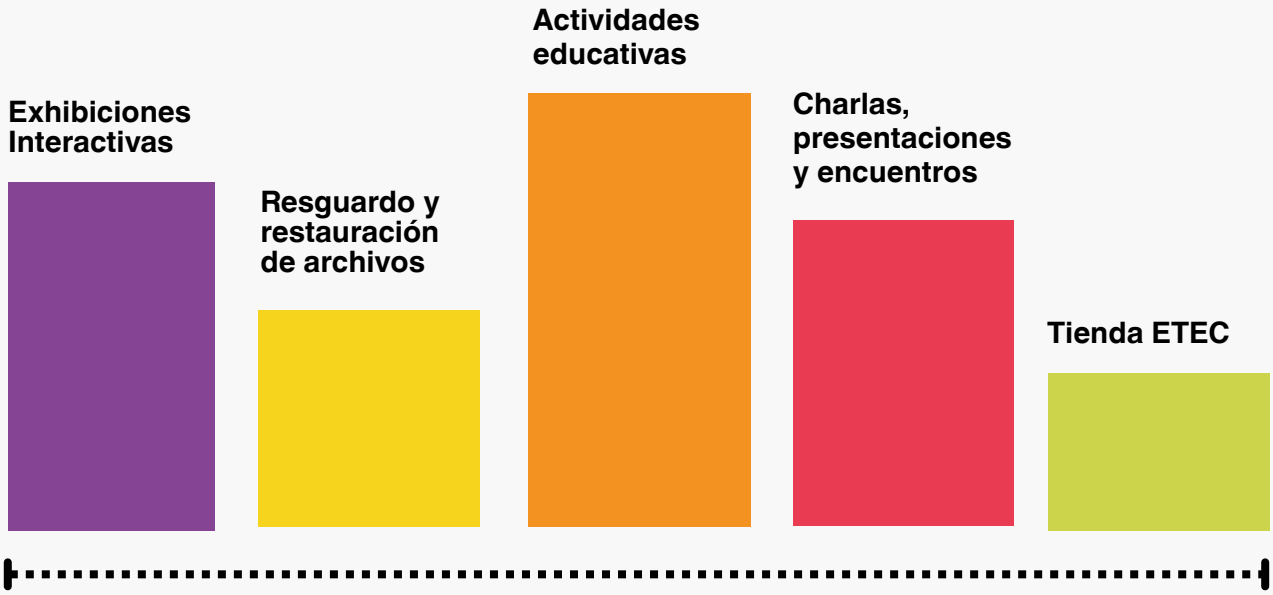
- La exhibición interactiva de las colecciones.
- El resguardo, la restauración, los archivos y la consulta documental.
- Las actividades educativas y comunitarias.
- Las conferencias, charlas, presentaciones y encuentros entre instituciones, comunidades y empresas.
- Una tienda vinculada con la identidad del museo, sus contenidos y la divulgación tecnológica.

La combinación de estos espacios permitirá ampliar la programación y dar lugar a colaboraciones con escuelas, universidades y organizaciones. Con criterios de accesibilidad y cuidado ambiental, la sede busca integrarse a los recorridos culturales y turísticos de Bahía Blanca y convertirse en un punto de encuentro habitual para la ciudad y la región.

Puesta en funcionamiento y consolidación

La planificación comprende la preparación de exhibiciones, la organización de colecciones y archivos, el equipamiento y las capacidades necesarias para recibir al público. Contemplar su funcionamiento inicial permitirá acompañar la transición y consolidar una programación diversa y sostenida.

El valor de esta infraestructura se expresará tanto en el patrimonio que preserve como en las personas que la utilicen, los conocimientos que permita compartir y los vínculos que contribuya a crear.



Espacio Físico

Una alianza a largo plazo con resultados compartidos.

Se invita a empresas, fundaciones e instituciones a participar en esta etapa mediante alianzas sostenidas que articulen compromiso económico, conocimientos y capacidades institucionales. Se busca un acompañamiento que aporte estabilidad al trabajo cotidiano y permita avanzar en la sede propia y su consolidación.

La participación empresarial se integrará al compromiso de la comunidad de voluntarios, visitantes y miembros de **Club ETEC**. Cada alianza podrá acordarse según objetivos compartidos, con un alcance definido, etapas de trabajo y seguimiento de los avances.

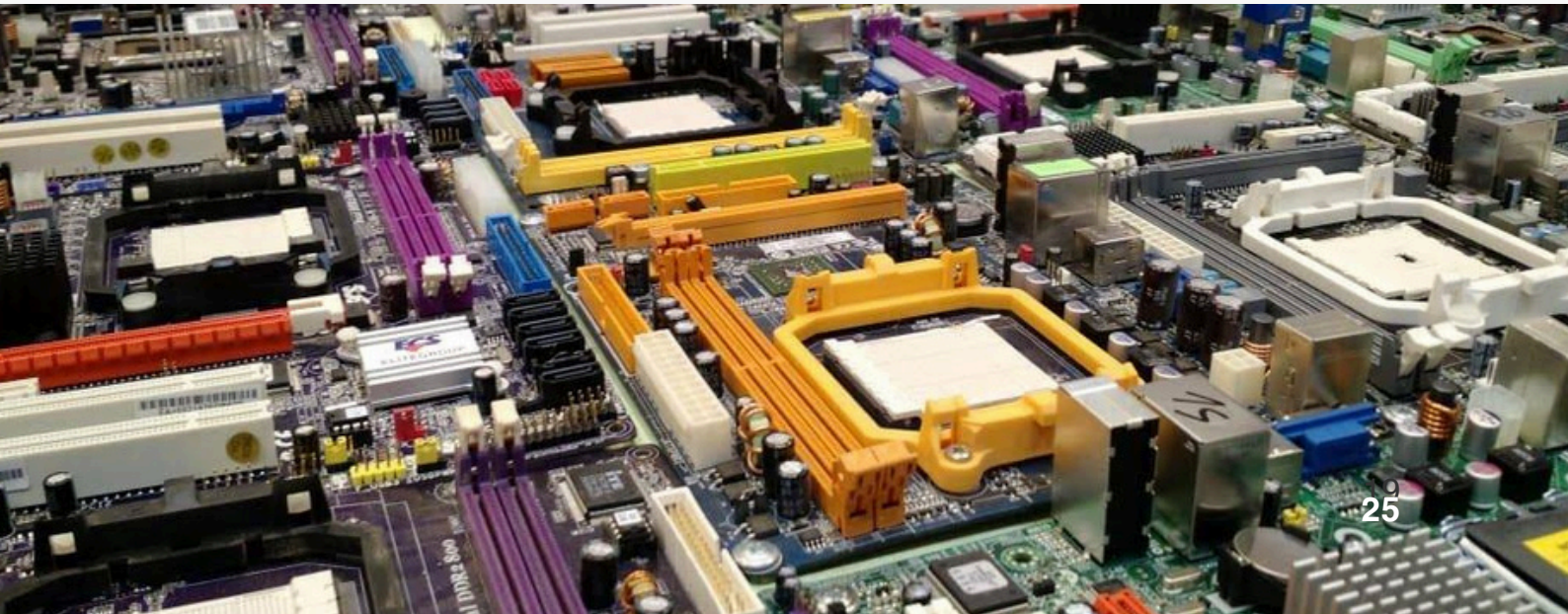
Su contribución se expresará en oportunidades concretas: escuelas que encuentran recursos para aprender, personas de distintas generaciones que comparten experiencias, colecciones disponibles para la investigación y espacios que favorecen el encuentro entre cultura, educación, tecnología y negocios.

Seguimiento y comunicación de los avances

Se propone acordar objetivos y compartir periódicamente resultados sobre:

- Visitas de escuelas y estudiantes, instituciones y localidades alcanzadas.
- Piezas documentadas, equipos conservados, software y testimonios preservados.
- Actividades educativas y comunitarias desarrolladas.
- Etapas cumplidas en el desarrollo y puesta en funcionamiento de la sede.

El seguimiento podrá incorporar experiencias de docentes, visitantes y voluntarios. Los resultados y el uso de los recursos se comunicarán conforme al alcance y las condiciones acordadas con cada institución.



Acompañar a Espacio TEC es apostar por una institución que, desde Bahía Blanca y con la participación de referentes de todo el país, transforma el patrimonio tecnológico en conocimiento, experiencias compartidas y nuevas oportunidades para las generaciones presentes y futuras.

El Museo de Informática Espacio TEC fue concebido como un centro de referencia nacional y regional dedicado a preservar, investigar y difundir la historia de la informática y de la industria tecnológica.



RMA

Registro de Museos Argentinos

Premios RMA 2023 a las buenas prácticas en museos

El Ministerio de Cultura de la Nación
se complace en otorgar el **Premio Estímulo**
al **Museo Espacio TEC**, por su proyecto
"Reanimando Computadoras".

Valeria González
Secretaria de Patrimonio Cultural

Tristán Bauer
Ministro de Cultura de la Nación

Ministerio de Cultura
Argentina

IMPACTO EDUCATIVO Y SOCIAL

Acercando la historia de la tecnología a las nuevas generaciones

El Museo de Informática Espacio TEC desarrolla visitas educativas destinadas a escuelas primarias, secundarias, institutos de formación, universidades y organizaciones sociales. A través de experiencias guiadas e interactivas, los estudiantes pueden conocer la evolución de la informática, interactuar con equipos históricos y comprender el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.

La propuesta conecta el aprendizaje en el aula con la exploración de objetos y experiencias que forman parte de nuestra historia tecnológica. El museo ofrece un espacio de encuentro entre generaciones, donde la curiosidad, el intercambio y el descubrimiento permiten construir nuevos conocimientos.

Compromiso con la educación pública



El museo trabaja principalmente con instituciones del sistema educativo público, acercando propuestas pedagógicas a escuelas que muchas veces cuentan con recursos limitados para acceder a actividades culturales y tecnológicas especializadas.



Acceso inclusivo: aportes a voluntad y tarifas accesibles



Con el objetivo de que ningún estudiante quede excluido por razones económicas, el Museo de Informática Espacio TEC implementa una modalidad de contribución denominada "A Voluntad".

Bajo este esquema, escuelas públicas, instituciones especiales y grupos con dificultades presupuestarias pueden acceder a las visitas realizando un aporte acorde a sus posibilidades económicas. Este sistema permite sostener la misión educativa del museo sin transformar la capacidad de pago en una barrera de acceso.

La modalidad representa una herramienta concreta de **inclusión social y educativa**, alineada con el objetivo de democratizar el acceso a la ciencia, la tecnología y el patrimonio cultural.

Sostenemos esta modalidad para acompañar a las escuelas, aun con los costos que implica mantener un museo sostenido por voluntarios. **Muchas veces cubrimos con aportes propios el costo de los guías para que la situación económica de una institución no impida su visita.** Nuestra prioridad es recibir a todos. Por eso, contar con financiamiento y apoyo institucional resulta fundamental para sostener este compromiso a largo plazo, sin que dependa exclusivamente del esfuerzo económico de quienes lo llevan adelante.

Tipo de institución	2025	Invierno 2026
Pública	75%	85,5%
Privada	25%	14,3%

Entre mayo y octubre de 2025, el 57,1% de las visitas educativas concretadas se realizó de forma gratuita o con aporte a voluntad, mientras que el 42,9% correspondió a visitas con entrada abonada. La categoría “gratuitas o a voluntad” reúne ambas modalidades y no debe confundirse con “A Voluntad” por sí sola.

Distribución de visitas por modalidad — Invierno 2026

Modalidad	Porcentaje
Pagan entrada	71,4%
A voluntad	28,6%

Estudiantes alcanzados

En Invierno 2026, la distribución de estudiantes por modalidad de pago fue la siguiente. El 13,4% se calcula sobre el total de estudiantes; el 28,6% de la sección anterior se calcula sobre el total de visitas. Son indicadores distintos, porque los grupos tienen diferentes tamaños.

13,4% accedió mediante “A Voluntad”

Distribuidos de la siguiente forma:

Modalidad	Porcentaje
Pagan entrada	86,6%
A voluntad	13,4%
Total	100%

/ACCESIBILIDAD

En 2026, la accesibilidad también se sostuvo mediante una tarifa de entrada muy reducida, equivalente en términos reales al aporte promedio recibido bajo la modalidad “A Voluntad” en 2025. Casi todas las visitas se ofrecieron en las condiciones más accesibles que el museo pudo sostener. Por eso, el porcentaje registrado como “A Voluntad” no representa la totalidad de las visitas con condiciones accesibles: las visitas con entrada abonada también formaron parte de esta política. Los porcentajes de las tablas de Invierno 2026 describen modalidades de pago, no el alcance total del compromiso inclusivo.




WHITE:
Num Pad 3:57





La historia como puntapié para el futuro

El Museo de Informática Espacio TEC preserva la memoria tecnológica para que las nuevas generaciones comprendan cómo llegamos al presente digital. Al mismo tiempo, promueve una mirada crítica sobre el consumo tecnológico, la obsolescencia y la gestión de los residuos electrónicos. Esta combinación entre patrimonio, educación y sostenibilidad convierte al museo en una herramienta única para la formación de ciudadanos conscientes de los desafíos tecnológicos y ambientales del siglo XXI.

Conservar lo que permite comprender la historia y compartirla con nuevas generaciones.



Solidaridad y compromiso con la comunidad

Durante la inundación de 2025 en Bahía Blanca, el museo sufrió pocos daños directos y volvió a abrir a la semana. Durante casi dos meses ofrecimos acceso gratuito y reunimos dinero y útiles escolares para una escuela afectada. Esta respuesta solidaria expresó el compromiso del museo con la comunidad y con el acompañamiento a las instituciones educativas en momentos de emergencia



La estación final: Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)

Como parte de una organización comprometida con la educación ambiental, la última estación del recorrido está dedicada al tratamiento de los Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE).

En este espacio, los estudiantes conocen:

- **Qué son los RAEE.**
- **Cuáles son sus impactos ambientales.**
- **Qué materiales pueden recuperarse mediante reciclado.**
- **Qué sustancias peligrosas pueden encontrarse en un descarte inadecuado.**
- **Cómo contribuir desde sus hogares y escuelas a una gestión responsable de los residuos tecnológicos.**

La combinación entre patrimonio tecnológico y educación ambiental permite que la visita trascienda la simple observación de objetos históricos y se convierta en una experiencia de aprendizaje activa, vinculada a los desafíos del presente y del futuro.

Por qué necesitamos apoyo?

Sostener el acceso educativo.

Entre mayo y octubre de 2025, el 57,1% de las visitas educativas fue gratuito o con aporte a voluntad.
La mayoría de las visitas se realizó mediante modalidades que priorizan el acceso por encima de la capacidad de pago.
El apoyo institucional y el financiamiento estable son fundamentales para sostener este compromiso.



El sostenimiento de las visitas escolares y de los programas de acceso inclusivo requiere financiamiento estable para cubrir guías, mantenimiento, preservación de la colección histórica, equipamiento educativo y construcción de una nueva sede que permita ampliar el alcance del Museo de Informática Espacio TEC.


AMIGA
commodore plus/4
PHILIPS
Amstrad CPC
Ready
Run
Ready


STREET FIGHTER II
MANIAC MANSION
GHOSTS 'N GOBLINS
OUT RUN
START
ROBOCOP
ARCADE




1890
1937
1937
1941
1945
1969

Reflexionar sobre la obsolescencia tecnológica

Uno de los ejes educativos más valorados durante las visitas es el análisis de la denominada "obsolescencia tecnológica": el proceso mediante el cual computadoras, celulares, periféricos y otros dispositivos son reemplazados cada vez con mayor frecuencia.
A través de equipos reales que abarcan más de cuatro décadas de historia informática, los estudiantes pueden comparar distintas generaciones de tecnología y debatir preguntas fundamentales:

- ¿Por qué reemplazamos nuestros dispositivos?
- ¿Qué ocurre con los equipos que dejamos de utilizar?
- ¿Cuánto tiempo debería durar un producto tecnológico?
- ¿Es posible reparar, reutilizar o reacondicionar equipos?
- ¿Cuál es el impacto ambiental del consumo tecnológico?



Estas reflexiones permiten conectar la historia de la informática con problemáticas ambientales actuales.

Cada visita escolar representa una oportunidad para que niños y jóvenes conozcan la historia de la tecnología que transformó el mundo. Con apoyo institucional y financiamiento adecuado, el Museo de Informática Espacio TEC podrá preservar este patrimonio único y ampliar su impacto educativo para las próximas generaciones.

La propuesta educativa del Museo de Informática Espacio TEC no se limita a mostrar la evolución histórica de la tecnología. Las visitas guiadas están diseñadas para promover una reflexión crítica sobre la relación entre sociedad, innovación y sostenibilidad.
A medida que los estudiantes recorren la historia de la informática, observan cómo dispositivos que en su momento representaron avances revolucionarios hoy forman parte del patrimonio tecnológico. Esta experiencia permite comprender que la tecnología tiene un ciclo de vida y que la innovación permanente genera importantes desafíos ambientales.

Unión 20 de Agosto: la trayectoria institucional que sostiene al museo

La Asociación Civil Unión 20 de Agosto es una organización sin fines de lucro fundada en Bahía Blanca en 2001. Su trayectoria íntegra participación ciudadana, educación y cuidado ambiental, con proyectos orientados a necesidades de la comunidad.

Desde sus primeros años participó en espacios de control, prevención y debate ambiental, entre ellos el Comité de Control y Monitoreo y Proceso Apell. En 2007 creó una biblioteca especializada y, en 2009, puso en marcha Tecnoplanta, junto con la Municipalidad de Bahía Blanca e IPES S.A., para abordar la gestión de residuos eléctricos y electrónicos.

El programa se extendió a municipios de la región y recibió reconocimientos del Banco Mundial, a través del concurso Eco Compromiso, y posteriormente de ISWA y ARS. De esa experiencia surgió el museo, dando continuidad al vínculo entre recuperación ambiental, preservación histórica y acceso al conocimiento.

La asociación mantiene su participación en ámbitos ambientales y desarrolla iniciativas como el vivero de plantas nativas, en articulación con el Consorcio de Gestión del Puerto de Bahía Blanca. También proyecta para 2027 una nueva etapa de su biblioteca ambiental, en acuerdo con el Instituto Superior Juan XXIII, bajo el nombre Biblioteca Papa Francisco.

Este recorrido aporta al museo una base institucional arraigada en la ciudad y una visión que vincula el patrimonio, el ambiente y el bienestar de la comunidad



Contacto

Museo de Informática Espacio TEC
Un proyecto de la Asociación Civil Unión 20 de Agosto
Thompson 665 · Bahía Blanca · Argentina
espaciotec.com.ar
info@espaciotec.com.ar

Coberturas y menciones públicas

Lista unificada, sin categorías, ordenada por año de mayor a menor. En actividades y documentos institucionales se indica el año de la edición o del encuentro. Las referencias sin fecha comprobable figuran al final.





Thompson 665, B.Blanca @espaciotec www.espaciotec.com.ar