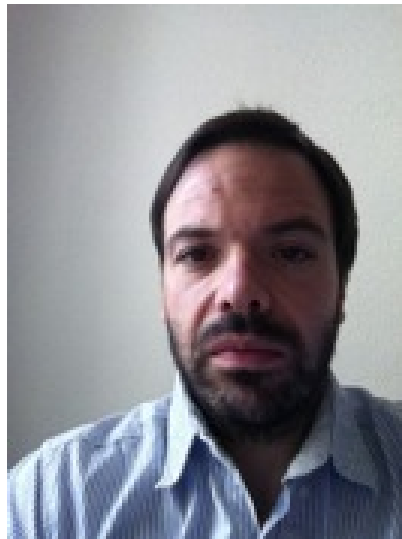


//



aprendizaje para profesionales TI

zona estudio



GAMMERA
NEST

Videojuego en la práctica educativa en museos

Daniel Sánchez Mateos GAMMERA NEST SL

□□

Ponencia del [Congreso Nacional VISION14](#)

Con las nuevas tecnologías, el colegio ha perdido su sentido como único "punto de acceso" al conocimiento.

Tras más de diez años trabajando con el acceso a las nuevas tecnologías a través de los dispositivos móviles.

VIDEO

PDF

nes problemas para ver el video [abrir video en una ventana independiente](#) .

Presentación en pdf (no sincronizada con el video).

Si tienes problemas para [abrir PDF sincronizado en una ventana independiente](#) cuenta Gmail o accede a:

BIO

REFERENCIAS

Daniel Sánchez , es licenciado en Ciencias de la Comunicación con más

Compagina su actividad empresarial con su trabajo como profesor de Introducción al Proceso Creativo

- Twiter: [@Stranded1975](#)

- LinkedIn de [Daniel](#)

Ir a página índice de la [zona ESTUDIO ti](#) 

Ir a página de la agenda del [Congreso Nacional VISION14](#)

Ir a página de [AgendaTV](#)

