

En los últimos años, se ha desarrollado dentro del Proyecto Newton una [sección de juegos didácticos](#) que cuenta con más de cien y que pueden ser utilizados como recurso educativo, dentro y fuera del aula, con alumnado de **cualquier nivel** y para **cualquier materia** o **asignatura**.

. Estos juegos están basados en concursos de televisión ("

Atrapa un millón

", "

Ahora

caigo

", "

Pasapalabra

", "

Saber y Ganar

", "

Password

", "

¿Quién quiere ser millonario?

", "

La ruleta de la fortuna

"...), juegos clásicos y populares ("

Ahorcado

", "

Tabú

", "

Minitrivial

", "

Minirisk

", "

Oca

", "

Hundir la flota

", "

Tres en raya

"...) y juegos originales de nueva creación ("

El superviviente

", "

Elecciones

", "

Excalibur

Juegos didácticos del Proyecto Newton

Written by José Antonio Salgueiro González

" "

,

Subasta

" "

,

La caja fuerte

" "

,

Liguilla

" "

,

Tenis

" ...)

[Proyecto Newton](#) es un proyecto educativo perteneciente al ITE (Instituto de Tecnologías Educativas) del Ministerio de Educación de España, especializado en recursos educativos digitales para la materia de Física y Química. Sin embargo, su sección de juegos no se centra en ninguna materia en concreto, siendo posible utilizarlos para **cualquier área de conocimiento** de forma totalmente gratuita, pudiéndose descargar directamente desde el índice de la sección de juegos o ser usados directamente desde la web.

The image shows a quiz application interface with a dark background. At the top center, the text "FQ 50 x 15" is displayed in a large, stylized font. Below this, four options are presented in rounded rectangular buttons: A "En la bollería", B "En la frutería", C "En las conservas", and D "En los embutidos". Option D is highlighted in yellow. Below the options is a large question box containing the text "¿Dónde se encuentra el jamón york?". At the bottom of the interface, there is a control panel with several elements: a "COMODÍN 50 %" button, a "50%" progress indicator, icons for a telephone, a group of people, and a "TA" icon, a "COMODÍN LLAMADA" button, a "COMODÍN PÚBLICO" button, a "COMODÍN TIEMPO" button, four colored buttons labeled "A" (red), "B" (yellow), "C" (blue), and "D" (green), a "CONFIRMAR" button, a "DESMARCAR" button, a "TIEMPO" label, a "PREGUNTAS" label with a box containing the number "1", and a "PLANTARSE" label.

Juegos didácticos del Proyecto Newton

Written by José Antonio Salgueiro González

Los juegos del Proyecto Newton también incluyen una presentación flash de cada uno de los juegos que se van a utilizar en el aula.

Ángel [Coordinador del Proyecto](#)