

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 are several control elements: a row of icons including a 50% progress indicator, a telephone icon, a group of people icon, and a "TA" icon; a row of colored buttons labeled A (red), B (yellow), C (blue), and D (green); a "CONFIRMAR" button; and a "DESMARCAR" button. On the right side, there are labels for "TIEMPO", "PREGUNTAS" (with the number 1 in a box), and "PLANTARSE".

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 para que los alumnos puedan practicarlos en casa.

Ángel [Coordinador del Proyecto](#)