

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

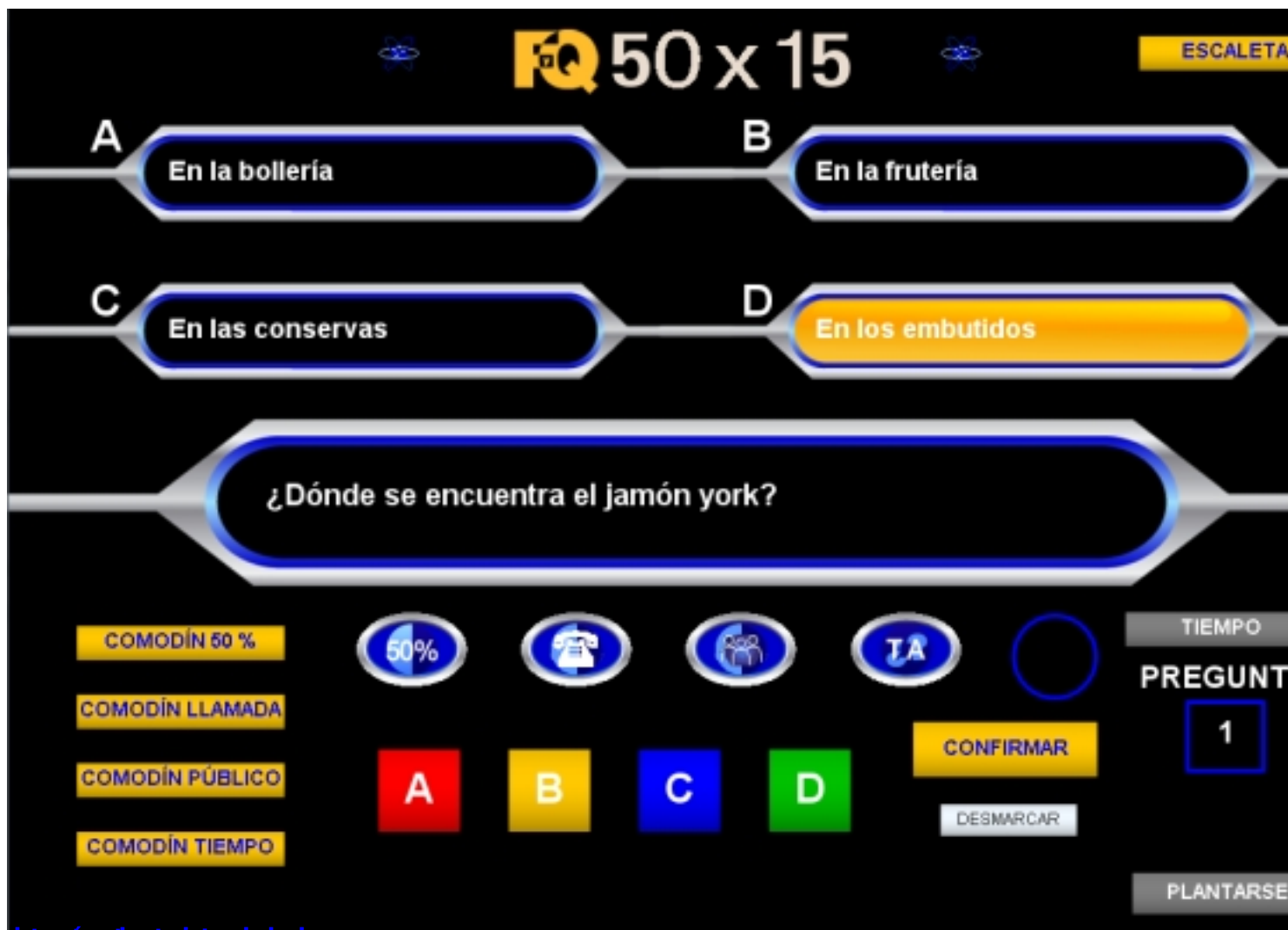
", "

Excalibur

" "
,
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.





El juego de la Memoria del Proyecto Newton también incluye una presentación flash de cada uno de los elementos que se van a utilizar en el juego, como se muestra en la siguiente imagen:



El juego de la Memoria del Proyecto Newton también incluye una presentación flash de cada uno de los elementos que se van a utilizar en el juego, como se muestra en la siguiente imagen:

Coordinador del Proyecto