

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

Escrit per 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. To the right of this text is a yellow button labeled "ESCALETA". Below the title, there are four options labeled A, B, C, and D, each in a blue pill-shaped button:

- A: En la bollería
- B: En la frutería
- C: En las conservas
- D: En los embutidos

The question "¿Dónde se encuentra el jamón york?" is centered in a large blue pill-shaped button. Below the question, there are several control elements:

- Four yellow buttons: "COMODÍN 50 %", "COMODÍN LLAMADA", "COMODÍN PÚBLICO", and "COMODÍN TIEMPO".
- Four circular icons: a 50% progress indicator, a telephone icon, a group of people icon, and a "TA" icon.
- Four colored buttons: a red button with "A", a yellow button with "B", a blue button with "C", and a green button with "D".
- A yellow "CONFIRMAR" button and a grey "DESMARCAR" button.
- On the right side, a grey "TIEMPO" button, a "PREGUNTAS" section with a blue box containing the number "1", and a grey "PLANTARSE" button.

Los juegos del Proyecto Newton también incluyen una presentación flash de cada uno de los juegos para que los alumnos conozcan mejor el juego antes de jugarlo.

Ángel [Coordinador del Proyecto](#)