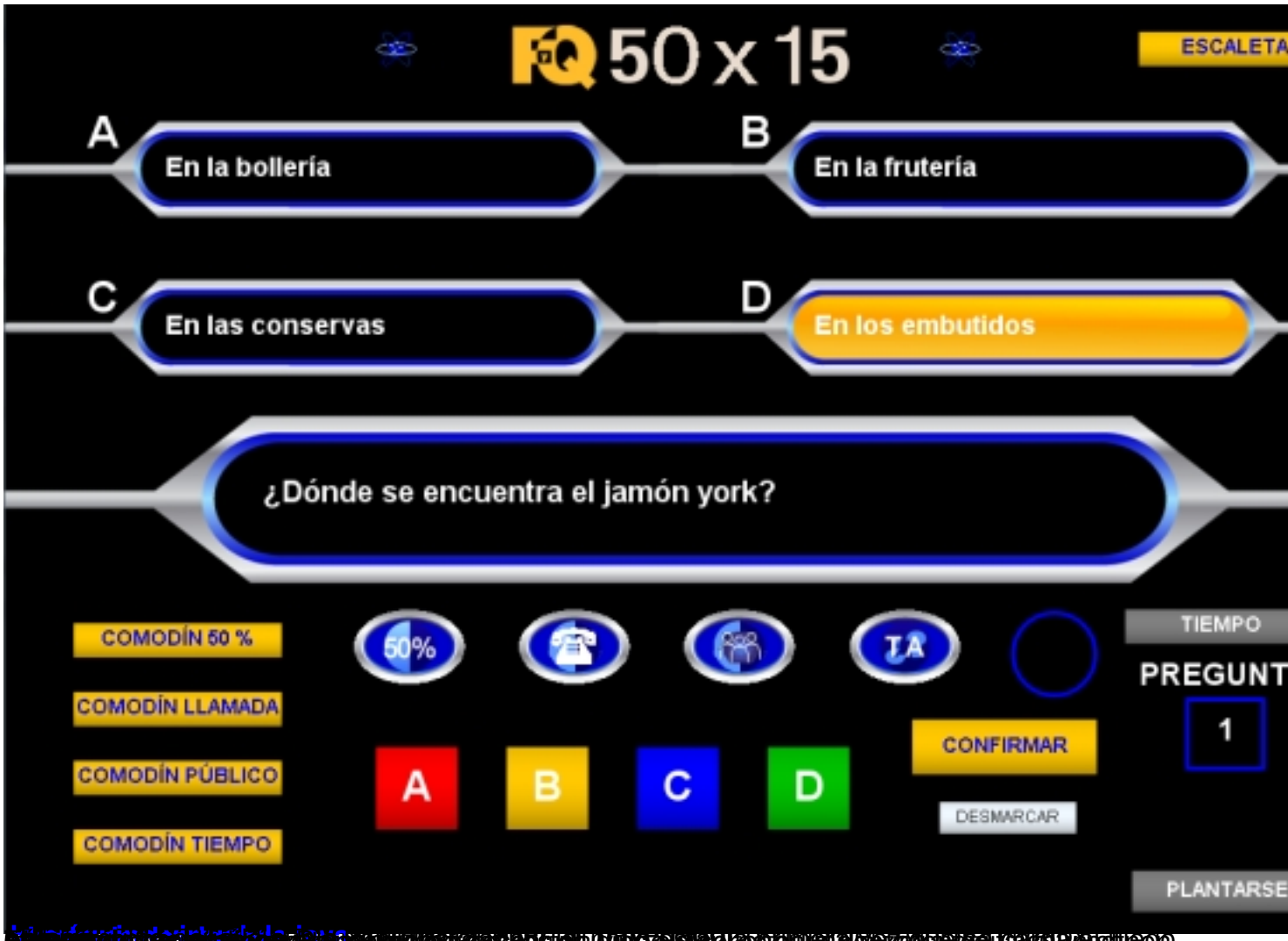
En los últimos años, se ha desarrollado dentro del Proyecto Newton una **sección de juegos didácticos** que cuenta con más de cien y que pueden ser utilizados como recurso educativo, dentro y fuera del aula, con alumnado de
**cualquier nivel**
y para
**cualquier materia**
o
**asignatura**
. Estos juegos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


50 x 15
ESCALETA
A
En la bollería
B
En la frutería
C
En las conservas
D
En los embutidos
¿Dónde se encuentra el jamón york?
COMODÍN 50 %
COMODÍN LLAMADA
COMODÍN PÚBLICO
COMODÍN TIEMPO
50%
TA
A
B
C
D
CONFIRMAR
DESMARCAR
TIEMPO
PREGUNT
1
PLANTARSE




Ultimamente del Proyecto Newton también incluyen una **presentación flash** de cada uno de




[Coordinador del Proyecto]