

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

", "

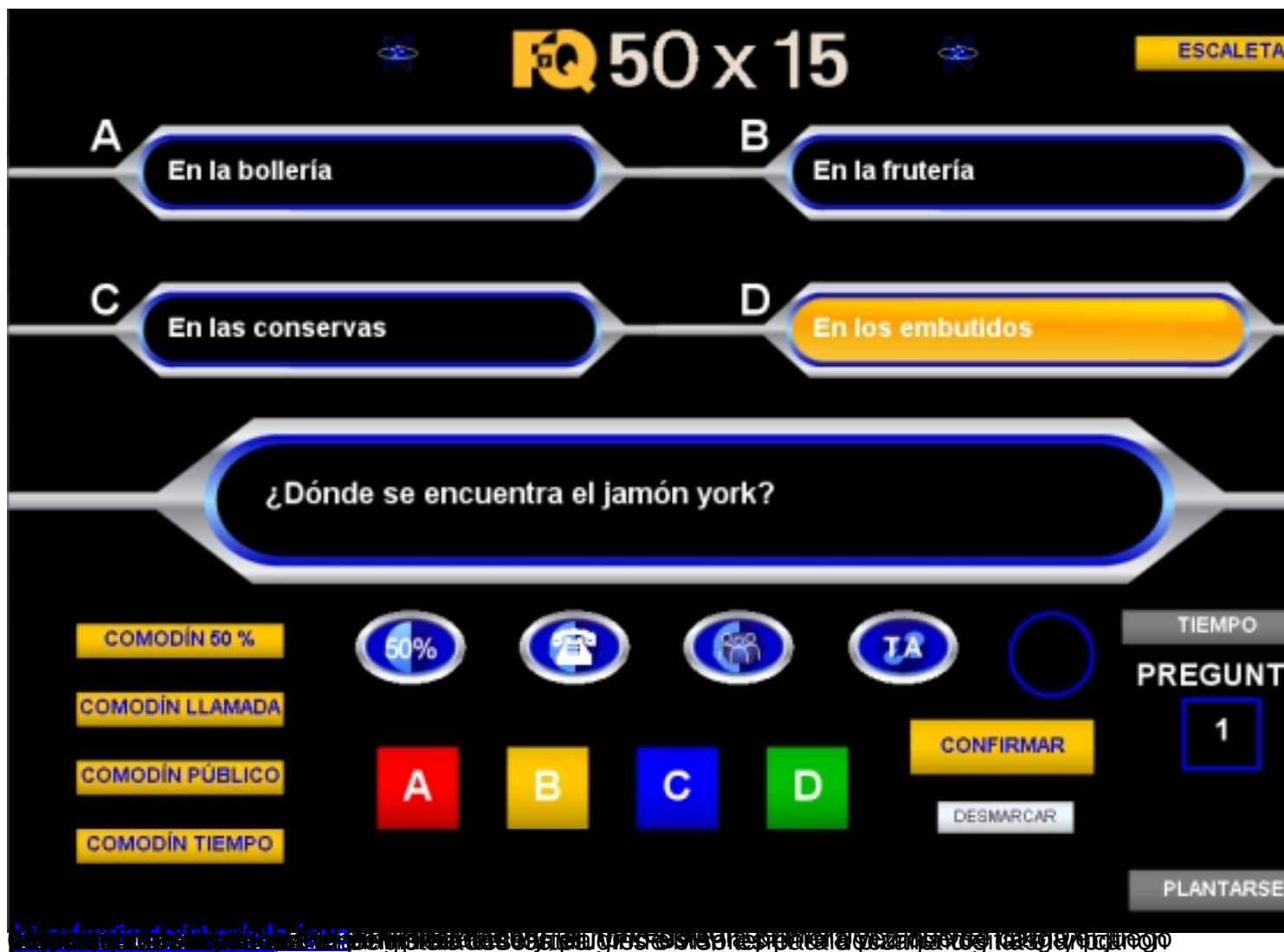
Elecciones

", "

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 encuentran 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 encuentran en el juego, como se muestra en la siguiente imagen:

Coordinador del Proyecto