

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

Escrito por 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. At the top, it displays 'FQ 50 x 15' in large yellow and white text. Below this, there are four options labeled A, B, C, and D, each in a blue rounded rectangle:

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

The question is displayed in a large blue rounded rectangle: '¿Dónde se encuentra el jamón york?'. 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), 'B' (yellow), 'C' (blue), and 'D' (green).
- Two buttons: 'CONFIRMAR' (yellow) and 'DESMARCAR' (grey).
- On the right side, there are labels for 'TIEMPO', 'PREGUNTAS' (with the number '1' in a box), and 'PLANTARSE'.

Juegos didácticos del Proyecto Newton

Escrito por José Antonio Salgueiro González

9 **1** **FyQ AHORA CAIGO** **3** **25**

12.000 12.000
6.000 6.000
3.000 3.000
1.000 1.000
1 1

Ana 1 VER VALOR CONFIRMAR
Carlos 2 VER VALOR CONFIRMAR
Elvira 3 VER VALOR CONFIRMAR
Joaquín 4 12000 A CONFIRMAR
José 9 VER VALOR CONFIRMAR
Luisa 10 VER VALOR CONFIRMAR
María 7 VER VALOR CONFIRMAR
Pedro 6 VER VALOR CONFIRMAR
Sofía 5 VER VALOR CONFIRMAR
Juan 8 VER VALOR CONFIRMAR

Montse 12000
RESPUESTA PREGUNTAS CONFIRMAR
UTILIZAR COMODIN
SELECCIONAR JUGADOR 4 CONFIRMAR
JUGADOR ELIMINADO
VER SOLUCIÓN PLATEAR PREGUNTA

Los juegos del Proyecto Newton también incluyen una presentación flash de cada uno de los juegos que se encuentran en el sitio web.

PASAPALABRA PASAPALABRA PASAPALABRA STOP
CONTIENE LA X
RADIACIÓN DE MAYOR FRECUENCIA
QUE LA ULTRAVIOLETA Y MENOR QUE
LA GAMA.
LETRA:
CONCURSANTE:
VERSION:

Coordinador del Proyecto