



# Juego Virtual de SanaMente



Asesora tu conocimiento sobre diferentes temas de salud mental a través de un juego. El juego consiste en preguntar una serie de preguntas a equipos con el objetivo de ganar puntos y aprender sobre la salud mental en general y específicamente sobre la prevención del suicidio y el uso de sustancias. ¡El equipo con más puntos gana! Utiliza este juego para eventos, en las comunidades o con grupo de familiares y amigos y aumenta lo que sabes sobre la salud mental en una plataforma virtual.

## Que está incluido en este juego:

- 🕒 Instrucciones
- 🕒 Presentación PowerPoint del juego

## Lo que necesitarás:

- 🕒 Descarga la plataforma de Zoom u otra plataforma de videoconferencia
- 🕒 1 – 2 personas encargadas de llevar el puntaje y evaluar los ganadores (o el juez)
- 🕒 Hojas de papel para llevar el puntaje de cada quien y lápiz o pluma para anotar
- 🕒 Alarma o reloj para marcar el tiempo de cada pregunta
- 🕒 (Opcional) Premio para el ganador

## Cómo jugar:

- 🕒 El juez del juego tendrá que ser el organizador de la junta, como ellos estarán responsable de seguir la presentación PowerPoint, y de leer las preguntas y respuestas.
- 🕒 Para llevar el puntaje, el encargado y/o el organizador (si solo tienen a una persona) escribirá el nombre de cada participante en una hoja de papel. Cada pregunta del juego tiene un número correspondiente que indica el valor de esa pregunta (por ejemplo; 100, 200, 300, 400, etc.).
- 🕒 El juez deberá tener la presentación PowerPoint en la primera diapositiva y compartir su pantalla con los participantes. El encargado leerá las diapositivas 1-3, que contienen las instrucciones, reglas del juego y detalles técnicos.
- 🕒 Cuando están listos, el juez pondrá la alarma o reloj para 60 segundos y leerá la primera pregunta en la diapositiva 4, participantes tendrán 60 segundos para enviar su respuesta al juez u encargado de anotar el puntaje en forma de mensaje de chat.
- 🕒 Cuando se termine el tiempo asignado, el encargado llamará TIEMPO, al que punto todos los participantes hubieran ya enviado sus respuestas en un mensaje privado de chat al juez o encargado de anotar el puntaje o el organizador. El juez leerá una vez más las preguntas y sus respuestas.
- 🕒 Antes de continuar a la siguiente pregunta, el juez o encargado del puntaje apuntará el puntaje de cada participante en una hoja de papel.

## ¿Cuáles son las reglas?

- 🕒 Participantes deben de enviar sus respuestas en un mensaje privado a la persona encargada de llevar el puntaje o el juez, y no deben anunciar respuestas al grupo.
- 🕒 Participantes tienen 60 segundos para enviar sus respuestas.
- 🕒 Solo se permite dar una respuesta por pregunta, o para las preguntas que indican dar tres o cuatro respuestas, se permite dar tres o cuatro respuestas. Enviando más que el indicado número de respuestas será calificado como incorrecto.
- 🕒 No se permite el uso de celulares, computadoras, o tabletas.