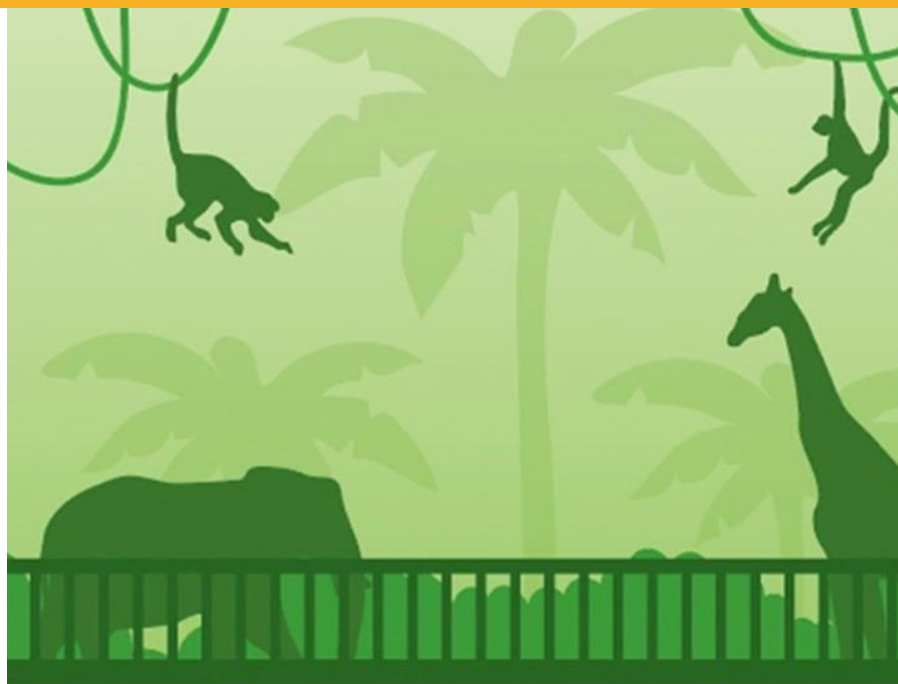


# Manual de usuario

## Juego educativo “Visita al zoológico”



Tributos

---

## Tabla de contenido

Requisitos de navegador:.....	2
Antes de comenzar.....	3
PARA JUGAR ONLINE .....	4
PARA JUGAR OFFLINE.....	4
Controles de reproducción.....	6
Respuesta correcta.....	7
Iniciar el juego .....	7
Reto 1 .....	8
Reto 2 .....	9
Reto 3 .....	10
Reto 4 .....	11
Reto 5 .....	11
Última actividad.....	13

## Visita al zoológico

La actividad invita a los estudiantes a acompañar a dos niños: Juan y Ana en un día de paseo al zoológico. Juan y Ana llegan con sus compañeros de clase al zoológico. Al llegar, compran dos entradas junto con el grupo. La persona que los recibe les pide que no pierdan sus entradas pues estos son sus comprobantes de pago y si desean salir deberán presentarlas para poder hacerlo. Sin embargo, Juan pierde la suya al entrar a uno de los ambientes del parque. Cuando desea salir para ir a buscar su chompa al ómnibus escolar, descubre que no tiene su comprobante. Juan deberá resolver varias pistas y pasar algunas pruebas, con ayuda de su amiga Ana, para poder hallarlo.

### Requisitos de navegador:

Sistema Operativo		Navegador
 <b>Windows</b>	<b>Se recomienda utilizar:</b> Google Chrome (versión más reciente), Microsoft Edge (versión más reciente), Google Chrome (versión más reciente), Firefox (versión más reciente)	
 <b>Mac</b>	Safari (versión más reciente), Google Chrome (versión más reciente), Firefox (versión más reciente)	
 <b>Movil</b>	Safari en Apple iOS 10 o posterior, Google Chrome en Apple iOS 10 o posterior, Google Chrome en Android OS 4.4 o posterior.	

Para acceder al juego siga los siguientes pasos:

1. Ingresar al portal institucional <http://cultura.sunat.gob.pe/>
2. Ubicar la sección “niños y niñas”



3. En la parte inferior donde indica Juegos, ubicar “Visita al zoológico”.

### **Antes de comenzar**

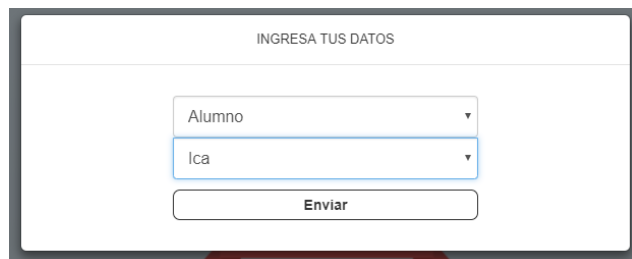
- Determinar si va a jugar de forma ONLINE (haciendo uso de internet) u OFFLINE (sin hacer uso de internet).
  - ONLINE: Debe contar con internet para poder jugar.
  - OFFLINE: Debe descargar el programa, instalarlo en su máquina y luego podrá jugar.

## PARA JUGAR ONLINE



Para jugar ONLINE (conectado a internet) en la ventana “Ingresa tus datos” deberá completar el perfil (profesor, alumno u otro), el departamento y enviar para iniciar el juego.

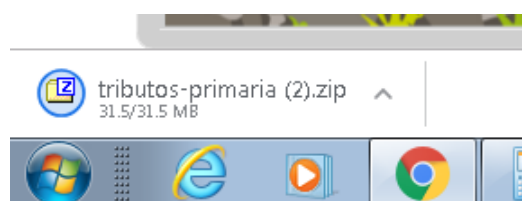
Al trabajar de manera ONLINE, la actividad del usuario se registrará en el sistema.



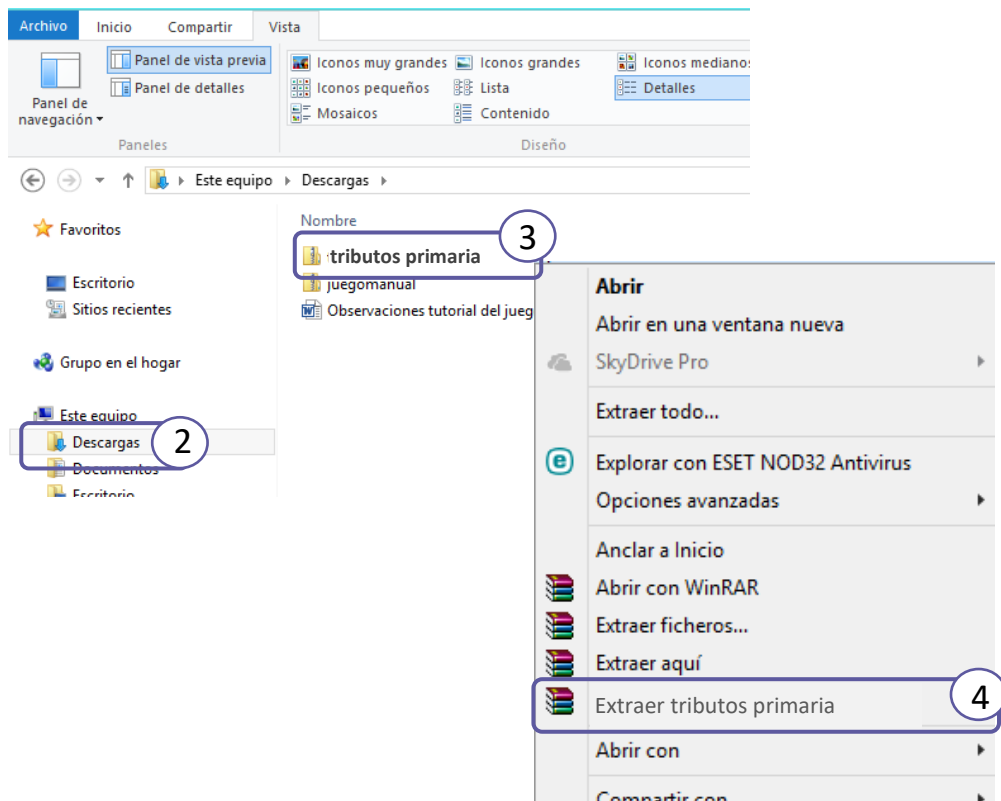
## PARA JUGAR OFFLINE

Para descargar el juego debe tener conexión a Internet (única vez), al ingresar al juego debe completar “Ingresa tus datos” aquí debe completar el perfil (profesor, alumno u otro), el departamento y enviar para iniciar el juego.

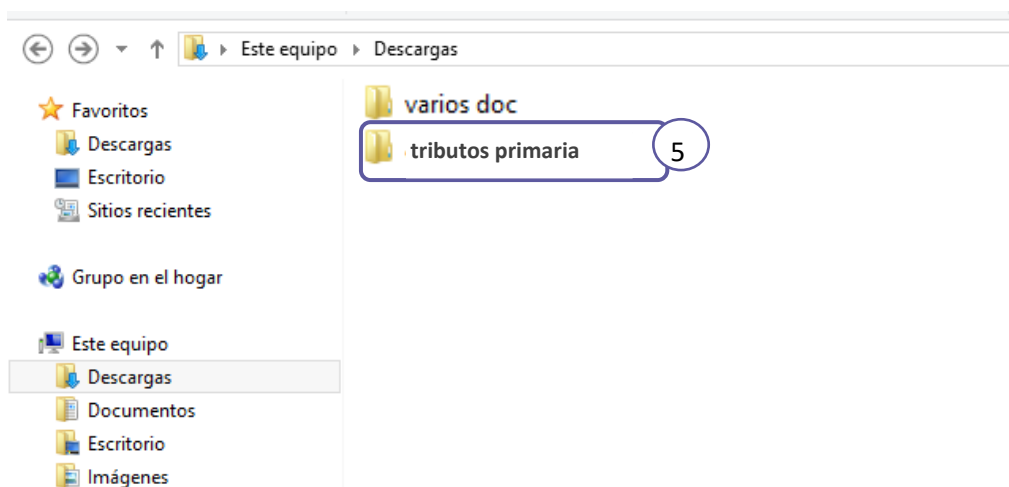
1. Apenas presione el botón “Descarga para jugar off-line”, inmediatamente le aparecerá el proceso de descarga en una carpeta Zip, como se ve en la imagen.



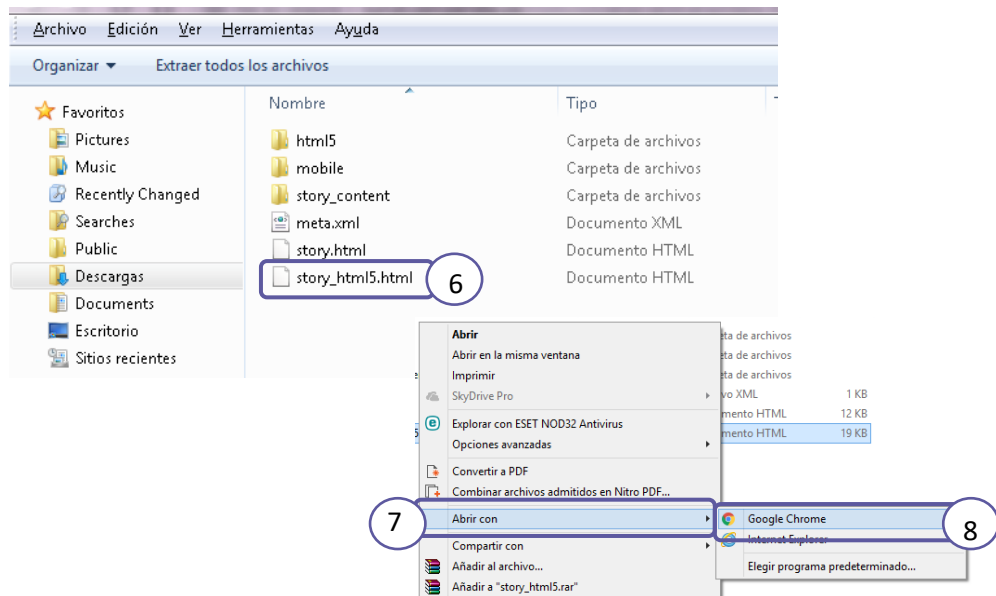
2. En la carpeta de descargas se encuentra el archivo zip
3. Clic derecho a la carpeta zip “tributos-primaria”
4. Clic en Extraer tributos- primaria



5. Abrir la carpeta descomprimida “tributos-secundaria”








6. Clic derecho al archivo story.html5
7. Clic en abrir con
8. Clic en Google Chrome



9. Se abrirá el juego

### Controles de reproducción

En el juego encontrará los siguientes controles

Control	Función	Control	Función
	Avanzar		Silenciar
	Retroceder		Ver instrucciones
	Pausar		

### Respuesta correcta

Cada vez que responde correctamente una pregunta le aparecerá un mensaje de felicitación.

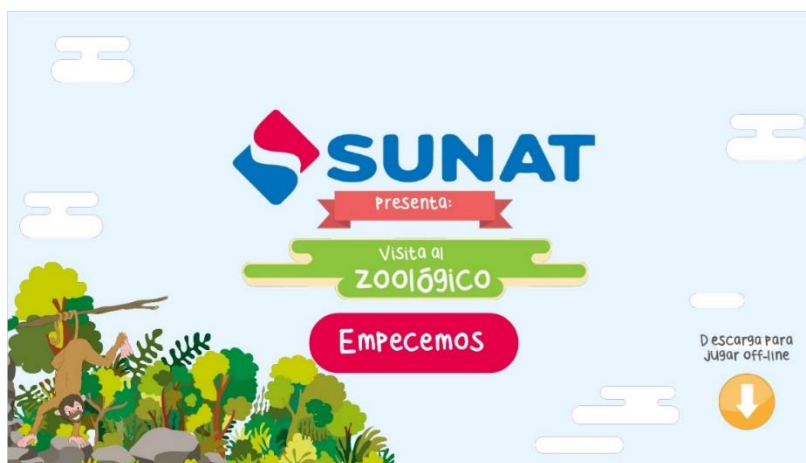


## ¡MUY BIEN!

¡La respuesta es correcta!  
Continuemos con la siguiente pista.

**¡Vamos!**

### Iniciar el juego



Presentación de la trama o situación problemática que el estudiante debe ayudar a resolver a lo largo de todo el recurso. Entre cada reto se contará una parte de la historia.

Para iniciar en el juego debe dar clic en el botón “**Empecemos**”.

El juego presenta 2 personajes (avatar), tendrá que elegir a uno de ellos, quien será el guía en el desarrollo del recurso.





### Reto 1

Al dar clic a cada número aparecerá la pista para completar el crucigrama, para completar la respuesta debe dar clic en cada recuadro y digitar la letra de la respuesta, cuando termine tiene que presionar en el botón “Responder”, así debe completar las siete preguntas del crucigrama, cuando complete encontrara la palabra oculta en el crucigrama. En la parte inferior se encuentra la barra de progreso, que indica que está respondiendo todo bien, si se equivoca tendrá que iniciar de nuevo.



Preguntas	Respuesta
Personas que pagan sus impuestos al Estado.	CONTRIBUYENTE
Los comprobantes de pago pueden ser físicos o	ELECTRÓNICOS
Comprobante de pago emitido por una máquina registradora	TICKET
Documento que acredita la compra de un bien o la recepción de un servicio.	COMPROBANTE
Los comprobantes de pago tienen un número de	RUC
El vendedor a partir de los S/ 5.00 debe emitir una boleta de ...	VENTA
Comprobante de pago utilizado por los profesionales, son los recibos por ...	HONORARIOS

Clic en Responder, clic en la flecha para pasar al siguiente reto.

**Resuelvan el crucigrama y descubran la palabra escondida**  
Escribe en cada recuadro las letras que completan las palabras. Luego, haz clic en "Responder"

1 C O N T R I B U Y E N T E  
2 E L E C T R Ó N I C O S  
3 T I C K E T  
4 C O M P R O B A N T E  
5 R U C  
6 V E N T A  
7 H O N O R A R I O S

Comprobantes de Pago utilizados por los Profesionales, son los recibos por...

Responder

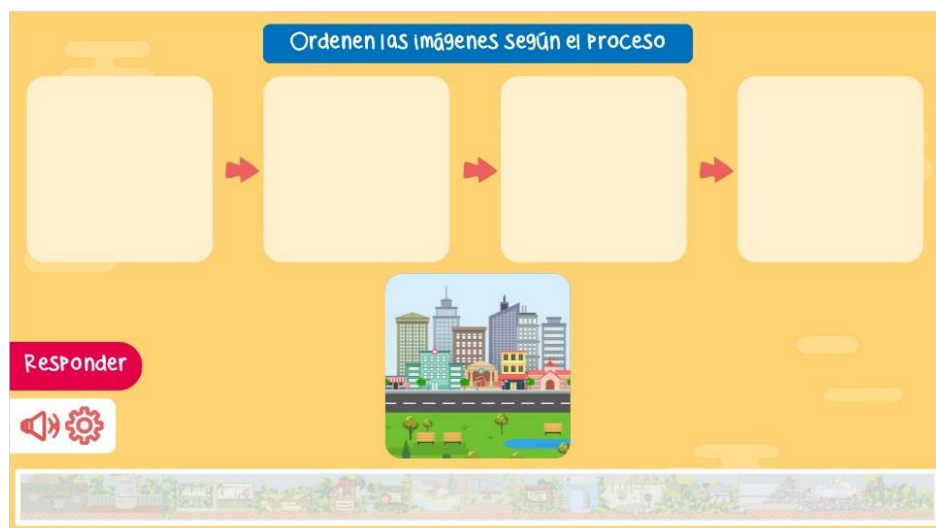


## Reto 2

En el siguiente reto el estudiante tiene que analizar cuál es el orden que tiene el proceso de un producto. Cuando ubique el mouse sobre la imagen se visualizará la información, la cual le va a ayudar para reflexionar. Si al arrastrar la caja de imagen la deja fuera de los recuadros regresa al punto de inicio y solo se puede mover un solo elemento a la vez.

**Ordenen las imágenes según el Proceso**

Responder



El orden en que deben ir las imágenes es la siguiente:

Imagen	Texto y orden
	<p>El comprador paga el producto que incluye el IGV, tributo con el cual contribuimos cada vez que compramos.</p>
	<p>El vendedor emite y entrega comprobante de pago.</p>
	<p>El vendedor declara sus ventas en la página web de SUNAT, entidad del Estado encargado de recaudar los tributos y deposita el IGV en la agencia bancaria autorizada.</p>
	<p>El dinero del IGV llega al Estado y se destina a proyectos, obras y servicios en favor de los ciudadanos.</p>

Después clic en responder.

### Reto 3

El estudiante debe leer cada respuesta y después de determinar la respuesta correcta debe dar clic a la alternativa y clic en el botón "Responder".



**Respondan...**

¿Cómo colaboramos los ciudadanos para tener lugares bien cuidados?

**+ ENFERMERÍA**

- Gracias al pago de los tributos de todos, el Estado nos brinda espacios públicos bien implementados. ✓
- Para implementar mejor espacios como el tópico del zoológico, los visitantes deben traer sus medicinas y donarías.
- Gracias al pago de los tributos, hay mas gente que visita los zoológicos.

**Responder**

### Reto 4

El estudiante debe obtener el total de ingresos del zoológico y calcular el IGV que debe pagar. En cada recuadro debe colocar el número que corresponde a la suma de los ingresos que tiene el zoológico, después debe obtener el IGV, encuentra tres formas de

obtener el IGV, cuando ha obtenido el IGV de cada uno de ellos debe sumar. Para hallar el IGV, puede utilizar una hoja, un lapicero como ayuda para resolver el ejercicio.

**Ayuda al zoológico a pagar su IGV**

El zoológico recibe:		Cálculo IGV	
Tienda	S/. 2 3 8 0	18% de S/. 2 3 8 0	=
Entrada	S/. 1 9 1 2 0	$\frac{18}{100}$ de S/. 1 9 1 2 0	=
Exhibición	S/. 3 7 5 5	0.18 × S/. 3 7 5 5	=
<b>Total</b>	S/. [ ][ ][ ][ ]	<b>Total</b>	S/. [ ][ ][ ][ ]

🔊 ⚙️ Responder

Después de realizar las operaciones clic en “Responder”

**Ayuda al zoológico a pagar su IGV**

El zoológico recibe:		Cálculo IGV	
Tienda	S/. 2 3 8 0	18% de S/. 2 3 8 0	= 4 2 8 . 4
Entrada	S/. 1 9 1 2 0	$\frac{18}{100}$ de S/. 1 9 1 2 0	= 3 4 4 1 . 6
Exhibición	S/. 3 7 5 5	0.18 × S/. 3 7 5 5	= 6 7 5 . 9
<b>Total</b>	S/. 2 5 2 5 5	<b>Total</b>	S/. 4 5 4 5 . 9

🔊 × ⚙️ Responder

### Reto 5

Debe identificar las partes de un comprobante de pago, arrastrando las etiquetas verdes a los recuadros vacíos, al terminar de completar las etiquetas debe dar clic en el botón “Responder”.

Si la etiqueta se arrastra fuera de los recuadros vacíos estos regresan al punto de inicio y solo se puede arrastrar una etiqueta a la vez.



The image shows a digital form for a 'BOLETA DE VENTA' (Sales Receipt) from 'd'Obra'. The form includes fields for the issuer's name and address, the consumer's name and address, a table for items with columns for quantity, description, unit price, and amount, and a total amount field. There are several empty rectangular boxes around the form intended for placing labels.

Arrastrar las etiquetas a donde corresponde



This image shows the same 'BOLETA DE VENTA' form as above, but with green labels and arrows indicating where they should be placed:

- Nombres y apellidos del emisor y domicilio del establecimiento**: Points to the issuer's name and address fields.
- Datos del consumidor**: Points to the consumer's name and address fields.
- Número de RUC del emisor**: Points to the R.U.C. field.
- Denominación del comprobante**: Points to the 'BOLETA DE VENTA' title.
- Número de serie**: Points to the '001 -' field.
- Detalle de la operación**: Points to the table with columns CANT, DESCRIPCION, PUNITARIO, and IMPORTE.
- Monto total de la operación**: Points to the 'TOTAL S./' field.

At the bottom left, there is a red button labeled 'Responder' and a speaker icon with a gear, indicating an audio instruction.

Clic en "Responder"



## Última actividad

Para concluir el estudiante debe anotar en su cuaderno las siguientes preguntas, para después compartir en clase.



Al concluir el juego puede salir o volver a jugar. Si eliges esto último todas las acciones que hayas realizado anteriormente serán borradas (respuestas, puntajes acumulados, etc.)

