

Manual de  
usuario

# Juego educativo “Buenas compras”



Aduanas

---

## Contenido

Buenas compras .....	3
Requisitos de navegador: .....	3
Acceder al juego .....	3
Antes de comenzar .....	4
PARA JUGAR ONLINE .....	4
PARA JUGAR OFFLINE .....	5
Controles de reproducción .....	7
Sistema de puntaje .....	7
Iniciar el Juego .....	8
Reto 1 .....	9
Reto 2 .....	9
Reto 3 .....	10
Reto 4 .....	11
Reto 5 .....	12
Infografía .....	12
Reto 7 .....	13
Final .....	14

## Buenas compras

El juego invita a los estudiantes a ayudar a Carlos a ganar el dinero que necesita para comprar una computadora portátil. Para lograrlo, deberán resolver los retos que se presentan relacionados al tema del contrabando. Al finalizar, deberán ayudar a Carlos a comprar de manera inteligente.

### 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.

### Acceder al juego

Para acceder al juego siga los siguientes pasos:

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



3. Luego en la parte inferior donde indica “Juegos, ubicar el “**Buenas compras**”.

### **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.

4

### **PARA JUGAR ONLINE**



Para jugar ONLINE (conectado a internet) solo debe presionar el botón “Empecemos”, registrar sus datos y luego continuar.

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

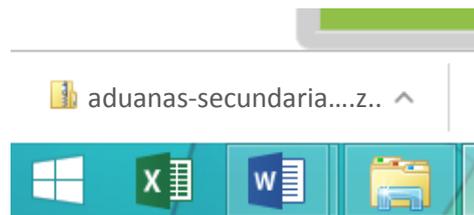


INGRESA TUS DATOS	
Alumno	▼
Ica	▼
Enviar	

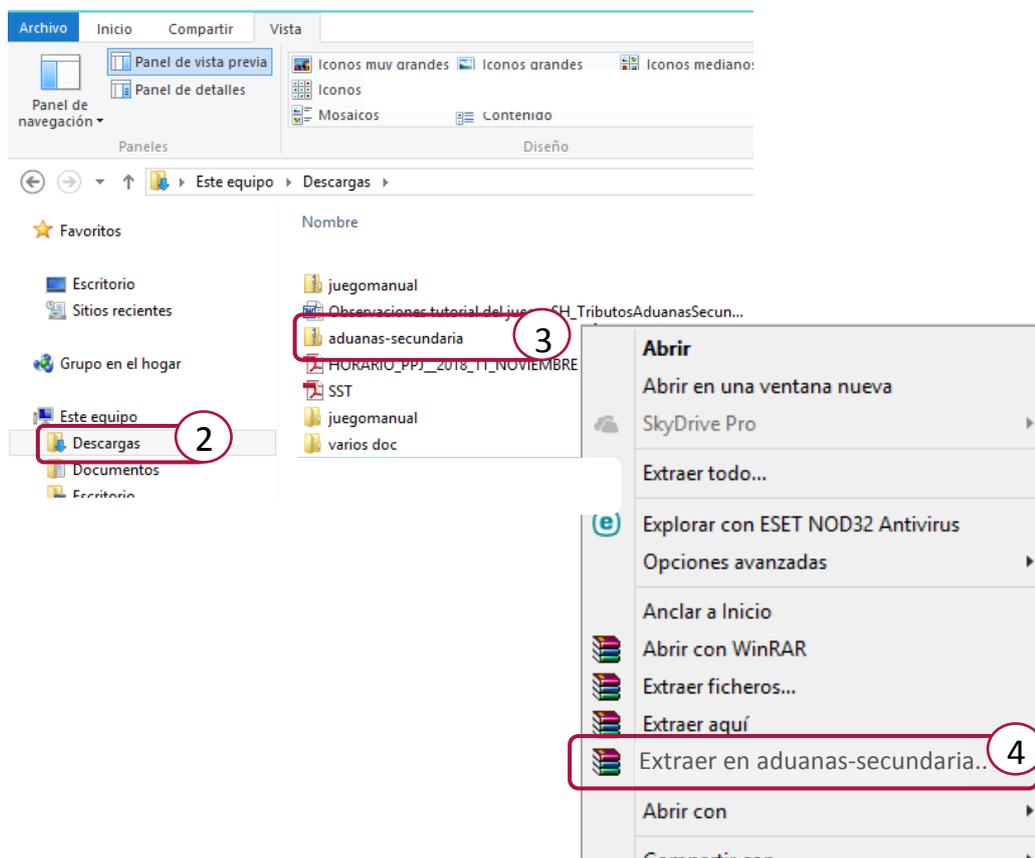
## PARA JUGAR OFFLINE

Para jugar OFFLINE (sin hacer uso de internet), debe hacer uso del botón “Descargar”, registrar sus datos y ejecutar la descarga del zip que contiene el total del juego.

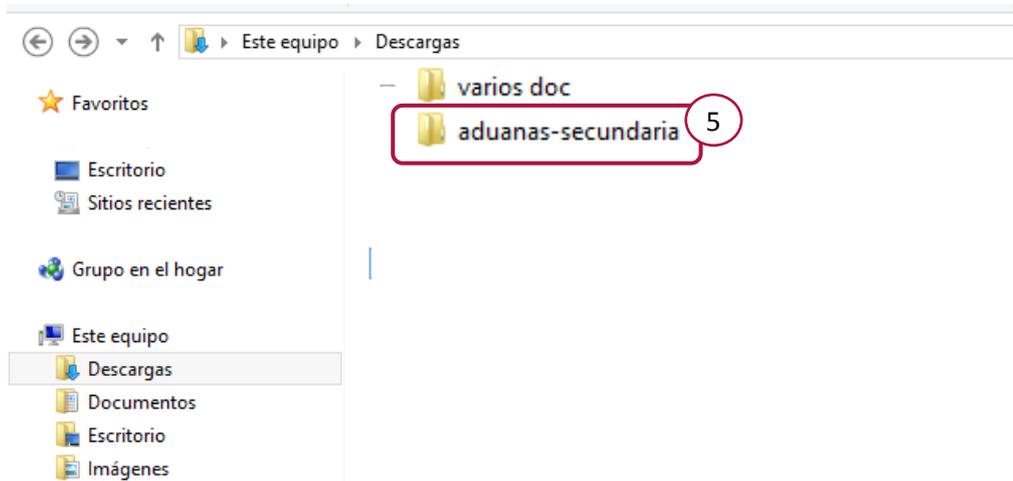
1. Apenas presione el botón “descargar”, inmediatamente le aparecerá el proceso de descarga en una carpeta Zip, como se ve en la imagen.



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



5. Abrir la carpeta descomprimida “aduanas-secundaria”

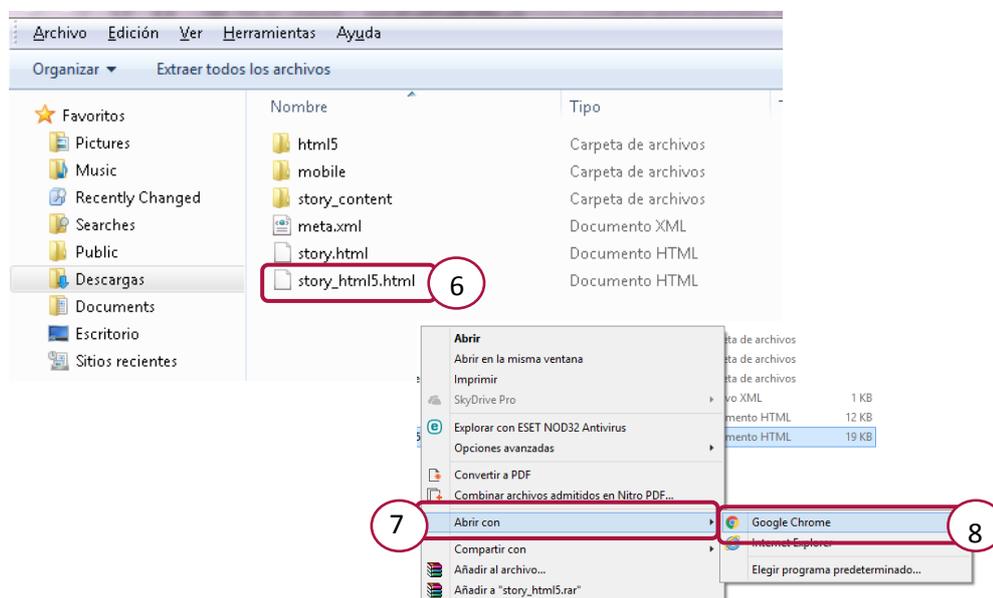


6

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		

## Sistema de puntaje

Conforme vayan desarrollando los retos se irán acumulando puntos los cuales se mostrarán en la parte superior izquierda.



## 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 darle clic en el botón “Empecemos”

8

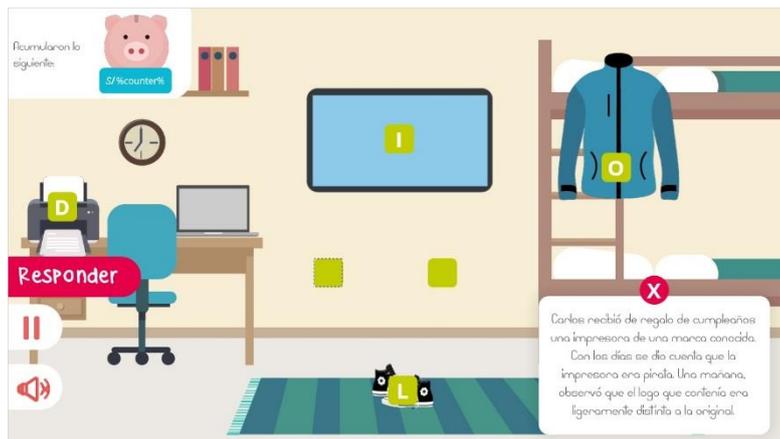


El juego presenta 2 personajes (avatar), tendrá que elegir a uno de ellos, quien será el guía en el desarrollo del recurso.



## Reto 1

El estudiante debe encontrar las letras escondidas en la habitación de Carlos, después de encontrarlas debe completar las letras que falta a la palabra escondida. Cada vez que encuentra una letra aparecerá una retroalimentación con información relacionada al tema.



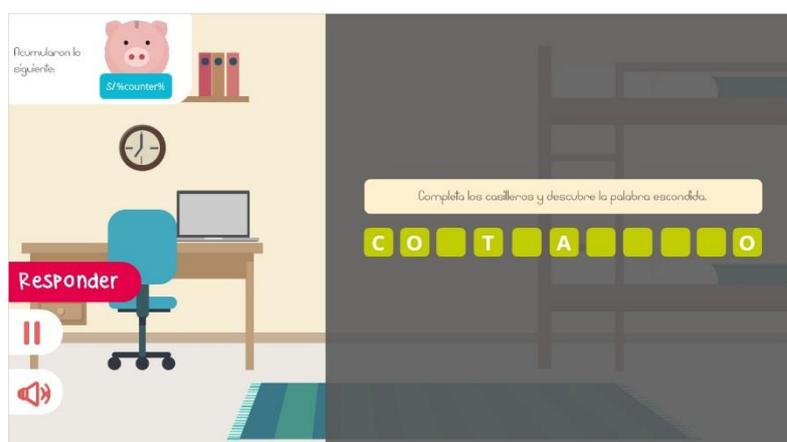
9

**Notas:** El usuario tiene 3 intentos para resolver el reto, si lo logra ganará 50 puntos.:

Los puntos (dinero) ganados se irán acumulando y visualizando en la alcancía ubicada en la parte superior derecha

## Reto 2

El estudiante debe completar la palabra escondida, al completar debe dar clic en "Responder", la palabra que debe completar es "CONTRABANDO".



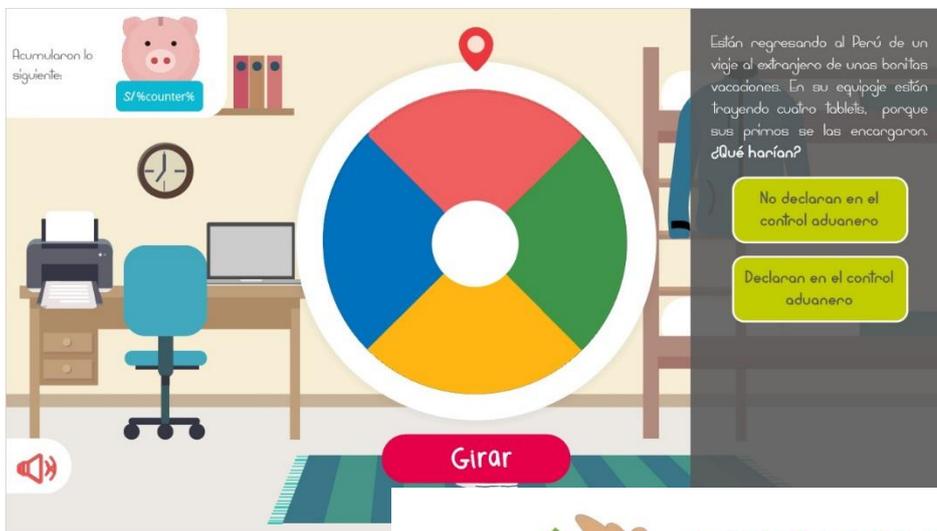


Notas: El usuario tiene 3 intentos para resolver el reto, si lo logra ganará 100 puntos.

10

### Reto 3

El estudiante debe dar clic en el botón “Girar”, cuando la ruleta se detenga aparecerá una pregunta aleatoria de 4, el estudiante debe dar clic a la respuesta, si responde todas las preguntas correctamente obtendrá un puntaje que se acumulara a los demás.



## Reto 4

El estudiante seleccionara en el mapa del Perú la región donde vive, al seleccionar aparecerá al lado derecho una pizarra con trípode y los medios de control, aquí debe dar clic en el botón “Ingresar”.



11

Ingresara a la siguiente ventana donde debe ordenar la caja verde si pertenece a Mercancías restringidas o Mercancías prohibidas, después de ordenar debe dar clic en “Responder”.



**Nota:** arrastrar y soltar los objetos a su destino correspondiente, luego comprobar la respuesta con el botón “responder”, si respondió correctamente obtendrá un puntaje que se acumulará a las otras.

## Reto 5

Para pasar el siguiente reto, debe arrastrar las figuras a las cajas, clasificando si son productos restringidos o prohibidos, después de clasificar debe dar clic en el botón “Responder”.

El estudiante tiene 3 intentos, si logra hacer la selección correcta acumula 400 puntos.



12

## Infografía

El estudiante debe seleccionar el botón o “menos contrabando” o “más contrabando”, a través de este reto visualizara cómo afecta este cambio en los servicios proveídos por el Estado.



Después de interactuar con la infografía deberá responder las diferentes preguntas que se presentan, el estudiante deberá analizar la pregunta para responder si la

respuesta es o verdadero o falso, si responde correctamente todas las preguntas acumulara un puntaje.



### Reto 7

Para terminar el juego el estudiante tiene un puntaje acumulado, teniendo la posibilidad de comprar un nuevo equipo, pero debe analizar cada uno de ellos  dando clic a donde mostrara información necesaria para comprar: sí tiene garantía y brindan comprobante de pago por la compra, después de analizar cada producto tomara la decisión de seleccionar y arrastrar el equipo al cuadrado blanco y para dar la conformidad debe dar clic al botón “Comprar”, lo utilizado en la compra restara de su puntaje acumulado durante todo el juego y aparecerá un mensaje de felicitación, si selecciono correctamente.



### **Final**

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

