

Manual de usuario

Juego educativo “Visita al zoológico”



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 | 9 |
| Reto 4 | 10 |
| Reto 5 | 10 |
| Última actividad..... | 11 |

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 van 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 estas 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 |
|---|--|
|  Windows | Se recomienda utilizar: Google Chrome (versión más reciente), Microsoft Edge (versión más reciente), Google Chrome (versión más reciente), Firefox (versión más reciente) |
|  Mac | Safari (versión más reciente), Google Chrome (versión más reciente), Firefox (versión más reciente) |
|  Movil | 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. Luego 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) solo debe presionar el botón “**Empecemos**”, registrar sus datos y luego continuar.

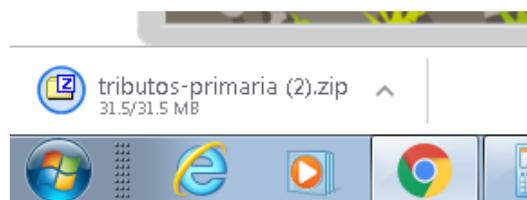
Al trabajar de manera ONLINE, la actividad del usuario se registrará en el sistema.



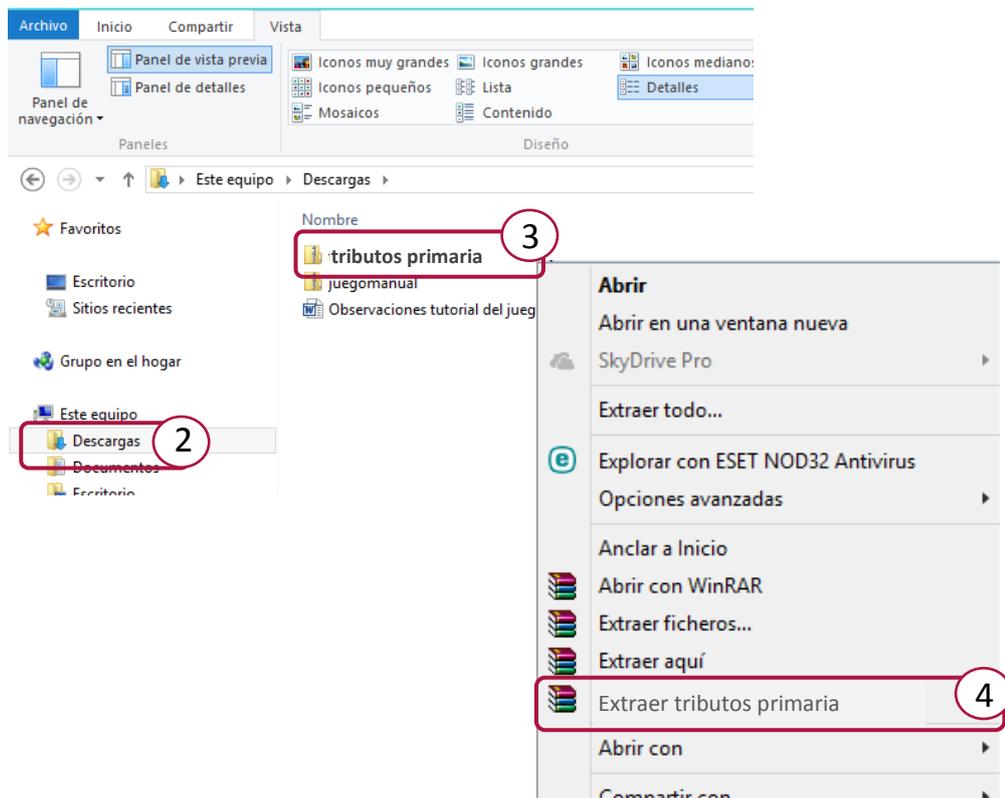
PARA JUGAR OFFLINE

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.

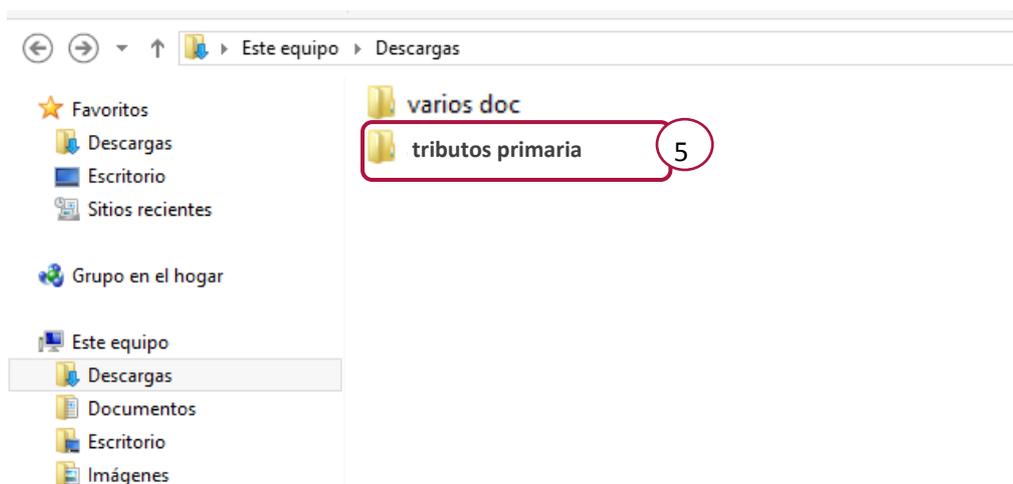
1. Apenas presione el botón “descargar”, inmediatamente le aparecerá el proceso de descarga en una carpeta Zip, como se ve en la imagen.



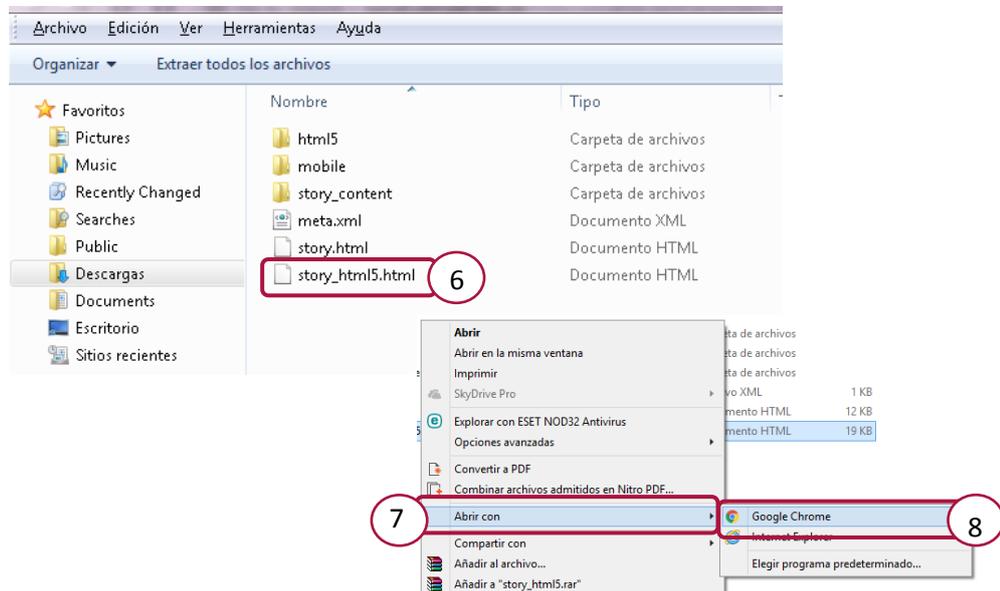
2. En la carpeta de descargas se encuentra el archivo zip
3. Clic derecho a la carpeta zip “tributos-primaria”
4. Clic en Extraer en tributos- primaria



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.



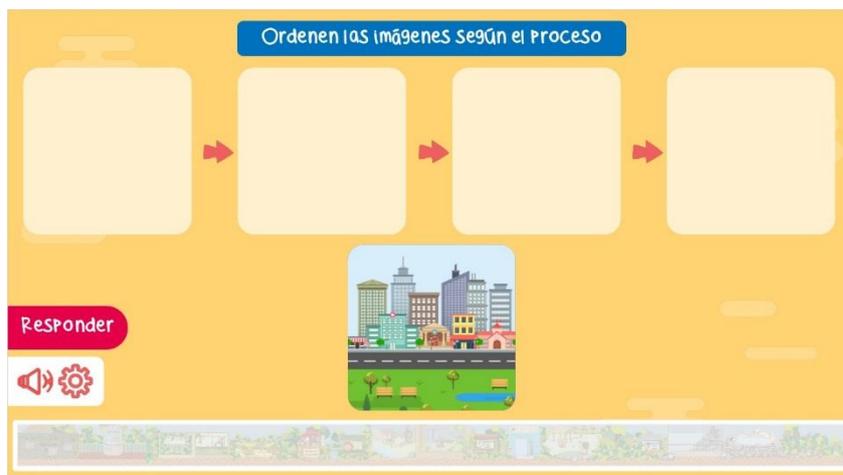
Reto 1

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 esta respondiendo todo bien, si se equivoca tendrá que iniciar de nuevo.



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 aparece información la cual le va ayudar para reflexionar. Si al arrastrar la caja de imagen de deja fuera de los recuadros regresa al punto de inicio y solo se puede mover un solo elemento a la vez.



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".



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

| 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 | x S/. | 3 | 7 | 5 | 5 | | |
| Total | S/. | | | | | Total | | S/. | | | | | |

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.



Etiquetas de identificación:

- Monto total de la operación
- 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.)

