Manual de usuario

Juego educativo "Visita al zoológico"





Tributos



Tabla de contenido

Requisitos de navegador:
Antes de comenzar
PARA JUGAR ONLINE 4
PARA JUGAR OFFLINE 4
Controles de reproducción 6
Respuesta correcta
Iniciar el juego
Reto 1
Reto 2
Reto 3
Reto 4
Reto 5
Última actividad





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
WINdows	reciente), Firefox (versión más reciente)
	Safari (versión más reciente), Google Chrome (versión más reciente), Firefox (versión más reciente)
Мас	
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 (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 DAT	DS
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 "tributos-primaria"
- 4. Clic en Extraer en tributos- primaria

Archivo Inicio Compartir V	ïsta			
Panel de vista previa	Iconos muy grandes i Icon	os grandes	∎≝ Iconos mediano: 8≕= Detalles	
navegación 🔻		tenido		
Paneles		Diseño		
🛞 🌛 👻 ↑ 🚺 🕨 Este equipo	▶ Descargas ▶			
🔆 Favoritos	Nombre	3		
Escritorio	juegomanual	_	Abrir	
🖳 Sitios recientes	🔟 Observaciones tutorial del j	ueg	Abrir en una ventana nueva	
		-		
🤫 Grupo en el hogar		1	SkyDrive Pro	P
Este equipo			Extraer todo	
Descargas		e	Explorar con ESET NOD32 Antivirus	
			Opciones avanzadas	•
			Anclar a Inicio	
		-		
		<u> </u>	Abiii con wiintar	
			Extraer ficheros	
			Extraer aquí	\frown
			Extraer tributos primaria	4
			Abrir con	•
			Compartir con	

5. Abrir la carpeta descomprimida "tributos-secundaria"







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

<u>A</u> rchivo <u>E</u> dición <u>V</u> er <u>H</u> e	rramientas Ay <u>u</u> da		
Organizar 👻 Extraer todo	s los archivos		
🔆 Favoritos	Nombre	Tipo	-
📔 Pictures	퉬 html5	Carpeta de archivos	
🜗 Music	퉬 mobile	Carpeta de archivos	
🚱 Recently Changed	퉬 story_content	Carpeta de archivos	
🍺 Searches	🕋 meta.xml	Documento XML	
퉬 Public	story.html	Documento HTML	
〕 Descargas	story_html5.html	6 Documento HTML	
📗 Documents			
🧾 Escritorio		Abrir	ta de archivos
🔚 Sitios recientes		Abrir en la misma ventana	ta de archivos
		Imprimir SkyDrive Pro	ta de archivos
	e	Evploration EVET NOD22 Antivity	mento HTML 12 KB
	5	Opciones avanzadas	mento HTML 19 KB
		Convertir a PDF	
		Combinar archivos admitidos en Nitro PDF	
	(7)	Abrir con	Google Chrome
		Compartir con	Internet Explanat
		Añadir al archivo Añadir a "story, html5.rar"	Elegir programa predeterminado
	4	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	

9. Se abrirá el juego

Controles de reproducción

En el juego encontrará los siguientes controles

Control	Función	Control	Función
\rightarrow	Avanzar	₹¥	Silenciar
÷	Retroceder	ŝ	Ver instrucciones
	Pausar		





Respuesta correcta

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



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 "Reponder", 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 zoologico y calcular el IGV que debe pagar. En cada recuadro debe colocar el numero 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

					(A	yudo	1 al 2001	6 9iC	:o a	Pa9	ar s	u I(5 V					
	El zoo	lógico	o neci	be:										Cálcul	o IGV				
Tienda	S/.		2	3	8	0	•	18%	de	S/.		2	3	8	0	0			•
Entrada	S/.	1	9	1	2	0		18	de	S/.	1	9	1	2	0	0			
Exhibición	S/.		3	7	5	5		0.18	8	S/.		3	7	5	5	0			
Total	S/.										Tota	1	_	_		S/.			. [
												<u>.</u>							
													i.						
1) 谷									Re	spo	nde	er							
		- 140							L.D.				2			-	-		5

ayuda para resolver el ejercicio.

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.

	Die: Racén social Bervicio: Generale: de: Arquitecture y Dieele Die: Racén social Panajie zuzz (L1 zuzzz: Urb zuzz) Bolle Ta Die Venta Bolle Ta Die Venta Dire: Generale: Bolle Ta Die Venta Dire: Generale: Bolle Ta Die Venta Dire: Generale: Dire: Generale:	
Monto total de la operación	CANT DESCRIPCION PUNITARIO IMPORTE	
Responder		
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥<	CANCELADO Lima,del_20 FIRMA TOTAL S/	
		astren





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.)



