

Manual de
usuario

Juego educativo “Buenas compras”



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	10
Reto 3	11
Reto 4	12
Reto 5	13
Infografía	14
Reto 7	16
Final	18

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
 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.

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 **“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) 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.

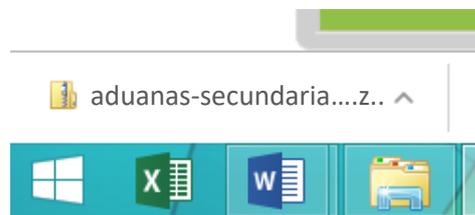


INGRESA TUS DATOS	
Alumno	▼
Ica	▼
Enviar	

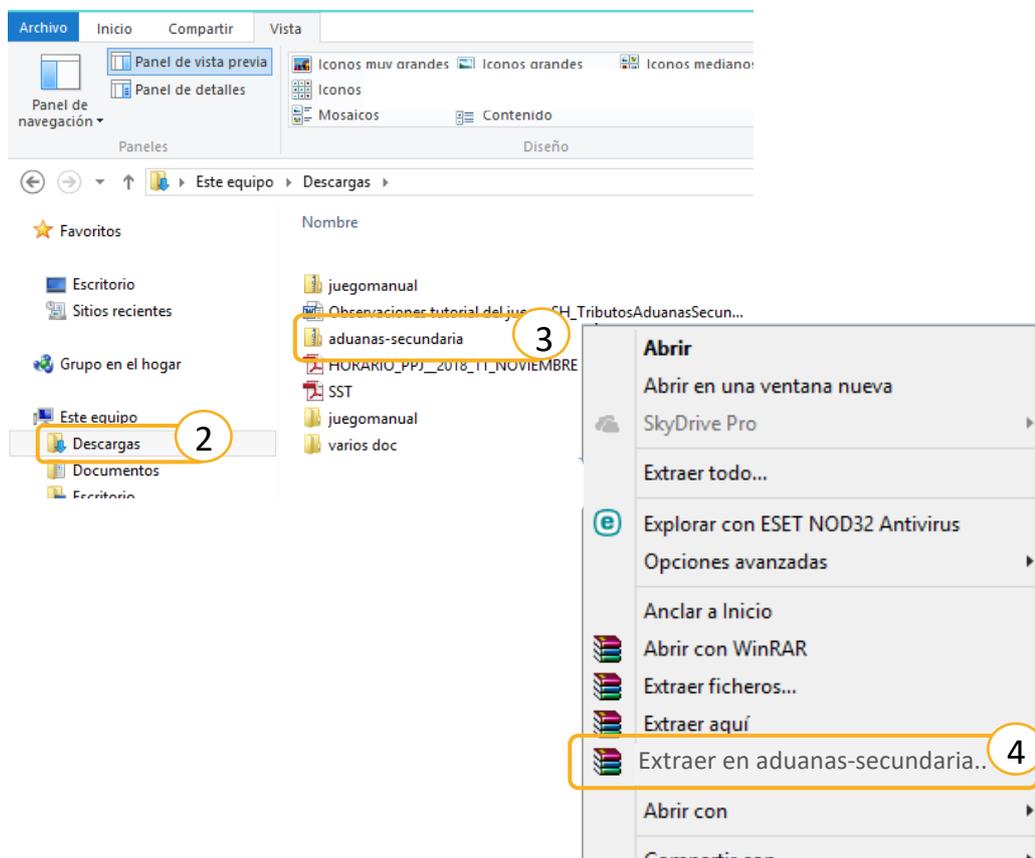
PARA JUGAR OFFLINE

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.

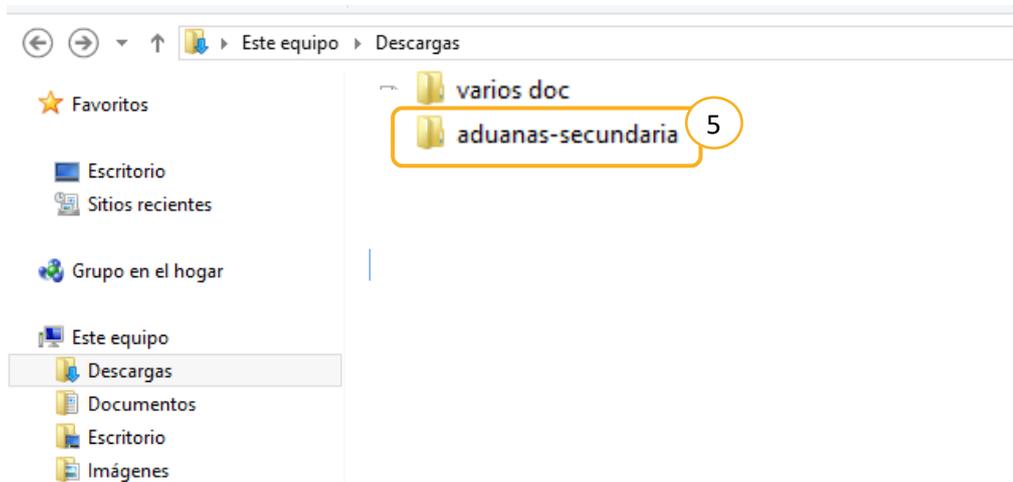
1. Apenas presione el botón “Descargar para jugar off-line”, inmediatamente le aparecerá el proceso de descarga en una carpeta Zip, como se ve en la imagen.



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

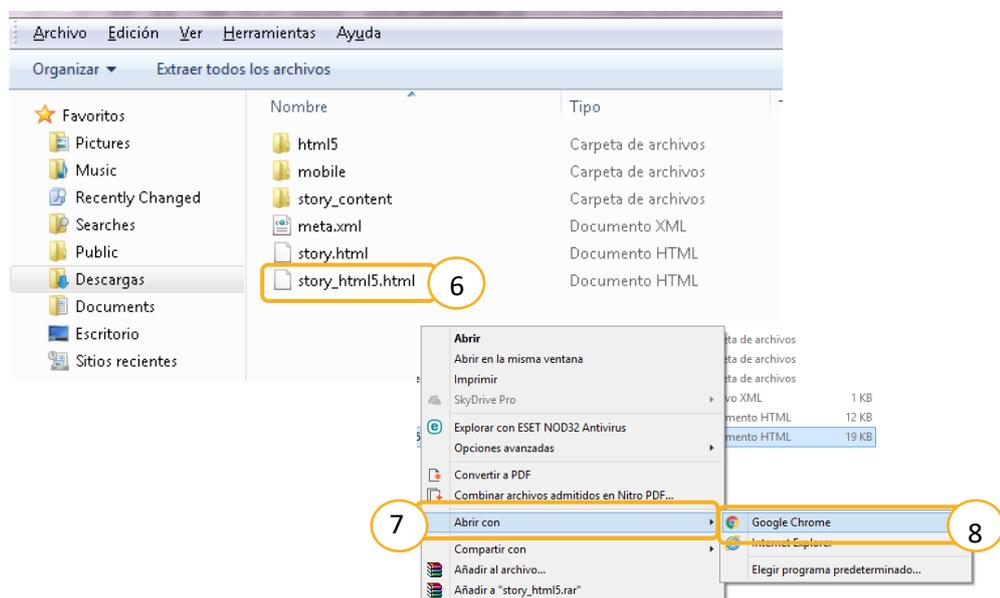


5. Abrir la carpeta descomprimida “aduanas-secundaria”



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 estén 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

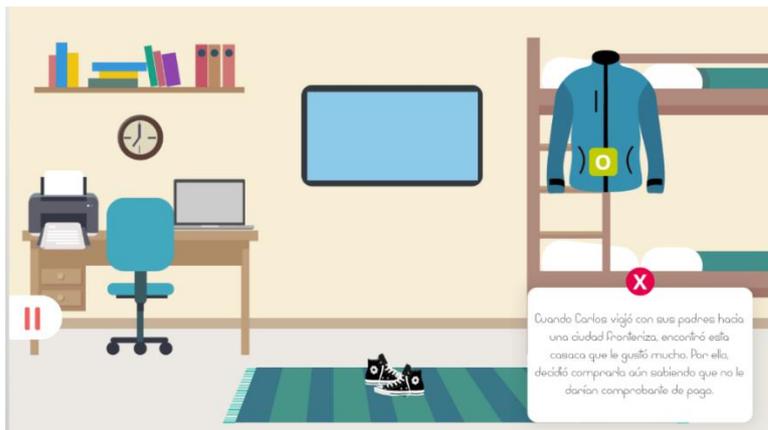


El juego presenta 2 personajes (avatar), tendrá que elegir a uno de ellos, quien será el guía en el desarrollo del recurso.



Reto 1

El estudiante debe encontrar las letras escondidas en los objetos que se encuentran en la habitación de Carlos. Cada vez que encuentra una letra aparecerá una retroalimentación con información relacionada al tema.



Objeto que esconde la letra	Casos donde hay delito
	<p>Quando Carlos viajó con sus padres hacia una ciudad fronteriza, encontró esta casaca que le gustó mucho. Por ello, decidió comprarla aún sabiendo que no le darían comprobante de pago.</p>
	<p>Carlos y sus padres compran este televisor a un primo que vende artefactos eléctricos. El precio fue muy barato, pero no les dieron ninguna garantía.</p>
	<p>Carlos recibió de regalo de cumpleaños, una impresora de una marca conocida. Con los días se dio cuenta que la impresora era pirata. Una mañana observó que el logo que contenía era ligeramente distinto al original.</p>
	<p>Carlos compró estas zapatillas por una página de internet. Luego se enteró que estas personas tenían la costumbre de viajar al extranjero para traer calzados usados y venderlos como nuevos.</p>

Después deberás completar las letras que faltan a la palabra.



10

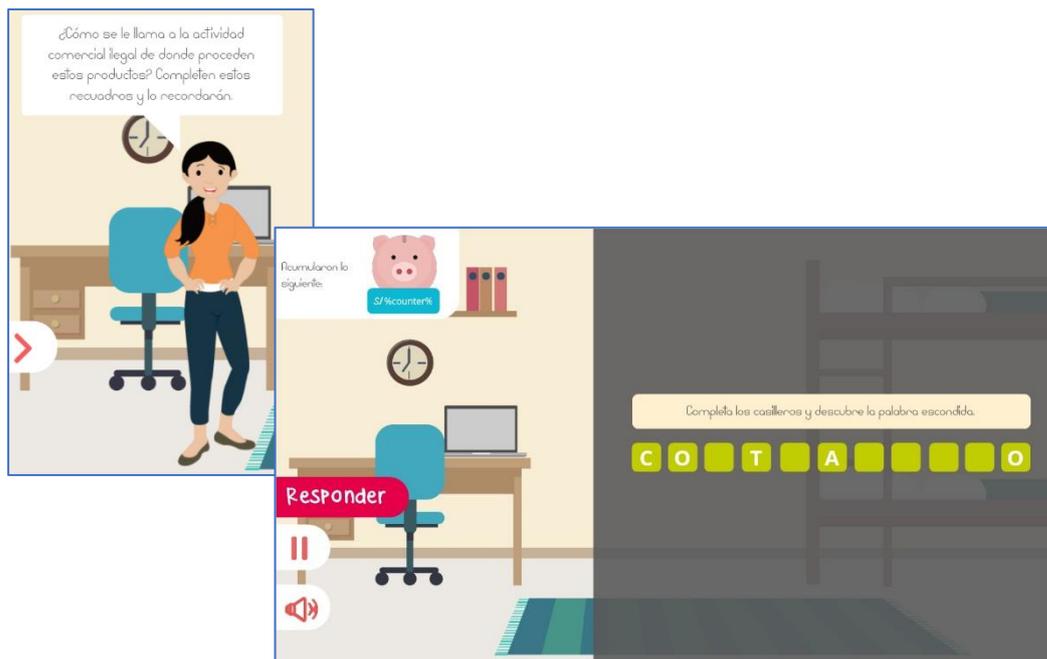
D E L I T O

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

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

Reto 2

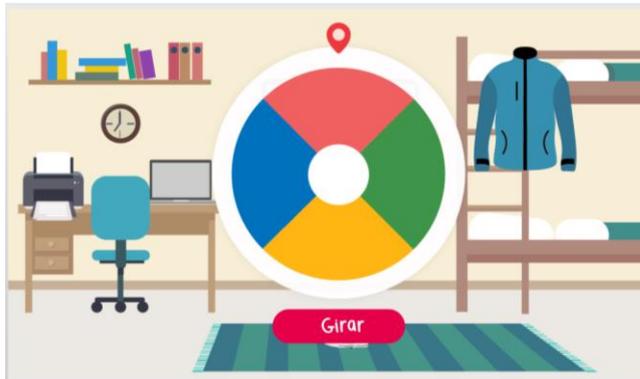
El estudiante debe completar la palabra escondida, “CONTRABANDO”, al completar debe dar clic en “Responder”.



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

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.



Las preguntas que aparecerán de forma aleatoria.

Ramiro es un comerciante que vende mercadería que ha ingresado al país sin pasar por el control aduanero de la SUNAT. ¿Ramiro comete un delito?

Sí, comete el delito de contrabando.

Él no ha ingresado esa mercadería al país, por lo tanto no es un delito.

Adela es funcionaria de la SUNAT, a ella le han ofrecido dinero para que permita el ingreso de una mercadería sin el control aduanero. ¿Qué debe hacer?

Recibir el dinero e inventarlo en su familia que tanto lo necesita.

No recibir dinero, puesto que se convierte en cómplice.

Andrea debe comprar productos para elaborar una canasta por el Día de la Madre. Al ir al mercado, le comentaron que existe un lugar en el que venden productos a bajo precio. Sin embargo, estos productos no presentan un adecuado registro sanitario. ¿Comprarían en ese lugar?

Si comprarían

No comprarían

Están regresando al Perú de un viaje al extranjero de unas bonitas vacaciones. En su equipaje están trayendo cuatro tablets, porque sus primos se las encargaron. ¿Qué harían?

No declaran en el control aduanero

Declaran en el control aduanero

Reto 4

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



Ingresará a la siguiente ventana donde deberá arrastrar y soltar los objetos en la caja correspondiente, luego comprobar la respuesta con el botón “Responder”, si respondió correctamente obtendrá un puntaje que se acumulará.



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.

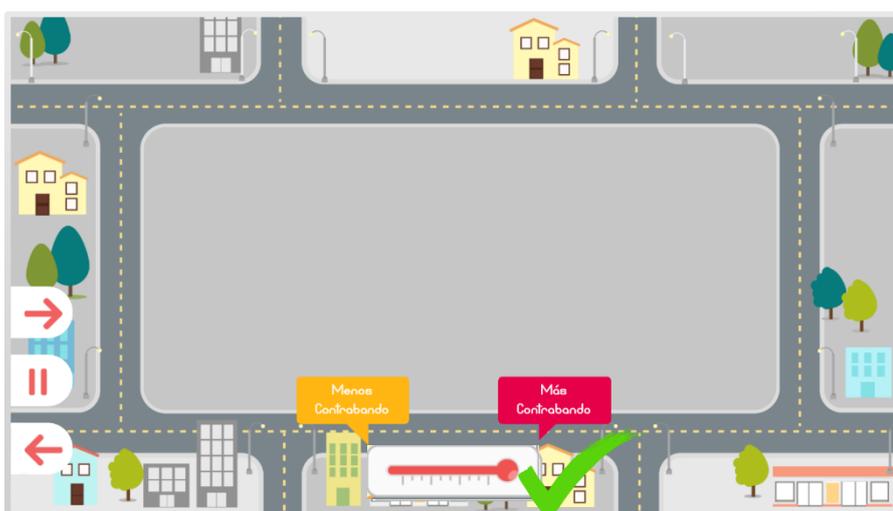


Infografía

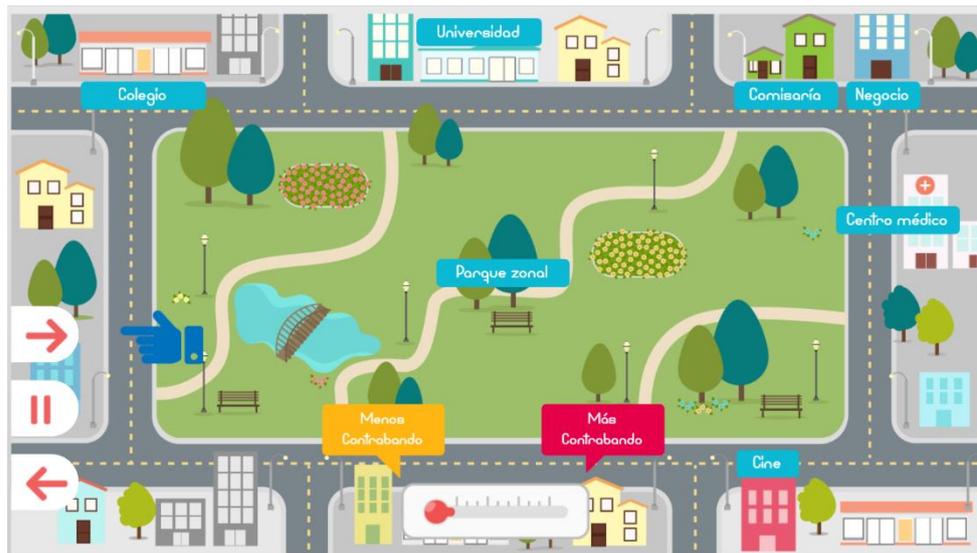
El estudiante debe seleccionar el botón o “menos contrabando” o “más contrabando”, a través de este reto visualizara cómo afecta este cambio en los servicios proporcionados por el Estado.



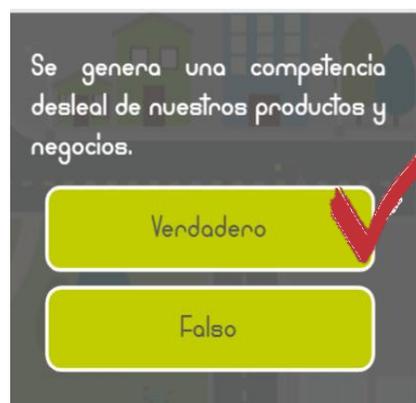
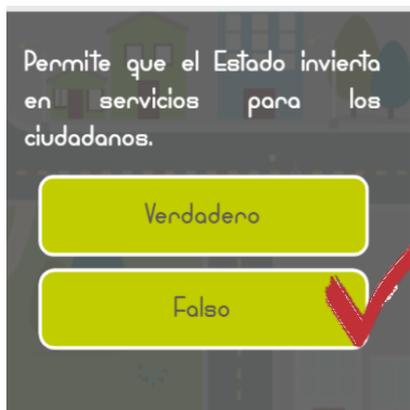
Si el termómetro se encuentra en “Más contrabando” entidades y espacios públicos desaparecerán.

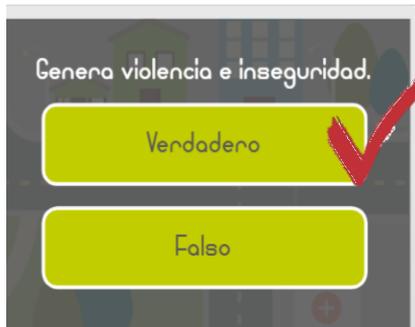


Si el termómetro se encuentra en “Menos contrabando” contaremos con más entidades y espacios públicos.



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.





Reto 7

Para terminar el juego, el estudiante tiene un puntaje acumulado y tiene 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.





PC'S Mondo	Computer's Home	InterneCNO	PC-Fast
Precio: S/. 1400 De regalo te dan un USB. Establecimiento informal	Precio: S/. 2100 Emiten comprobante de pago Garantía: 1 año Establecimiento formal	Precio: S/. 2000 No emiten comprobante de pago Sin garantía Establecimiento informal	Precio: S/. 1800 sin comprobante de pago Establecimiento informal



Final

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

