

GUÍA PARA NIÑOS · PANDA

Tu guía de Kiddie Kredit

Cómo funcionan las tareas, los Bamboo Bucks y tu Kredit Score, y cómo hacerlos crecer.



Contenido

1	Mis tareas	2
2	Mis Bamboo Bucks	3
3	Mi Kredit Score NUEVO	4
4	Mis deseos NUEVO	6
5	Pedir prestado NUEVO	7
6	Contratos de tareas NUEVO	8
7	Quest Jr. y los adultos	9
8	Reunión de dinero NUEVO	10
9	Mis dispositivos NUEVO	11

Mis tareas

Haz tus tareas y toca Listo. Las tareas de casa te dan Bamboo Bucks cuando un adulto las aprueba.



Toca Listo al terminar

Un adulto la aprueba.



A tiempo es lo que más cuenta

Lista antes de la hora.

Si la terminas antes de la hora, está a tiempo. Si la terminas más tarde ese mismo día, está tarde. Si no está hecha a la medianoche, se perdió.

Si una tarea pide fotos, toma una antes de empezar y otra cuando termines. Apunta a la tarea, no a ti.

Una tarea de tu club tiene la insignia del club. Cuenta para tu puntaje, pero no da Bamboo Bucks.



Inicio: tu tarjeta del puntaje y luego las tareas de hoy.

Mis Bamboo Bucks

Gasta tus Bamboo Bucks en recompensas o ahórralos para algo grande.

Toca **Pedirla** en una recompensa. Recibes un código, y tus Bucks quedan apartados hasta que un adulto lo confirme. Un código sirve una sola vez, durante 7 días. Si es una recompensa de un club, muéstrale el código al personal del club. Los Bucks de tu meta de ahorro se quedan ahí hasta que los saques.

Si tu familia puso un valor en dólares, tu meta de ahorro muestra una línea como "unos \$5". Es el único lugar donde ves dólares.



Recompensas: algunas se desbloquean con tu puntaje.

Mi Kredit Score **NUEVO**

Un número de 0 a 100 que muestra cuánto pueden contar contigo. Funciona como el puntaje de crédito de un adulto.

Antes de prestarle dinero a un adulto, el banco revisa su puntaje de crédito. El tuyo funciona igual, pero con tareas en vez de cuentas por pagar.



Cómo funciona, desde Cómo funciona
› en tu tarjeta del puntaje.

PARTE	CÓMO FUNCIONA	EN EL CRÉDITO DE LOS ADULTOS
Historial de tareas	Hacer tus tareas a tiempo es lo que más cuenta en tu puntaje.	Pagar las cuentas a tiempo es lo que más importa.
Uso de Bamboo Bucks	Pagar a tiempo ayuda. Pedir prestado casi hasta tu límite baja tu puntaje.	Pagar lo que pides prestado.
Antigüedad de las tareas	Mientras más tiempo sigas con una tarea, más ayuda.	Un historial largo.
Variedad de tareas	Hacer distintos tipos de tareas muestra que puedes con mucho.	Distintos tipos de crédito.
Deseos de recompensas	Pedir uno de tus 3 deseos baja un poco tu puntaje, por un tiempo.	Pedir crédito nuevo.
Oops	Un Oops quita puntos durante las semanas que elija un adulto.	Una marca en tu historial por un tiempo.

Los niveles son Empezando, Creciendo, Bien, Muy bien y Súper. La insignia **En construcción** se queda hasta que hagas 40 tareas a tiempo (una tarde cuenta la mitad). Tu racha y tu ahorro están en **Mis hábitos**: son buenos hábitos que no cambian tu puntaje.

Un Oops

Un Oops dice qué pasó, como dejar la bici afuera. A todos nos toca uno a veces. Quita puntos durante las semanas que elija un adulto, y los puntos vuelven el día que aparece ahí. Los Bamboo Bucks que quitó no vuelven.

Mis deseos NUEVO

Un deseo pide algo que todavía no es una recompensa. Tienes 3.

Toca **Pide un deseo**. Verás: "Esto usa 1 de tus 3 deseos y baja un poco tu puntaje." Cada deseo le quita más o menos 1 punto a tu puntaje. El deseo se usa aunque esta vez la respuesta sea sí o no, y la baja desaparece después de 28 días. Solo un adulto puede devolverte un deseo.

¿Cambiaste de idea? Toca el deseo y luego **Quitarlo**. Aparece "Lo quitaste" y sigue contando por un tiempo; luego desaparece. La consulta de crédito de un adulto también se queda, aunque no pida el préstamo.

Las recompensas de la lista, pedir prestado y proponer tareas nunca usan un deseo. El puntaje de los adultos también baja un poco cuando piden crédito nuevo.



Los deseos, y cuándo tu puntaje vuelve a estar completo.

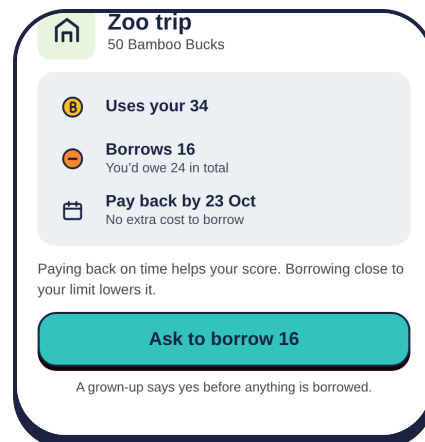
Pedir prestado NUEVO

Pide prestados Bamboo Bucks para tener una recompensa antes, y luego devuélvelos a tiempo.

Si tu adulto abrió una línea de préstamo, toca una recompensa que cueste más de lo que tienes. Verás cuánto pedirías prestado y el día para devolverlo. Toca **Pedir prestados 4**. El número es lo que pedirías prestado.

No se presta nada hasta que un adulto dice que sí.

- 1 **Devuélvelo en 14 días o menos**
La fecha está en tu cartera.
- 2 **Tus próximas tareas lo pagan primero**
O toca **Pagar ahora**.
- 3 **No cuesta nada extra, salvo para dinero**
Solo devuelves lo que pediste prestado. Pedir prestado para una recompensa de dinero es un adelanto en efectivo: cuesta Bucks extra, así que prueba otra recompensa primero.



Pedir prestado para una recompensa que cuesta más de lo que tienes.

Devolver a tiempo ayuda más a tu puntaje que no pedir prestado nunca. No pagar antes de la fecha cuenta como una tarea perdida.

Contratos de tareas NUEVO

Ofrece una tarea y lo que ganarías. Cuando los dos están de acuerdo, es un trato.

- 1 Propón una tarea**
Elige cada cuánto, la hora límite y lo que ganarías: de 1 a 20 Bamboo Bucks.
- 2 Envíala**
Toca **Enviar oferta**. Un adulto puede decir que sí, cambiarla o decir que esta vez no.
- 3 Responde a un cambio**
Toca **Aceptar**, **Cambiarla** o **No, gracias**.

Puede haber 3 cambios en total. Después del tercer cambio, solo puedes aceptar o decir no, gracias. Una oferta sin respuesta termina después de 72 horas. Cada oferta muestra lo que costaría fallar una vez, como "unos 2 puntos". Los adultos también leen un contrato antes de firmarlo.

¿Quieres terminar un contrato? Ábrelo y toca **Pedir terminarlo**. Un adulto decide. Terminarlo no cambia tu puntaje.

Tu oferta

Mom la cambió Cambio 1 de 3

2 CAMBIOS
Ganarías 5 → 3
Para las 5:00 pm → 5:30 pm

OFERTA DE UN ADULTO

Tarea **Walk the dog after school**

Categoría **Mascotas y plantas**

Cada cuánto **Días de escuela**

Para las **5:30 pm** 5:00 pm

Ganarías **3 Bamboo Bucks** 5

Si no la haces una vez, tu puntaje baja unos 3 puntos.

Aceptar **Cambiarla**

No, gracias

Responde antes del vie 18 sep., 4:10 p. m.

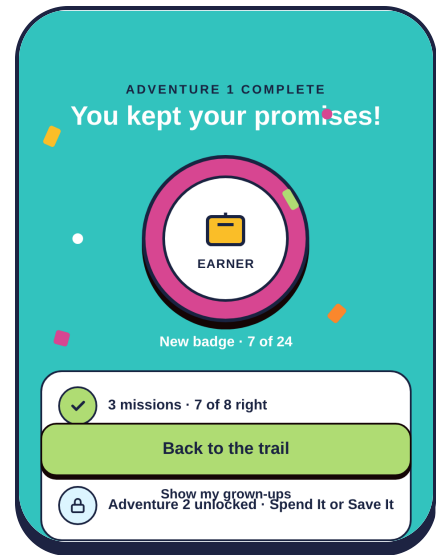
Una oferta cambiada, con los cambios en amarillo.

Quest Jr. y los adultos

Misiones sobre el dinero, y cómo llamar a un adulto.

Las misiones de Quest Jr. son cuentos cortos y preguntas sobre el dinero. Termina una aventura para ganar una insignia. Las misiones no dan Bamboo Bucks. Si tu puntaje está por debajo de 40, cada aventura que terminas suma 1 punto, 2 como máximo. Cada punto dura 30 días y nunca te sube de nivel.

Cuando un adulto necesita el teléfono, toca **Soy un adulto** y escribe su PIN.



El final de una aventura: una insignia nueva.

Reunión de dinero **NUEVO**

Una vez por semana, tú y un adulto repasan tu semana y planean la siguiente. Toma unos 10 minutos.

La reunión tiene 7 pasos, un niño a la vez. Tres de ellos son sobre tu semana:

- 1 Tu puntaje**
Tu puntaje de esta semana, cuánto se movió desde la semana pasada y qué lo movió más.
- 2 Logros**
Las tareas hechas, los días seguidos y cualquier insignia nueva.
- 3 Fallas**
Las tareas tarde o que no hiciste, y más o menos cuántos puntos te quitaron. Las tareas a tiempo la próxima semana los recuperan.

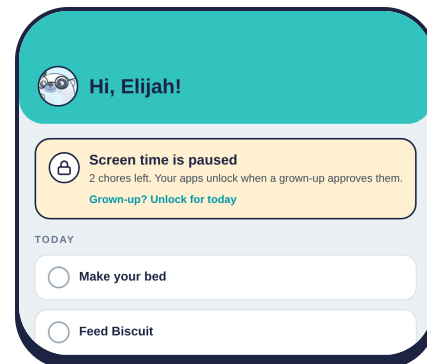
Luego revisan las recompensas, planean las tareas de la próxima semana y eliges una meta para la próxima semana.

Mis dispositivos NUEVO

El tiempo de pantalla, tu propio dispositivo y las pantallas grandes.

Tiempo de pantalla

Tu familia puede pausar algunas apps en tu propio iPhone o iPad hasta que termines tus tareas. Necesita Family Plus. Una app en pausa muestra **¡Primero las tareas!** y cuántas tareas te faltan. Toca Ver mis tareas, o Pedir a un adulto. Tu Inicio muestra **La pantalla está en pausa**. Cuando un adulto aprueba las tareas de hoy, tus apps vuelven. Las llamadas, los mensajes y Kiddie Kredit nunca se pausan, y a medianoche todo se abre otra vez.



Inicio mientras el tiempo de pantalla está en pausa.

Tu propio dispositivo

Un adulto puede configurar Kiddie Kredit en tu propio iPhone, iPad o Android. Se abre directo en ti. Si dice "Este dispositivo se quitó.", pídele a un adulto que lo configure otra vez.

Si ves **¡Volvemos pronto!** con tu panda, Kiddie Kredit está en pausa para ti por ahora. No se pierde nada: tu puntaje, tus Bucks y tus insignias se guardan.

En una pantalla grande

En un iPhone Duo abierto, o en un iPad en vertical, Inicio aparece junto a tu cartera. Recompensas también aparece junto a tu cartera.



Inicio y la cartera lado a lado en un iPhone Duo abierto