

# Interactive Games

Saving game

Donation 1000

Donation 1000

Donation 1000

SAVING



\$7.90

Donation

30

SAVING



SAVING

Donation

3.99

SAVING

Donation

3.99

SAVING

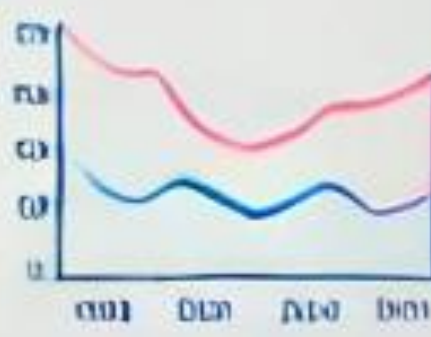
Donation

3.99

SAVING

SAVINGS

SAVING



Donation



Donation





# Interactive Games

Saving game

00000000

1000

000000

1000

00000000

1000

SAVING



0000000000000000

0000000000000000



\$7.90



## Exemplo Prático no Aplicativo

- **Título:** Planejando a Compra de um Brinquedo

### Descrição:

Imagine que a criança deseja comprar um brinquedo específico, como um carrinho ou uma boneca, e o aplicativo guia ela em todo o processo de planejamento:

- **Definir o Objetivo**
  - A criança insere o valor do brinquedo (por exemplo, R\$50).
  - O assistente virtual mostra o quanto ela já possui e quanto ainda precisa juntar.
- **Criar um Plano de Economia**
  - O app sugere pequenos desafios, como economizar parte da mesada ou realizar pequenas tarefas remuneradas (ex.: ajudar nas tarefas de casa).
- **Simular Decisões**
  - A criança simula escolhas do dia a dia: "Se eu comprar um doce por R\$5, vou precisar economizar mais dois dias para alcançar meu objetivo".
- **Acompanhar o Progresso**
  - A cada economia feita, a criança atualiza seu progresso no app, recebendo recompensas virtuais e mensagens de incentivo.
- **Conclusão**
  - Quando o valor total é alcançado, o app celebra com uma animação e a criança entende na prática a importância do planejamento financeiro.

**Objetivo Pedagógico: Ensinar o conceito de metas financeiras, economias e priorização de gastos, incentivando o engajamento com situações reais do dia a dia.**

