

**b\_fwd** / gen alpha e o brincar

**be\_\_air**  
always beta

*nov\_2022*

# ÍNDICE

01

/  
INTRO

02

/  
PANDEMIA

03

/  
BRINCAR

04

/  
CONCLUSÃO

# 01 ININTRO

/  
RAIO-X

Nascidos entre 2010 e 2025, a Geração Alpha está programada para **ser a maior geração da história** e é esperado que tenham o **maior poder aquisitivo** da história.

Por serem uma **geração mais diversificada e inclusiva**, até o momento e o cenário sociopolítico em que nasceram está resultando em um **forte senso de responsabilidade social**.

Moldados pela tecnologia, customização e personalização, eles são hiperconscientes de sua marca pessoal, gostos e estilo. Embora ainda não sejam adolescentes, eles **já estão impactando as decisões de compra das famílias**.



## 2.8 NOVOS ALPHAS

nascem a cada semana.

## UM EM CADA SETE ALPHAS

influencia as decisões de compra de sua família, educação e entretenimento todos os meses.

A GERAÇÃO PODE SER DIVIDIDA EM TRÊS GRUPOS DE ACORDO COM FAIXAS ETÁRIAS E PADRÕES COMPORTAMENTAIS

## CRIANSCENTE

3 A 5 ANOS

*\_ Centrado na transição*

*\_ Personagens exercem forte influência no foco de interesse*

*\_ Os pais num papel divulgador das conquistas dos filhos*

**BUSCAM CONHECER  
COM AUTONOMIA**

## EMERGENTE

6 A 8 ANOS

*\_ Autonomia*

*\_ A opinião do grupo e dos meios sociais passa a ter maior importância naquilo que é do interesse da criança*

*\_ Crianças empoderadas nas suas áreas de interesse*

**BUSCAM DESAFIOS**

## BALANÇA

9 A 10 ANOS

*\_ Desejo de pertencimento*

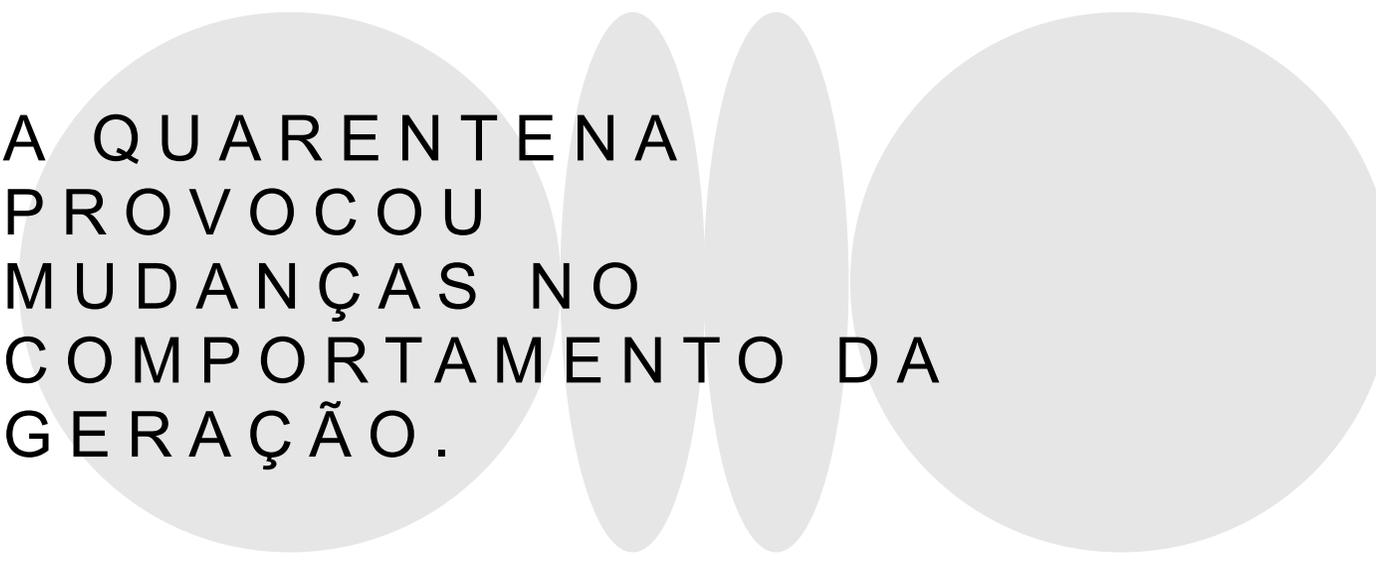
*\_ Formação dos grupos, valorização da sua opinião*

*\_ A brincadeira se manifesta através do desafio*

**EXPERIÊNCIA E O DESAFIAR-SE  
GARANTEM O PERTENCIMENTO**

# 2022 PAN DEMIAS

/ TRANSFORMAÇÕES / USO DE TELAS



A QUARENTENA  
PROVOCOU  
MUDANÇAS NO  
COMPORTAMENTO DA  
GERAÇÃO.

A crise do COVID-19 moldou esta nova geração, influenciando seu estilo de vida e comportamento nos próximos anos. As vivências durante os anos de pandemia fizeram com que as **barreiras entre o mundo real e digital fossem extintas já que a tecnologia passou a ser utilizada para aprender, brincar e socializar.**

Relacionado a isso, experiências colaborativas e imersivas ganharam espaço ao auxiliar as crianças a cultivar a criatividade, expressar suas emoções e se conectar com os colegas com mais profundidade. Os momentos em família também passaram a ter um valor maior para a Geração Alpha – já que a pandemia permitiu momentos diários de proximidade entre pais e filhos.

## SAÚDE MENTAL

---

Com as escolas fechadas, rotinas diárias transformadas e interações sociais restringidas terão impactos comportamentais de longo prazo nas crianças.

Eles crescerão sabendo da importância da saúde mental, com práticas de bem-estar integrando seu dia-a-dia.

---

**36%**

das crianças se sentiram isoladas e solitárias

**28%**

ficaram ansiosas

## EDUCAÇÃO

---

A pandemia abriu espaço para a criação de novos recursos educacionais. A relação dessas crianças com a tecnologia moldará uma mudança de modelo no sistema educacional tradicional para experiências envolventes, visuais, ramificadas e multidisciplinares.

Passaram a levar práticas de aprendizado para a rotina diária, fazendo com que os as crianças sejam mais independentes na execução das atividades e consigam se conectar aos colegas de um modo mais interativo.

---

**72%**

fizeram homeschooling durante a pandemia

**63%**

estudaram menos

## SOCIALIZAÇÃO

---

Socializar e explorar identidades múltiplas na internet se tornou comum.

Durante o isolamento, a tecnologia ajudou as crianças a desenvolverem conexões mais aprofundadas.

Os pais passaram a ter um papel mais ativo na educação dos filhos e também passaram a desenvolver rituais diários em família, que desejam continuar pós-pandemia.

---

**70%**

afirmaram se sentir mais envolvido com a família

**90%**

dos pais estão felizes por passar mais tempo com os filhos

Durante o confinamento, houve uma renovação de pacto nas casas por todo mundo e nisso, as telas se firmaram como importantes aliadas das famílias.



**90%**

das crianças passaram a assistir vídeos na TV

**83%**

passaram a assistir vídeos no celular

**78%**

passaram a brincar e jogar no celular

**76%**

dos pais buscam conteúdos que contribuem para o aprendizado

**76%**

desejam conteúdos que mostram situações de empatia e ajuda

**73%**

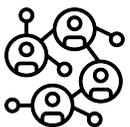
querem conteúdos que despertam a curiosidade e o questionamento

# ENTRETENIMENTO / REDES SOCIAIS

Ao buscar entender a relação das crianças com redes sociais, notamos que conteúdo em vídeo tem bastante aderência por parte da Geração.



**YOUTUBE É A REDE  
SOCIAL MAIS ACESSADA.**



**15%** das crianças passaram a usar novas redes sociais.



**43%** das crianças escolheram TikTok como sua nova rede social.

DE FORMA GERAL, OS ASSUNTOS DE INTERESSE NAS REDES SOCIAIS SÃO:

**20%**

desenhos, séries e filmes

**14%**

brinquedos e brincadeiras

**10%**

games

**8%**

DIY

**7%**

atividades criativas para a quarentena

**6%**

vídeos engraçados

b\_fwd

*gen alpha e o brincar*

# 03 BRINCAR

/  
MOMENTO DE SER  
CRIANÇA

/  
PANDEMIA

/  
O AGORA

o brincar é um direito garantido na legislação e uma linguagem essencial de todo ser humano.

as brincadeiras contribuem para que as crianças desenvolvam confiança, comunicação, coordenação motora e raciocínio lógico.

## DURANTE A PANDEMIA

as brincadeiras e a capacidade de tomada de decisões foram aspectos-chave para o bem-estar das crianças, se tornando uma importante oportunidade de conexão.



63%

das brincadeiras acontecem em áreas abertas, como quintal, varanda e sítio.

12%

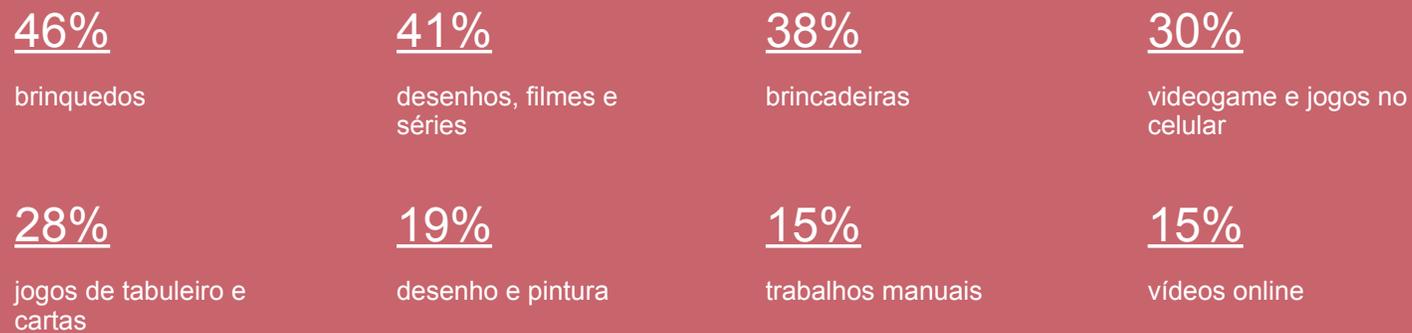
divide o tempo entre homeschooling e brincadeiras.

7%

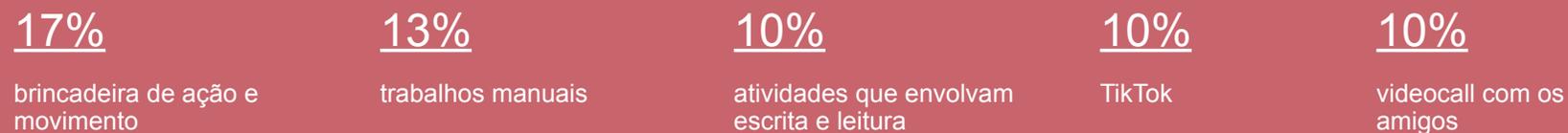
ajuda nas tarefas da casa.

PRIVADOS DO CONVÍVIO SOCIAL COM SEUS PARES E EM UM MUNDO DOMINADO PELA TECNOLOGIA, OS INTEGRANTES DA GERAÇÃO PASSARAM A **INTERAGIR COM ESSAS TECNOLOGIAS AO TEMPO EM QUE RESGATAM BRINCADEIRAS DO PASSADO.**

## COMO SE DIVERTIRAM?



## 42% ENCONTRARAM UM NOVO PASSATEMPO



Convivência social é uma parte importante do desenvolvimento e do aprendizado das crianças - que ficou comprometida desde que a pandemia começou. A falta da presença da escola não afetou o desenvolvimento pleno das crianças, porém foi observado que agora há uma maior dificuldade de interação social.



No momento atual, é fundamental deixar as crianças brincarem de forma espontânea - principalmente em espaços abertos para que elas possam escolher com quem, como, onde e com o que desejam brincar. Esta atitude dá a possibilidade das crianças expressarem suas emoções reprimidas pelo isolamento social através do brincar, utilizando seus corpos, gestos, necessidades, desejos e interesses.

# MAIOR CONSUMO E MAIOR INTERAÇÃO NA HORA DE BRINCAR

48%

demonstra interesse por uma brincadeira que não engajava antes.

Dos quais:

49%

não requer brinquedos

48%

depende de pelo menos mais um membro da família para acontecer

24%

brincadeiras que estimulam o aprender

24%

brincadeiras lúdicas, como casinha e escolinha

14%

criar ou construir algo com ou sem a utilização de blocos



A PARTIR DE AGORA,  
APRENDIZAGEM E  
ENTRETENIMENTO  
CAMINHAM JUNTOS.

Durante a pandemia, as fronteiras entre educação e entretenimento foram borradas e modelos de educação criativa passaram a adentrar o dia-a-dia dos alunos da Geração.

Nos últimos dois anos, **conteúdos educacionais e educadores passaram a migrar para aplicativos sociais**. Com isso, TikTok, YouTube e Roblox lançaram plataformas de aprendizado que selecionam conteúdo educacional, incluindo postagens de instruções, vídeos informativos e auxiliares para aprendizado em casa.

Essas plataformas estão agora se transformando em parcerias formais com escolas e outras instituições de ensino que buscam incorporar elementos de aprendizagem social.

Em breve, **o metaverso oferecerá uma perspectiva para tornar o aprendizado de tecnologia criativa mais acessível** e será a principal para envolver os alunos no aprendizado criativo.

## O FUTURO

Quando pensamos no futuro, podemos imaginar vários cenários, mas sempre vamos cair no clichê da tecnologia - mas talvez não seja só sobre isso.

Hoje mais de três quartos dos brinquedos infantis acabam em aterros sanitários, incineradores ou oceanos, se tornando um problema com o excesso de lixo gerado. Atualmente uma das maiores preocupações dos pais com seus filhos é com a sustentabilidade, eles querem garantir um planeta ainda habitável para os seus filhos no futuro.

É por isso que, pensando no contexto do brinquedo, o futuro não tem a ver somente com tecnologia, mas também com a necessidade de melhores modelos de produzir, usar e reutilizar brinquedos, equipamentos e roupas para bebês.



80%

de todos os brinquedos infantis acabam em aterros sanitários, incineradores e oceanos.

71%

dos pais ficaram mais preocupados com a sustentabilidade depois de ter um filho.

25%

das casas de pais e mães se tornam menos ecológica que antes de ter um filho.

PENSANDO NISSO, SURGEM CINCO CENÁRIOS E PROPOSTAS PARA ESSE NOVO FUTURO:

### PONTOS DE SEGUNDA MÃO EM ESCOLAS OU PRÉ-ESCOLAS

Estabelecendo um ponto de segunda mão em escolas, as crianças vão poder trazer seus brinquedos antigos, fazer trocar com colegas e consertar ou redesenha-los durante atividades de lazer em sala de aula, compartilhando conhecimento e elementos educacionais sobre circularidade.

### HISTÓRIAS DE BRINQUEDOS

Cada brinquedo carrega histórias que se perdem quando sua vida útil chega ao fim, enquanto sua história é esquecida. No futuro essas histórias poderão ser armazenadas em um formato digital, que ao ser passado para uma outra criança, ela poderá acessá-lo e ver todas as histórias e aventuras anteriores ao brinquedo.

### CENTROS DE UPCYCLING EM SHOPPINGS E BIBLIOTECAS

Os brinquedos serão recolhidos em pontos de coletas dentro de shoppings e bibliotecas, esses pontos de recolhida servirão como um ponto de passagem para as crianças trazerem os seus brinquedos.

### DIGITAL TOY-TWIN

Numa perspectiva geral os brinquedos acabam tendo uma vida curta devido sua fragilidade e facilidade de se perder, isso significa que muito desses brinquedos acabam não servindo mais a um propósito, deixando de lado os momentos e tempo que desempenhou na vida da criança. No futuro será possível transformar esses brinquedos em uma versão digital, com a possibilidade de armazená-lo em uma rede e recriar as memórias a ele associado.

### PROGRAMA DE DEVOLUÇÃO EM TODO O SETOR

Com o passar do tempo o brinquedo acaba apresentando sinais de uso e, como todo pai ou mãe, é difícil saber o que fazer com os brinquedos usados – a maioria prefere não vendê-los ou doá-los porque não estão em um bom estado. A solução para isso tudo é a criação de um programa de devolução em toda a indústria, coletando esses brinquedos e, com base em sua condição, reciclar ou os revendessem.

# 04 CON CLUSÃO



Considerando todas as mudanças comportamentais que ocorreram com os integrantes da Geração Alpha durante o isolamento social, entendemos a importância de investir nas brincadeiras para cultivar, desenvolver inteligência emocional e gerar empatia.

É interessante pensar em brinquedos, brincadeiras e experiências imersivas que, cada vez mais, permitam às crianças uma maior interação humana e maior socialização - buscando reduzir os impactos causados pela pandemia, e enxergando que os novos horizontes de possibilidades, levam à uma geração que se importa com a sustentabilidade e reciclagem.

## COMO PODEMOS NOS BENEFICIAR DA NARRATIVA DO BRINCAR PARA CRIAR UMA RELAÇÃO DURADOURA E AUXILIAR AS CRIANÇAS NESTE PÓS-PANDEMIA?

b\_fwd



be\_\_air  
always beta