

DIA DAS CRIANÇAS

O QUE

AS CRIANÇAS

QUEREM GANHAR?



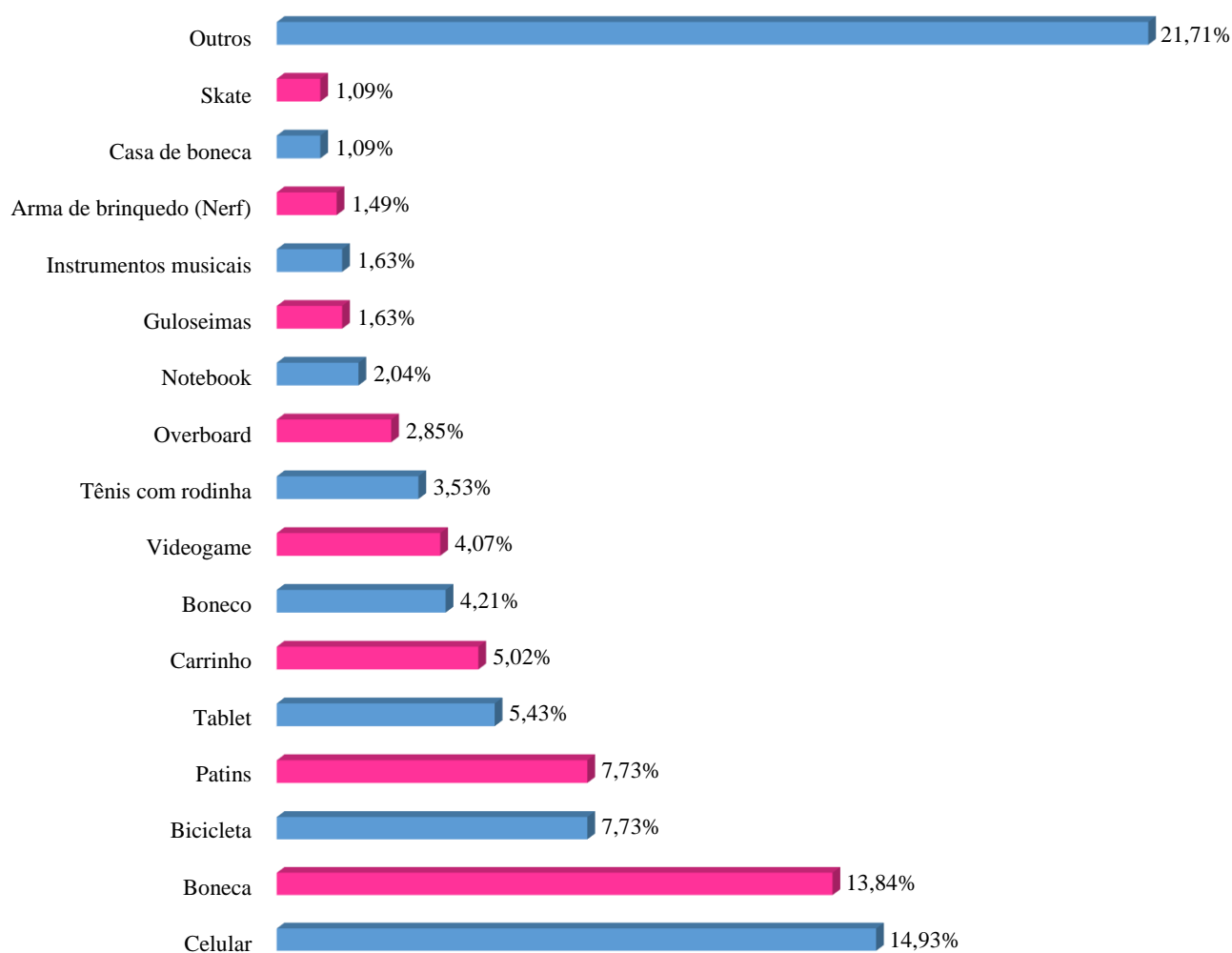
Campo Grande/MS - 2017

INTRODUÇÃO

Objetivo geral: Identificar o que as crianças campo grandenses querem ganhar no dia 12 de Outubro de 2017;

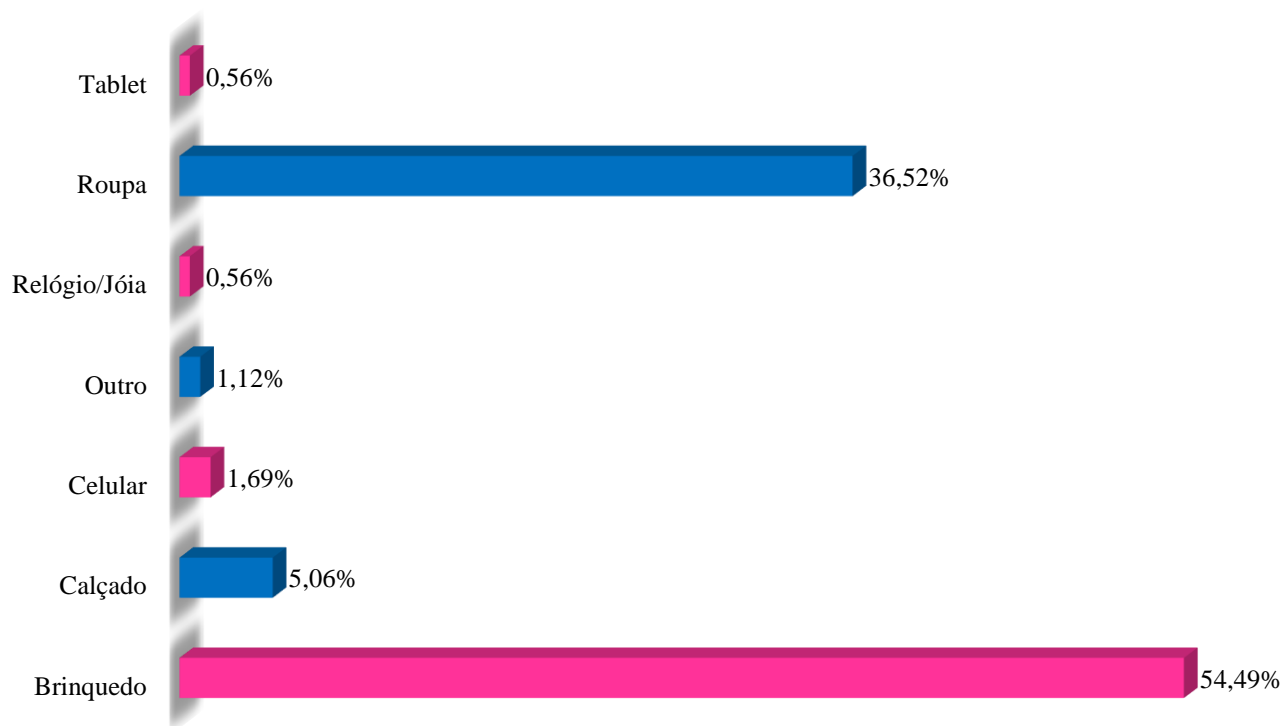
Procedimentos metodológicos: Abordagem de 737 crianças em 4 escolas de Campo Grande, de 14 a 25 de Setembro, diante da autorização dos pais. Parte das perguntas foi realizada com crianças de famílias de menor faixa de renda e outra com aquelas de maior poder aquisitivo. Para tanto, contou-se com a colaboração do SESC em todo esse processo. Considerando uma margem de erro de 3,6% e nível de confiança de 95%, sobre o total de pessoas entre 0 e 14 anos (IBGE) superior a 180.000. Para essas crianças foram realizadas duas perguntas: “Quantos anos você tem? O que gostaria de ganhar no dia das crianças?”

O QUE AS CRIANÇAS CAMPO GRANDENSES QUEREM GANHAR?



Fonte e elaboração: IPF/MS e SEBRAE/MS.

QUAIS PRESENTES OS PAIS (FAMÍLIAS) CAMPO GRANDENSES PRETENDEM COMPRAR?



Fonte e elaboração: IPF/MS e SEBRAE/MS – Pesquisa de Intenção de Consumo e Comemoração dos residentes de Mato Grosso do Sul – Campo Grande.

O RANKING DE PRESENTES PREDILETOS É O MESMO ENTRE CRIANÇAS DE FAMÍLIAS MAIS CARENTES E AQUELAS DE MAIOR PODER AQUISITIVO?

| TOP 10 | MAIOR | | MENOR | |
|--------|--------------------------|--------|---------------------|--------|
| 1 | Boneca | 14,49% | Celular | 17,92% |
| 2 | Boneco | 10,95% | Boneca | 12,71% |
| 3 | Celular | 8,48% | Patins | 10,83% |
| 4 | Carrinho | 6,01% | Bicicleta | 10,00% |
| 5 | Overboard | 5,65% | Videogame | 6,67% |
| 6 | Videogame | 4,95% | Tablet | 6,04% |
| 7 | Tablet | 3,89% | Tênis com rodinha | 4,58% |
| 8 | Nerf (Arma De Brinquedo) | 3,53% | Carrinho | 3,96% |
| 9 | Casa De Boneca | 3,18% | Instrumento musical | 2,29% |
| 10 | Bicicleta | 2,83% | Notebook | 2,29% |

Fonte e elaboração: IPF/MS e SEBRAE/MS.

QUAIS OS PRESENTES PREDILETOS POR FAIXA DE IDADE?

| 3 anos | 4 anos | 5 anos | 6 anos | 7 anos | 8 anos |
|----------------------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------------------|-------------------|
| Boneca (30,77%) | Boneca (10%) | Boneca (34%) | Boneca (25%) | Boneca (27%) | Boneca (15,93%) |
| Pista de carrinho (15,38%) | Boneco (40%) | Patins (12%) | Boneco (6,25%) | Carrinho (12%) | Tablet (8,85%) |
| | Tablet (10%) | Bicicleta (10%) | Bicicleta (6,25%) | Carrinho de Boneca (12%) | Bicicleta (8,85%) |
| | Carrinho (10%) | | Carrinho (7,50%) | | |

| 9 anos | 10 anos | 11 anos | 12 anos | 13 anos | 14 anos |
|--------------------|--------------------|--------------------|-------------------|------------------------------|------------------------------|
| Celular (17,69%) | Celular (30,59%) | Celular (27,78%) | Celular (31,58%) | Instrumento musical (27,27%) | Instrumento musical (18,18%) |
| Videogame (11,54%) | Bicicleta (11,76%) | Videogame (15,28%) | Bicicleta (7,89%) | Game (18,18%) | Celular (18,18%) |
| Patins (8,46%) | Patins (10,59%) | Overboard (9,72%) | Patins (6,58%) | Celular (18,18%) | Patins (18,18%) |
| Boneca (8,46%) | | Bicicleta (9,72%) | | | |

Fonte e elaboração: IPF/MS e SEBRAE/MS.

CONSIDERAÇÕES

A partir dessas informações fornecidas pelas crianças, decisões poderão ser tomadas e ficam os desafios: de conciliação dos gostos e preferências das crianças, com as propensões de gastos dos pais e com a oferta empresarial.

Logo percebeu-se que no topo da lista dos pais para o dia das crianças, estão os brinquedos e gastos médios de R\$102,22. Já no que diz respeito as crianças, o celular aparece como predileto, inclusive, entre crianças, cujos pais possuem maior e menor poder aquisitivo. Dentre as escolhas comuns de pais e filhos, considerando o gasto médio, destacam-se as bonecas e carrinhos. Entre as crianças mais carentes, percebeu-se uma maior anseio por tecnologia.

No que diz respeito a faixa etária, observa-se que o tablet logo aparece aos 4 anos, já o celular e o videogame ganham mais ênfase, a partir dos 9 anos. Aos 13 e 14 anos, os instrumentos musicais foram os mais citados. Além disso, cabe destacar o Overboard, que é o brinquedo da moda e que apareceu principalmente entre as crianças de 11 anos. Algumas escolhas das crianças chamaram a atenção como: não quererem presente; quererem qualquer brinquedo; quererem que o pai saia do hospital; desejaram paz e um mundo melhor; sorvete; nutella; cesta de doces.

Diante disso, cabe aos empresários tentarem a conciliação proposta entre pais e filhos, promoções, diante de um gasto médio levemente superior a R\$100,00, apresentação de vitrines temáticas, de vendedores atentos a essas informações, de fornecimento de brindes e o mais importante de criatividade para chamar a atenção das crianças. A partir dessas propostas, possivelmente os empresários poderão reverter a possibilidade de queda de 6% na movimentação financeira em relação ao ano passado na capital.

Observações: Pode-se acrescentar ou substituir os pais por outros tipos de estruturas familiares e entes queridos.