

Parents' preferences for a plant-based game for shifting to sustainable healthy diets

Pilar Uldemolins

Tiziana De Magistris

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y TECNOLOGÍA
AGROALIMENTARIA DE ARAGÓN







**¿CON QUÉ RECURSOS CONTARÁN
NUESTROS HIJOS EN EL 2050?**

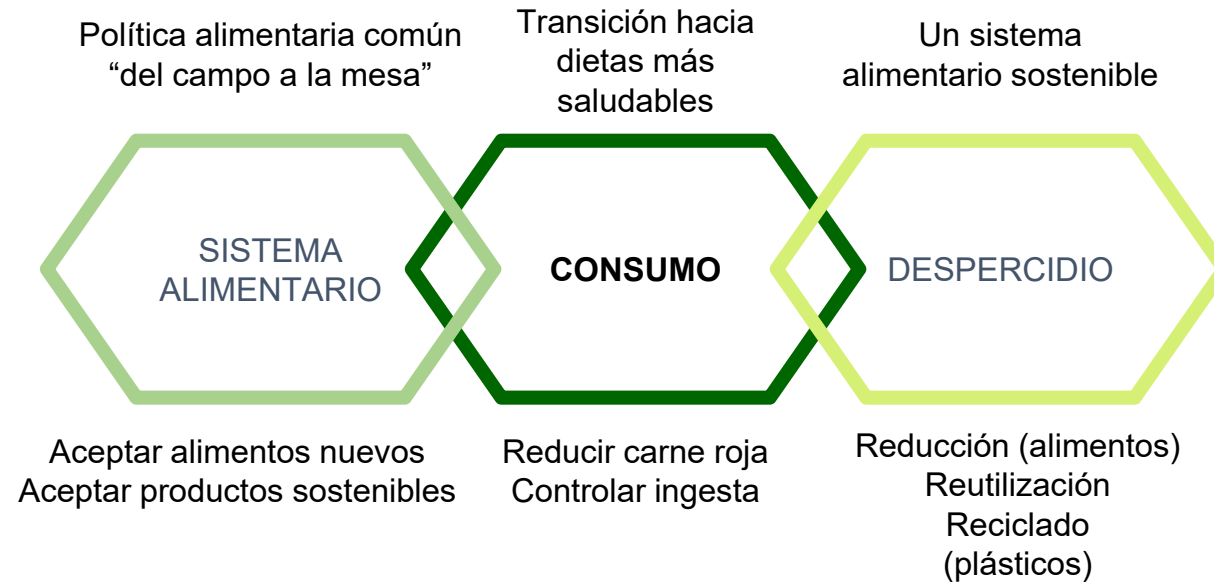
**¿CUÁNTOS NIÑOS SERÁN OBESOS EN
EL AÑO 2050?**

**¿Conseguiremos disminuir el
desperdicio alimentario y
redistribuir mejor los alimentos?**



- Introducción
- Objetivos
- Caso de estudio
- Metodología
- Resultados
- Conclusiones

Contexto Europeo



“ El «entorno alimentario» hace referencia al contexto físico, económico, político y sociocultural que enmarca la interacción de los consumidores con el sistema alimentario con miras a la adopción de decisiones sobre la adquisición, la preparación y el consumo de alimentos. ”

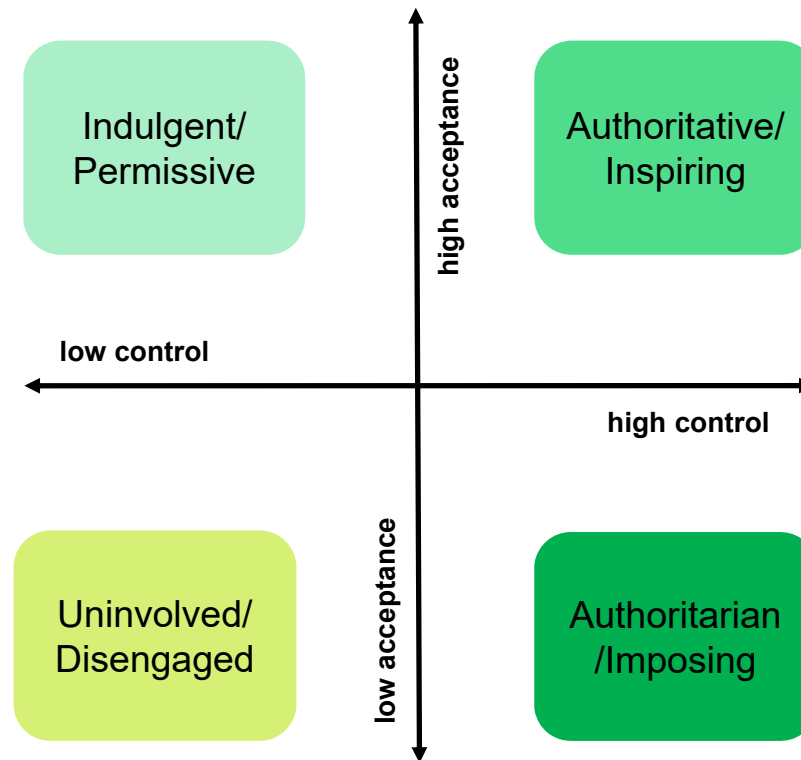
Comisión Europea (2020). Comunicación de la comisión al parlamento europeo, al consejo, al comité económico y social europeo y al comité de las regiones estrategia «de la granja a la mesa» para un sistema alimentario justo, saludable y respetuoso con el medio ambiente.

Factores que influyen en el entorno alimentario de los niños:

- Disponibilidad de alimentos saludables
- Familiarización con los alimentos
 - Acciones basadas en juegos
 - Libros ilustrados
- Carácter de los padres
- Ingresos familiares
- Actividad física
- Comportamiento de los padres con sus hijos cuando los alimentan



Feeding style

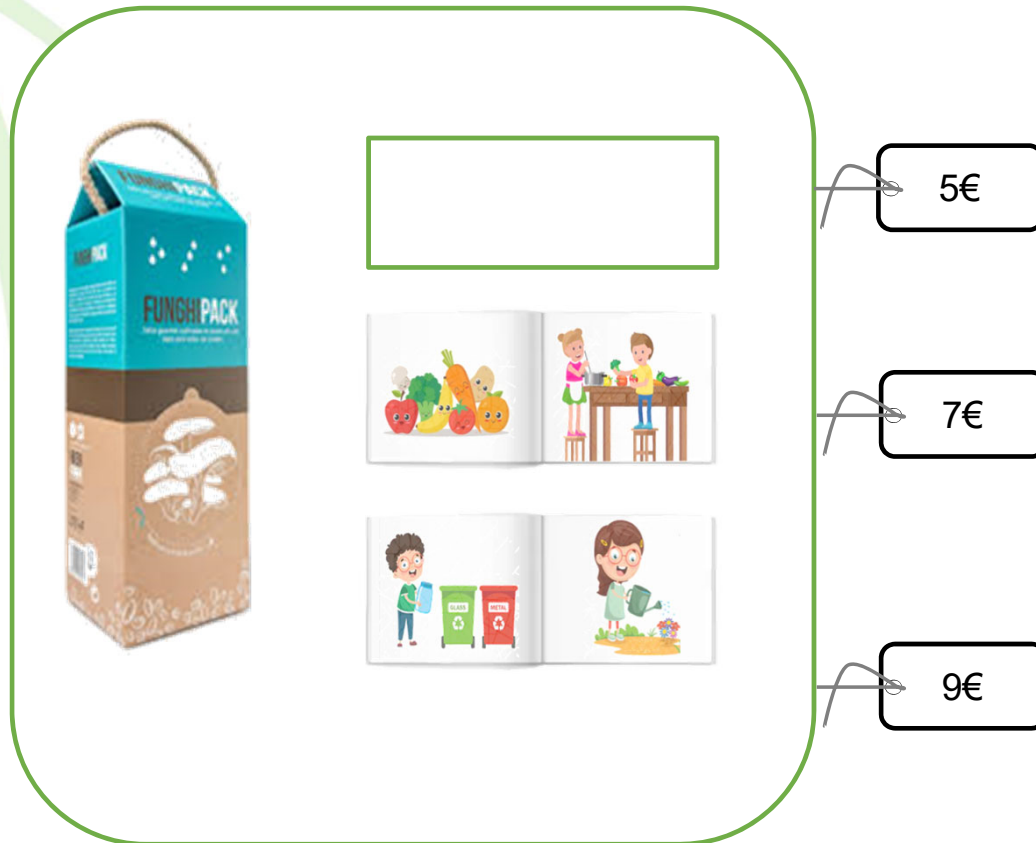




- ¿Qué utilidad genera este tipo de productos?
- ¿Existe alguna relación entre la forma de comportarse que tienen los padres a la hora de alimentar a sus hijos y la preferencia por productos educativos relacionados con alimentación?
- ¿Hay diferencias en la preferencia por un contexto medioambiental que por uno dietético-nutricional dentro del juego-aprendizaje?



Atributos y niveles



Escenario 1

ALTERNATIVA 1	ALTERNATIVA 2	
		No compraría ninguna de las alternativas anteriores
Fungi-pack sin cuento	Fungi-pack con cuento sobre el reciclaje	
5€	7€	



Teoría de Lancaster

$$U_{njt} = \beta_0 + \beta_1 \text{BHealthy}_{njt} + \beta_2 \text{BRecycle}_{njt} + \beta_3 \text{Price} + \varepsilon_{njt}$$

50% mujeres y 50% hombres

Edad media 41 años

Ingresos bajos y medios

<1500€/month (46,3%) or 1500-3500 €/month (43%)

Secundaria y universidad

46,7% y 37,7%

Attributes Variables	Parameters	
	Class 1	Class 2
	Coefficients (standard errors)	Coefficients (standard errors)
BHealthy	1.72972*** (0.09492)	0.39512** (0.19940)
BRecycle	1.44678*** (0.08851)	0.58035*** (0.20277)
No-buy	-3.37060*** (0.19063)	-2.96470*** (0.38866)
Price	-0.32588*** (0.02284)	-0.75296*** (0.06635)
Size	71%	28%

Model Statistics

No. of observations	2700
Log likelihood	-1983.993
Akaike Information Criterion	3986.0

Tabla 1. Estimación del modelo Latent class

Feeding style	Class 1	Class 2
Authoritative	20.9%	35.3%
Authoritarian	2.8%	4.7%
Indulgent	36.7%	28.2%
Uninvolved	39.5%	31.8%

$\sigma^2 = 0,047$

Tabla 2. Caracterización de la muestra según el estilo de alimentar a los hijos

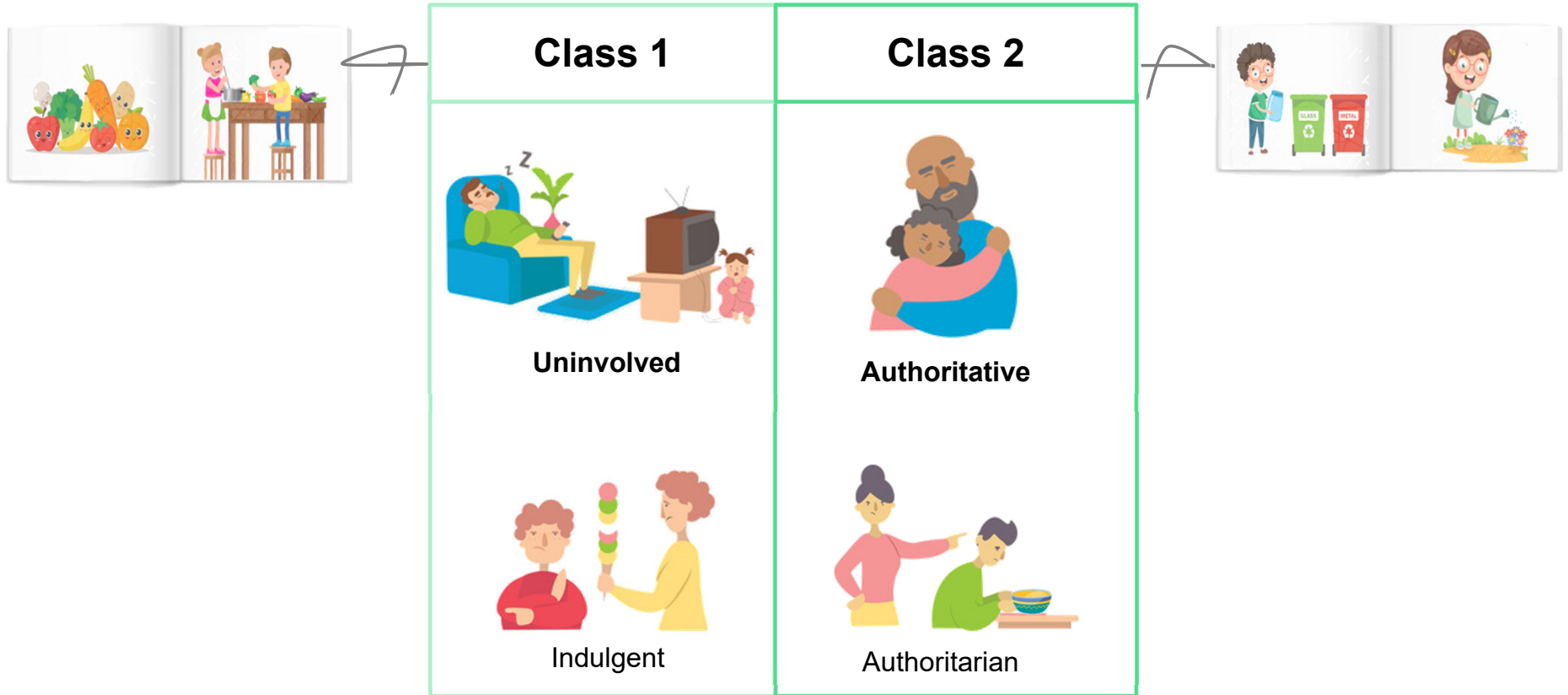


Tabla 2. Caracterización de la muestra según el estilo de alimentar a los hijos

1. El comportamiento mostrado por la muestra está en línea con la estrategia europea “De la granja a la mesa”
2. Los padres perciben más utilidad de comprar una de las alternativas de fungi-pack que de no comprar ninguna de ellas.
3. Este tipo de productos basados en juegos con material narrativo adaptado para niños podría ser útil para los especialistas en marketing y los responsables del diseño de políticas al diseñar campañas y dirigirse a los padres.



¿No llevan muchas cajas de cereales y galletas juegos y premios para niños?



¿no llevan muchas cajas de cereales y galletas juegos y premios para niños?

¿Por qué no hacer lo mismo con alimentos más saludables?



¿Por qué no vender este producto en el supermercado? al lado de frutas y vegetales



Muchas gracias
Hasta pronto