

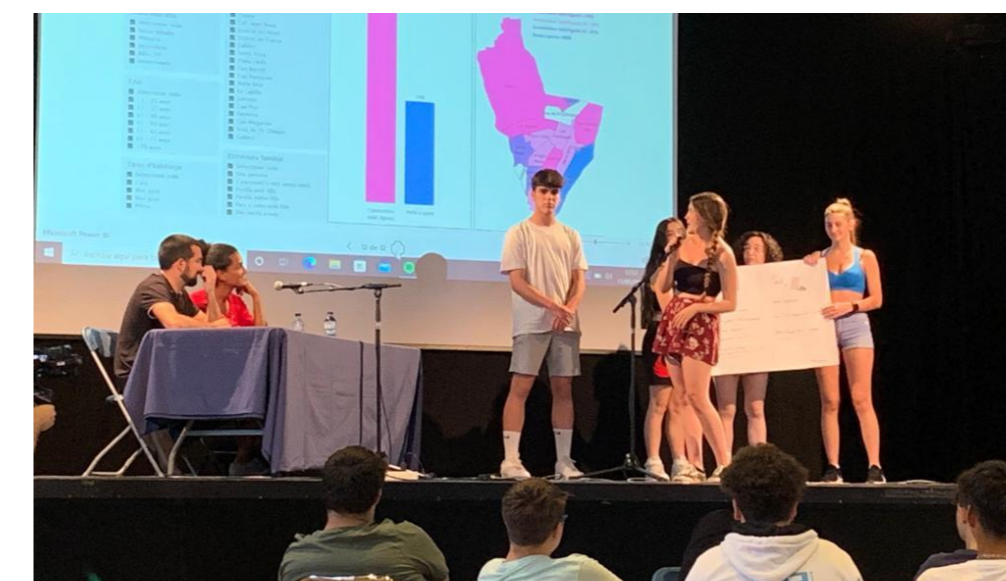
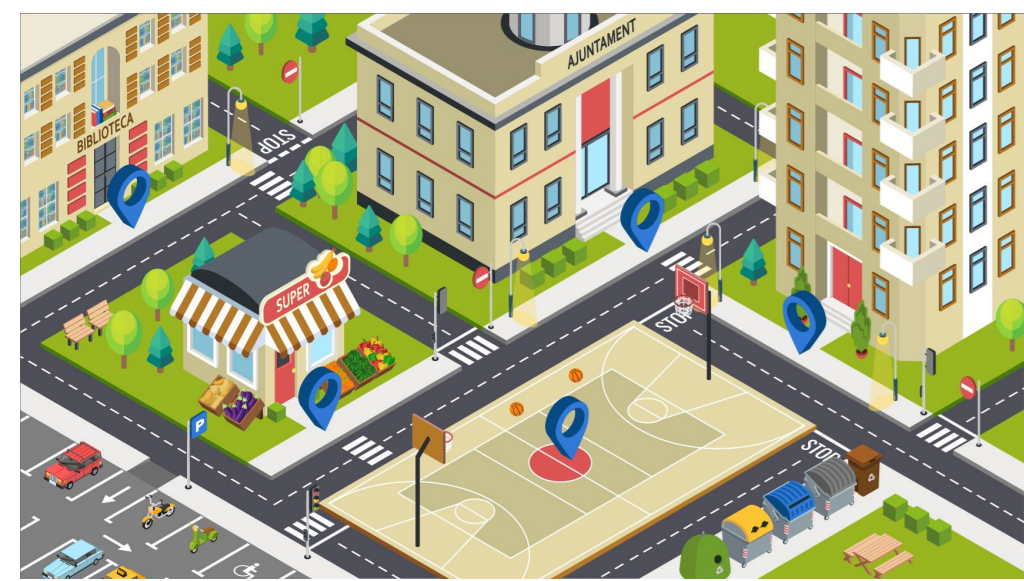
Autora: Diana Reinoso Botsho

## Objectius

- 1) **Augmentar el coneixement** de la ciutadania sobre diferents sistemes innovadors de recollida selectiva (porta a porta i contenidors intel·ligents).
- 2) **Recopilar informació** sobre les preferències de la ciutadania per detectar quins factors poden ser, per a diferents grups socials, facilitadors o barreres en la implementació dels nous sistemes.

## Contextualització

El canvi cap a **sistemes innovadors de recollida selectiva** és necessari, però es pot trobar amb un rebuig per part de la ciutadania si no es produeix un procés de **diàleg obert** i si el nou sistema no s'adequa a les **necessitats de la població**. Aquest *Serious Game* va servir com a eina dintre d'un projecte de ciència ciutadana per ajudar a l'Ajuntament de Mollet del Vallès en aquest procés en 2022.



## Activitats o experiències més rellevants i agents implicats

Aquest pilot va consistir en:

- El **codisseny** del joc *Dilemma R* conjuntament amb la ciutadania i diferents departaments de l'ajuntament.
- La **informació**, mitjançant el joc, a 402 habitants del municipi sobre les implicacions positives i negatives dels diferents sistemes, fomentant el debat en la ciutadania amb informació veraç i transparent.
- La **recollida de dades**, mitjançant el joc, de les preferències de 402 habitants del municipi sobre la possible implantació dels nous sistemes.
- La **implicació activa** de 60 alumnes de secundària en la recollida de dades, en la seva interpretació i en la formulació de propostes per a l'ajuntament.

Aquest pilot va formar part del projecte europeu TRANSFORM (conveni de subvenció N.872687)



## Canvis i transformacions aconseguides

- La gran majoria de persones que al començament del joc van declarar no tenir coneixement previ sobre els sistemes innovadors, el van adquirir després d'haver jugat al joc.
- Els resultats del pilot van ser tinguts en compte per l'Ajuntament de Mollet del Vallès a l'hora de definir el "Nou contracte de recollida de residus i neteja viària" (juny-setembre 2022).

## Conclusions

- La **gamificació** és una bona eina per aconseguir augmentar el coneixement de la ciutadania en temàtiques ambientals i fomentar el pensament crític.
- La **ciència ciutadana** és una eina valuosa per incrementar el paper de la ciutadania en la cerca de solucions a problemàtiques ambientals locals.

## Referències i més informació

- Reinoso, D., & Sangra, E. (2022). Projecte de ciència ciutadana per a la millora del sistema de recollida selectiva de residus a Mollet del Vallès. TRANSFORM Resum de resultats 2022. Zenodo <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124110>
- Vídeo explicatiu: <https://www.youtube.com/watch?v=xot8W9ikWt4>

