

Diseñar sistemas de conciencia: el poder educativo del diseño de información sustentable

Un sistema de conciencia sustentable

La transición hacia una economía circular no depende únicamente de innovaciones tecnológicas o procesos industriales más eficientes. Más allá de ello, se requiere una transformación cultural profunda, en la que cada persona comprenda su papel dentro del ciclo de los materiales y los recursos naturales. En este contexto, el diseño de información se posiciona como una herramienta estratégica para educar, sensibilizar y movilizar a la ciudadanía, promoviendo cambios concretos en los hábitos de consumo y reciclaje.

En la actualidad, el mundo genera más de 2,240 millones de toneladas de residuos sólidos urbanos cada año, y si no se toman medidas urgentes, esta cifra podría alcanzar los 3,400 millones para 2050 (Banco Mundial, 2023). A la par, según datos del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, menos del 9 % del plástico producido desde los años cincuenta ha sido reciclado (PNUMA, 2022). Esta situación refleja una crisis ambiental y una desconexión estructural entre la ciudadanía y los sistemas de gestión de residuos.

Es precisamente aquí donde el diseño de información sustentable cobra relevancia, ya que permite traducir datos complejos en mensajes visuales comprensibles, promoviendo que la acción cotidiana se ejerza de manera informada y con un mayor grado de conciencia. Diseñar para educar implica ir más allá de lo estético; se trata de un ejercicio de periodismo visual que consiste en construir puentes entre el conocimiento técnico y la vida diaria.

Cuando el diseño transforma hábitos: casos que inspiran

Alrededor del mundo, proyectos de diseño de información han demostrado cómo una buena comunicación visual puede cambiar comportamientos. En Estados Unidos, la campaña *Recycling Simplified* de Republic Services usó íconos simples y lenguaje claro para educar sobre reciclaje, logrando reducir en un 27 % la contaminación de residuos reciclables (Republic Services, 2021). Por su parte, en Países Bajos, materiales didácticos visuales y lúdicos sobre economía circular son parte del temario en cursos de educación básica. Esta estrategia ha contribuido a que más del 80 % de los residuos domésticos se reciclen (Circle Economy, 2023). Asimismo, otro caso de éxito es la app canadiense *What Goes Where*, la cual ha mejorado la separación de residuos mediante una interfaz intuitiva, aumentando la participación ciudadana hasta en un 40 % (SWANA, 2021).

En conjunto, estos ejemplos demuestran que, cuando la información se diseña de forma estratégica, contextualizada, visualmente efectiva y sustentable, las personas responden: modifican sus hábitos, se

involucran y se transforman en agentes del cambio, ya que la información se convierte en una experiencia significativa. No se trata solo de transmitir datos, sino de diseñar interacciones que conecten emocional y racionalmente con las personas, permitiéndoles visualizar su rol en los problemas y, sobre todo, en las soluciones. De este modo, el diseño de información trasciende lo visual para convertirse en un diseño de experiencias que transforma vidas, fomenta la conciencia crítica y facilita la adopción de nuevos hábitos.

Referencias:

- Banco Mundial. (2023). *What a waste 2.0: A global snapshot of solid waste management to 2050*. <https://datatopics.worldbank.org/what-a-waste/>
- Circle Economy. (2023). *The Circularity Gap Report: Netherlands*. <https://www.circularity-gap.world/netherlands>
- Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA). (2022). *From pollution to solution: A global assessment of marine litter and plastic pollution*. <https://www.unep.org/interactives/pollution-to-solution/?lang=ES>
- Republic Services. (2021). *Recycling Simplified campaign results*. <https://recyclingsimplified.com/>
- Solid Waste Association of North America (SWANA). (2021). *Digital tools for waste diversion*. <https://swana.org/>

Sobre la autora:

Sonia Gisella Aguirre Narváz, Doctora en Dirección y Mercadotecnia, Maestra en Procesos de Diseño y Diseñadora Gráfica. Especialista en producción editorial, con 24 años de experiencia docente en producción editorial, periodismo visual y tipografía. Ha desarrollado investigaciones enfocadas en estrategias editoriales vinculadas a proyectos con responsabilidad social, y ha participado en iniciativas de diseño de información, marketing político y gestión de proyectos editoriales. Actualmente, es profesora de tiempo completo en el Departamento de Diseño de la Universidad de las Américas Puebla.

Contacto: sonia.aguirre@udlap.mx