

DISEÑO DE INFORMACIÓN

REDES SOCIALES, PLÁSTICOS Y EDUCACIÓN AMBIENTAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN POR ALUMNA: D.I. S. MONSERRAT GONZÁLEZ IRUZ MONSERRATGIRUZ@GMAIL.COM
 PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ASESORADO POR: DRA. CECILIA CASTAÑEDA ARREDONDO CECILIACASTANEDA@DCCD.MX

INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

Las redes sociales e internet se han convertido en medios de educación informal que crecen cada vez más. La concienciación social se moviliza en redes sociales de manera más intensa que nunca. En México, la educación ambiental formal está ausente en todos los niveles educativos, ya que no son temas obligatorios. Por lo tanto, las personas buscan medios alternativos para educarse, siendo las redes sociales la opción principal para la mayoría. En cuanto a la educación ambiental, la problemática de los plásticos presenta una serie de desafíos complejos que se agravan cuando la información obtenida es falsa, engañosa y contradictoria. La avalancha informativa también contribuye a la confusión, ya que las personas no saben cómo actuar ante la saturación de información en los medios digitales. Los problemas relacionados al medio ambiente han sido prolongados y agravados por la presencia de información falsa, engañosa y contradictoria. La avalancha informativa también contribuye a la confusión, dificultando que las personas tomen decisiones informadas. El diseño de información es crucial para contrarrestar fenómenos negativos en la sociedad, como la infodemia, la desinformación y la saturación de información en redes sociales.

FENÓMENOS DE IMPACTO NEGATIVO EN LA SOCIEDAD

DESINFORMACIÓN

La desinformación se refiere a la difusión deliberada o involuntaria de información falsa, engañosa o inexacta. En el contexto de la problemática de los plásticos, la desinformación puede afectar de manera significativa. La propagación de datos incorrectos sobre temas ambientales, como la gestión de residuos plásticos o sus efectos en la vida marina, puede generar malentendidos y acciones ineficaces.

INFODEMIA

La infodemia se refiere a la abundancia de información, que incluye datos falsos o engañosos, en entornos tanto digitales como físicos. Esta avalancha informativa lleva a la confusión y comportamientos arriesgados que pueden tener impactos negativos. La presencia de la infodemia puede intensificar o prolongar el problema cuando las personas no están seguras de lo que deben hacer.

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

La infodemia se centra en la cantidad abrumadora de información, mientras que la desinformación se centra en la calidad de la información, especialmente cuando esta es falsa o engañosa. Ambos fenómenos pueden estar interrelacionados, ya que la saturación de información puede facilitar la propagación de información incorrecta.

¿POR QUÉ ES NECESARIO UNA ESTRATEGIA?

El diseño de información desempeña un papel esencial en las estrategias de comunicación al facilitar la comprensión universal de cualquier tema. Al simplificar datos complejos, este enfoque convierte la información en algo significativo y fácilmente comprensible. Su capacidad para prevenir la infodemia y contrarrestar la propagación de información falsa o engañosa es destacada, ya que proporciona a cualquier público, independientemente de su nivel académico, acceso a información compleja sin necesidad de un grado académico superior. Este enfoque eficiente se convierte así en un aliado valioso para una comunicación clara y efectiva.



FIGURA 2 "MUJER LEYENDO TODOS LOS MEDIOS DE INFORMACIÓN". HECHO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. DALLE-3

6 CARACTERÍSTICAS DE LA INFODEMIA

BENEFICIOS DE LA EDUCACIÓN DIGITAL

1. Actualización continua de conocimiento (de temas relevantes).
2. Flexibilidad de conocimiento (sigue su propio ritmo).
3. Acceso inmediato a la información
4. Acceso en cualquier parte del mundo.
5. Formato de entretenimiento: Atractivo. Visual. Accesibilidad (traducción, sordo, blind color).
6. Fomenta el auto aprendizaje
7. Da a conocer temas al público que pueden ser desconocidos: Variedad de temas.
8. Acceso a información fidedigna
9. Disminución de la infodemia



FIGURA 3 "FAKE NEWS PERSUASIVAS CON EL LECTOR". HECHO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. DALLE-3

PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

El problema de esta investigación es de naturaleza interdisciplinaria. La problemática principal reside en la falta de conciencia ante el impacto ambiental y las consecuencias asociadas al manejo de los plásticos. Sin embargo, la problemática no se limita únicamente a los desafíos vinculados a este material, sino que también se adentra en la razón por la cual la desinformación e infodemia intensifican y prolongan la problemática de los plásticos. El objetivo generar es diseñar e implementar estrategias de diseño de información para concientizar y sensibilizar a la población sobre la problemática de los plásticos.

AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN

METODOLOGÍA DESGLOSADA

Análisis inicial de la problemática de los plásticos:
 Clasificación de las problemáticas a través de revisión literaria.
 Análisis documental (Scoping Review)
 Actores sobre la problemática interdisciplinaria.
 Abordaje de actores: Entrevistas, Visitas de campo, Observación de participantes
 Análisis de resultados con actores: Proceso de descarte.

AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN TRIMESTRE III O-23

Análisis inicial de la problemática de los plásticos:
 Clasificación de las problemáticas a través de revisión literaria.
 Análisis documental (Scoping Review)
 Actores sobre la problemática interdisciplinaria.
 Abordaje de actores: Entrevistas, Visitas de campo, Observación de participantes
 Análisis de resultados con actores: Proceso de descarte

¿QUÉ SIGUE?

Para esta investigación, el siguiente paso es un trabajo proyectivo en redes sociales, para abarcar un mayor número de personas ante la relevancia del proyecto y del tema de las problemáticas de los plásticos. Se estudiarán, analizarán y seleccionarán las redes sociales con mayor ciclo de vida; es decir, las redes sociales que serán relevantes en los años próximos, y que el formato digital colabore con el la estrategia de diseño de información y material didáctico diseñado para los formatos de dichas redes sociales.

7 PROBLEMÁTICAS PLÁSTICOS

ENVASES Y EMPAQUES DE UN SOLO USO
 El plástico es un material que dura más de 500 años en fragmentarse. ¿Por qué se usa como material desechable y de un solo uso?

GREENWASHING ENGAÑO DE LOS BIOPLÁSTICOS
 Percepción engañosa de sostenibilidad. El greenwashing en empaques a menudo utiliza términos ecoamigables sin ofrecer soluciones reales, contribuyendo a la confusión y a un impacto ambiental negativo.

MICROPLÁSTICOS FRAGMENTACIÓN
 Los plásticos nunca desaparecen, solamente se fragmentan en piezas más pequeñas. Por ejemplo: la abrasión de neumáticos, fibras de ropa en cada lavada, empaques, botellas.

GESTIÓN DE RESIDUOS PLÁSTICOS
 El problema de la gestión de residuos plásticos no solo implica que las personas sepan en cual bote depositar su basura, también implica que no todos los plásticos se reciclan, así como la escasez de sistemas de reciclaje y plantas de reciclado.
 Además de que, si los plásticos han estado expuestos al sol y agua por tiempos prolongados, pierden sus cualidades y ya no se pueden reciclar.

VIDA MARINA OCÉANOS
 De 460 millones de toneladas métricas de plástico producidas al año (para hacer empaques y botellas) el 79% acaba repartido en océanos y naturaleza.

CONTAMINACIÓN NATURALEZA
 La producción de plásticos es contaminante, pero también lo es cuando se incinera con la basura, o acaba depositado y expuesto al medio ambiente, vertederos y océanos.

SALUD PÚBLICA POLÍTICAS TIBIAS
 La ingesta de microplásticos, hasta los aditivos químicos en contacto con el cuerpo humano puede ocasionar problemas como: Disruptores endocrinos, problemas metabólicos, dermatológicos, gastrointestinales y hormonales.

FIGURA 1 "BOTELLA DE PLÁSTICO CONTAMINADA DE PLÁSTICOS". HECHO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. DALLE-3

ETAPAS INICIALES DE LA INVESTIGACIÓN

DOCUMENTACIÓN	PROPUESTA INICIAL	PROPUESTA FINAL
Análisis documental sobre la problemática de los plásticos y clasificación de los problemas de acuerdo a la documentación, asesorías y entrevistas con expertos. Trabajo proyectivo: Diseño y desarrollo de material didáctico digital para niños. Establecer la problemática para abordar adecuadamente la investigación.	Análisis de la viabilidad del proyecto para los talleres de PAUTA ciencia para niños y educación del medio ambiente. Desarrollo y diseño de material didáctico para el aprendizaje integral de los plásticos y el medio ambiente, para niños de 6-12 años. Se abordan a los actores de talleres PAUTA con entrevistas, visitas de campo. Conclusión: Los talleres de PAUTA no son viables para incorporar el diseño de material didáctico; se descartan los talleres de la investigación.	Para avanzar en la investigación, se llevará a cabo un enfoque proyectivo en redes sociales para ampliar la audiencia y destacar la importancia del proyecto sobre las problemáticas de los plásticos. Se realizará un análisis para seleccionar las redes sociales con mayor durabilidad, considerando aquellas que serán relevantes en los próximos años. Además, se adaptará la estrategia de diseño de información y material didáctico para que se ajuste a los formatos de estas redes sociales. Análisis de audiencias y abordaje de actores (entrevistas y cuestionarios). Análisis de hábitos en redes sociales. Síntesis documental estadístico

PALABRAS CLAVE: DISEÑO DE INFORMACIÓN, INFODEMIA, REDES SOCIALES, DESINFORMACIÓN.

CREDITOS Y REFERENCIAS

Annual Review of Environment and Resources | Home (s. f.). annualreviews.org. https://www.annualreviews.org/journal/energy
 INCYTU [Oficina de Información Científica y Tecnológica para el Congreso de la Unión]. (2019). Plásticos en los océanos. Foro consultivo. Recuperado 16 de octubre de 2023, de https://foroconsultivo.org.mx/INCYTU/documentos/Completo/INCYTU_19_034.pdf
 World Health Organization. WHO. (2020, 22 diciembre). Infodemic. https://www.who.int/health-topics/infodemic#tab=tab_1
 Worm, B., Lotze, H., Jubinville, I., Wilcox, C., & Jambeck, J. (2017). Plastics as a Persistent Marine Pollutant. Annual Review of Environment and Resources. annualreviews.org. Recuperado 4 de noviembre de 2023, de https://doi.org/10.1146/annurev-environ-102016-060700
 IMÁGENES CREADAS CON DALLE-3