

Una respuesta desde la web sobre la triada medios, salud y educación para jóvenes y adolescentes

Luz Neira Parra luzparra@cantv.net Universidad del Zulia
Ángel Páez angel.paez@cantv.net Universidad del Zulia

Holy Castañeda holygrace@cantv.net Universidad del Zulia
Guadalupe Oliva guadalupeoliva@cantv.net Universidad del Zulia

Resumen:

La aspiración primaria de la creación del Sitio Web laesquina.org.ve nos remite a nuestras observaciones sobre comunicación y salud en jóvenes y adolescentes. La respuesta (el sitio web) es parte del diálogo que debe establecerse entre todos los implicados en un proceso de desarrollo que persigue cambios sociales. Laesquina.com.org permitirá que los jóvenes puedan involucrarse gradualmente como beneficiarios de la implementación de otros proyectos vinculados al sitio, se reforzará a través de una estrategia de comunicación con un programa de radio que posee el mismo nombre del sitio web y que será transmitido diariamente por 60 minutos a través de una emisora AM de gran cobertura y audiencia sobre todo en los sectores más populares de la región como lo es Mundial Zulia 1070 AM. La Ponencia tiene como objetivo fundamental presentar alternativas acuciosas que tratan de dar respuesta a los más apremiantes problemas de salud juvenil – como la salud sexual - en el marco del nuevo modelo de salud, de la comunicación para el desarrollo y de las políticas públicas u oportunidades destinadas para ellos en el ámbito local y nacional.

Palabras clave: comunicación, internet, salud, educación, ciudadanía, adolescentes

A manera de Introducción

Mirar a los adolescentes y jóvenes desde el mundo adulto implica correr el riesgo de malinterpretar referentes y signos, cuyas significaciones cambian dependiendo del contexto histórico, social económico, político y cultural que exista entre una generación y otra, o de las diferencias de tiempo que median desde nuestra propia adolescencia hasta los jóvenes y adolescentes de ahora. Los cambios que se producen quizás cada vez más rápidos y a lo mejor con conciencia de ello o sin darnos cuenta, nos afectan a todos por igual. Vivimos un mundo que reta continuamente la imaginación y la capacidad de asombro. La comunicación y la información se han convertido en el epísteme emblemático de la sociedad contemporánea, los medios de comunicación y las tecnologías de la información son los iconos fundamentales de esta cultura.

Los jóvenes de hoy, como nunca antes, se muestran seducidos por el “culto a la imagen”, y a las expectativas derivadas del acceso a tanta información sobre sexo, relaciones, salud, violencia y muchos otros temas que pueden hacerlos proclives a tener conductas riesgosas o, por el contrario, a prever situaciones de riesgos si la información es adecuada.

Dentro del contexto planteado, es importante trazar estrategias para el mejoramiento de las condiciones de vida de los jóvenes. Estas estrategias pasan la difusión y promoción de

mensajes orientados a fomentar estilos de vidas saludables sin riesgos, basadas en la participación de los jóvenes.

Desde esta perspectiva este Ponencia tiene como objetivo fundamental presentar una propuesta de un sitio web y un programa de radio que permita mostrar desde la óptica comunicacional, alternativas acuciosas que tratan de dar respuesta a los más apremiantes problemas de salud juvenil particularmente en lo referente a temas vinculados con los adolescentes o desde la salud sexual en el marco del nuevo modelo de salud, de la comunicación para el desarrollo y de las políticas públicas u oportunidades destinadas para ellos en el ámbito local y nacional.

La aspiración primaria de la creación del Sitio Web producto de la investigación **“Medios y Salud pública: La voz de los adolescentes”**¹ nos remite a nuestras observaciones iniciales sobre comunicación y salud, jóvenes, adolescentes y participación. La respuesta (el sitio web) es parte del diálogo que debe establecerse entre todos los implicados en un proceso de desarrollo que persigue cambios sociales. La sola ausencia de este diálogo justifica la necesidad de iniciativas de la comunicación novedosas y atractivas, con posibilidad para la participación, en donde los adolescentes y jóvenes tengan los medios para expresar lo que piensan sobre sus problemas, sobre su presente y sobre su futuro. El esfuerzo que refleja esta iniciativa implica necesariamente una reflexión previa que invitamos a hacer al pensar en su implementación: *es estratégico comprender que la mejor forma que tenemos los adultos de acercarnos a los adolescentes es comunicándonos con ellos y que ellos puedan comprender que existen muchos riesgos en sus estilos de vida, en su entorno... todos superables... Es hora de abandonar la inercia y crear un puente para que el mundo se acerque a los adolescentes.*

A modo de planteamiento teórico y justificación

Los adolescentes y jóvenes, al igual que el resto de la población necesitan para su salud física y mental tener múltiples opciones de recreación y poder disfrutar del placer en el uso del ocio. Las oportunidades que tienen los jóvenes en el ámbito de la recreación física, cultural y espiritual son escasas, en especial para la población rural y excluida. En general, en la mayoría de nuestros países no existen políticas ni programas específicos en esta área de necesidades.

La práctica asumida por una gran cantidad de jóvenes es la liberación del yo, la fiesta continua, el goce de los sentidos, los placeres del sexo irresponsable que hace olvidar la pobreza y el disciplinamiento en el estudio. Estas situaciones son potenciadoras de conflictos, de dramas humanos de des-identidad, de pérdida de valores de referencia que son coadyuvantes en la irrupción de una crisis de expectativas en estos jóvenes. Se convierten en caldo de cultivo para la violencia presente en modos diversos en los institutos de educación donde estudian los adolescentes en la mayoría de los países de América Latina.

¹ Proyecto # 2002000136 financiado por el FONACIT (Fondo Nacional de Ciencia y Tecnología de Venezuela).

En la mayoría de los casos, vemos a los niños y adolescentes sentados frente a sus televisores (promedio de 4 horas diarias promedio en la mayoría de nuestros países) o vagando por las calles invadidos por el tedio y el fastidio que los conduce a múltiples conductas de riesgo (violencia, consumo de alcohol y drogas, sexo irresponsable), en definitiva pérdida de tiempo vital de aprendizaje y de actitud favorable para la vida.

La alternativa más viable de los niños, adolescentes y jóvenes para el disfrute de su tiempo libre, ya que no tienen mayores opciones es la exposición diaria y permanente a la programación de los medios audiovisuales, la computación y la Internet que han pasado a ser no sólo poderosos vehículos de información sino también instrumentos privilegiados para el conocimiento y la formación. Las nuevas generaciones, los adolescentes y jóvenes, tienden más fácilmente a “conectarse” a estos recursos, a situarse casi naturalmente con los géneros, formatos y con las modalidades generadas por las nuevas tecnologías. De allí la iniciativa de este proyecto para presentar una propuesta hipermediática para los jóvenes.

La irrupción de la era informática nos enfrenta a una nueva dimensión de la comunicación y el desarrollo en el contexto de los adolescentes. Si bien Internet aún no alcanza un nivel de masa crítica en la región, se estima que para el 2006 existirán unos 12.5 millones de usuarios en ésta. La creciente importancia de Internet en la vida adolescente la resume Crovi (2000) al afirmar que “la TV primero y ahora Internet son mediadores fundamentales en la construcción de identidades juveniles” (p. 257). Los jóvenes con acceso a Internet tienden a dedicar mayor tiempo a la interacción con la computadora que con la televisión, lo que plantea una nueva forma de relacionarse con los medios de comunicación modernos. Sin embargo, aún persiste la fuerte influencia de la TV en los adolescentes pertenecientes a aquellos sectores socioeconómicos sin capacidad para acceder a estas tecnologías.

No obstante la libertad existente en Internet obliga a voltear la mirada de vez en cuando para ver qué están haciendo los adolescentes con la computadora, porque es bien conocida la gran cantidad de mensajes de pornografía y de contenidos sexuales que pululan en la red. Se trata de una influencia medial considerable que afecta un aspecto central de la cotidianidad e intimidad humana, los medios tienen un papel dominante en el desarrollo de la socialidad.

Es innegable la gran influencia que ejercen los medios de comunicación social que tienen en el público juvenil su principal audiencia y a quien se dirigen con propuestas que resaltan el individualismo, la búsqueda del placer inmediato y las emociones fuertes, la autosuficiencia en la toma de decisiones, la exacerbación de la actividad física desenfrenada. Frente a esta realidad, un adolescente bien informado, que haya internalizado los conceptos, formado sus valores y actitudes será capaz de medir las consecuencias y tomar decisiones, será un adolescente con conductas operativas (Ramírez, 1994).

Así se configura una realidad juvenil, en la cual están presentes todos los medios y también los serios problemas asociados a su edad, a su falta de experiencia y falta de madurez mezclada con ignorancia sobre los riesgos presentes en nuestras sociedades cargadas de exclusión, de sexualidad y violencia. Por ejemplo, el uso de anticonceptivos aún no es

utilizado por un alto porcentaje de jóvenes en sus relaciones sexuales; el embarazo adolescente y sus secuelas se ha convertido en un serio problema de salud pública; las enfermedades de transmisión sexual se presentan en este segmento de la población de una forma velada, pero significativa, sin que existan servicios de salud sexual especializados en atención a adolescentes que sean accesibles para ellos. Además, las infecciones por VIH siguen aumentando en la región y los adolescentes constituyen un sector de alto riesgo.

Ciertamente existe importante información sobre estos temas en los medios de comunicación, pero no está dirigida a los aspectos claves del problema. Es muy fragmentada, dispersa y ciertamente no se focaliza en los adolescentes como audiencia primaria fundamental.

¿Qué aportes hacer en función de mejorar esa realidad? Parte del camino ya se ha recorrido con la definición de un nuevo modelo de salud que privilegia la atención primaria y define a la promoción como tarea importante e impostergable y con el marco filosófico que la discusión internacional ha aportado en sendas reuniones auspiciadas por la Organización Mundial de la Salud y la Organización de Naciones Unidas, en las cuales se definieron políticas, estrategias, compromisos, acciones en pos de una salud integral para la población, entendiendo a ésta como un concepto amplio que involucra al contexto social, cultural, político y económico; con investigaciones que aportan valiosa información diagnóstica para el desarrollo de políticas públicas como proyecto social vinculado al bienestar del sector juvenil de los países latinoamericanos.

Este fenómeno sociológico ha puesto de la mano a la comunicación de masas y a la educación, ambas al servicio de la promoción y formación en un ámbito muy particular e importante como lo es la *comunicación para el desarrollo* sobre todo en el caso específico de los adolescentes. También es importante destacar que el concepto de promoción de la salud con el cual trabajamos se sintetiza en los siguientes principios generales de actuación: implica trabajar con la gente, no sobre ella; empieza y acaba en la comunidad local. Está encaminada hacia las causas de la salud, tanto a las inmediatas como a las subyacentes; justiprecia tanto el interés por el individuo como por el medio ambiente; subraya las dimensiones positivas de la salud y afecta y debería involucrar, por tanto, a todos los sectores de la sociedad y el medio ambiente.

Al reconocer que las raíces de la salud -de su presencia o carencia- no son de carácter, ni para, ni primordialmente médico, sino del entorno físico, económico, social, cultural y ambiental. La salud ha dejado de ser en consecuencia un problema médico exclusivamente, asociándola de esta manera al entorno físico y ambiental, a la problemática económica, social y cultural de un país.

Para poder fomentar la salud, es necesario cambiar tanto las condiciones de vida como la forma de vivir. La promoción de la salud constituye una política que vincula a la gente con sus entornos y que, con vistas a crear un futuro más saludable, combina la elección personal con la responsabilidad social. Como principio, abarca a toda la población en el contexto de su vida cotidiana; para ello es fundamental que exista una participación comunitaria efectiva en la

definición de los problemas, en la toma de decisiones y en las medidas emprendidas para modificar y mejorar los factores determinantes de la salud, lo cual implica el concurso de la comunicación y la información. Por esta razón, la promoción de la salud amerita una cooperación estrecha entre todos los sectores de la sociedad, incluido el gobierno, con vistas a asegurar que el entorno global promueva la salud (Nutbeam, 1999).

En este sentido, por todo lo establecido anteriormente es pertinente establecer claramente las responsabilidades y las contribuciones significativas que puedan reforzar la educación sexual y la educación en salud, de forma integral, desde un enfoque diferente, con una profunda comprensión de la realidad social, sus problemas y soluciones en lugar de mecanismos de persuasión que inducen cambios de comportamiento a corto plazo, pero que solo son sostenibles a través de mensajes reiterados de la creación de alternativas válidas que prefiguren la práctica sexual sin riesgos, sin mitos y como herramienta fundamental en el modelamiento de conductas asertivas en la consolidación de un rol operativo del joven que será adulto dentro la sociedad.

Todo ello requiere un público adolescente más informado y educado, con capacidad de acceso a los servicios y a los bienes de salud, en condiciones de superación de inequidades. Una inequidad fundamental, no la única ni la determinante, es la inequidad en el acceso a y en el uso de la información para la salud, la vida y el bienestar.

En consecuencia, urge una reconfiguración del proceso de involucramiento de los jóvenes en sus propias maneras de dar y recibir la información acerca de las rutinas, de lo que están haciendo hoy y todos los días que les permita gestar su desarrollo individual y familiar.

Por ello en lo inmediato ofrecemos esta estrategia de comunicación e información, un sitio web con un programa de radio para la tarea de formación de los jóvenes y adolescentes: **la esquina.com**

Propósito

Internet tiene mejores posibilidades de éxito como herramienta para el desarrollo y para la participación, si se vincula a las experiencias de comunicación e información ya existentes. La convergencia entre radio e Internet es un ejemplo interesante del tipo de simbiosis que pueden ofrecer las nuevas tecnologías. En este sentido se trata de brindar una nueva opción informativa para jóvenes, adolescentes, padres, docentes y expertos en materia de educación, de promoción y prevención de la salud, todo lo relacionado con la vida del adolescente y del joven, incluyendo los riesgos de las drogas, de las sustancias nocivas y de la sexualidad temprana como insegura.

Laesquina.com.org permitirá que los jóvenes puedan involucrarse gradualmente como beneficiarios de la implementación de otros proyectos vinculados al sitio, se reforzará a través de una estrategia de comunicación con un programa de radio que posee el mismo nombre del sitio web y que será transmitido diariamente por 60 minutos a través de una emisora AM de gran cobertura y audiencia sobre todo en los sectores más populares de la región como lo es

Mundial Zulia 1070 AM.

Esta articulación permitirá dar a conocer y estrechar los vínculos con los programas que implementa la Alcaldía de la ciudad de Maracaibo, con los proyectos en salud y en educación que adelanta el gobierno nacional para los adolescentes y jóvenes, así como también la vinculación con organizaciones y fundaciones cuya actividad principal esté centrada en políticas dirigidas hacia los jóvenes.

En otras palabras, el propósito de esta plataforma es generar un espacio de accesibilidad masiva en donde el joven marabino pueda exponer (a manera de promoción y difusión) sus ideas y opiniones con respecto y en referencias a sus experiencias frente a las normativas y vivencias sociales, educacionales, sexuales, comunicacionales, políticas, tecnológicas y de salud en la ciudad de Maracaibo.

Como es evidente los jóvenes son cada día más dinámicos en su forma de comunicarse. Esta será una ventaja del enfoque participativo que queremos darle e imprimirle al sitio web y al programa de radio, ya que hemos pensado que los mismos adolescentes participen en la configuración y producción de los materiales y secciones, de tal manera que mantengan vivo su interés, permitiendo que los mensajes lleguen a más jóvenes como ellos, así como a otros sectores que pueden modificar la situación en aspectos que tienen un impacto en sus vidas, haciendo que la experiencia de participación a través del sitio Web sea más creíble y eficaz en lograr cambios de actitud.

Concepto general

La significación general de la plataforma hipermediática consecuencia de varias investigaciones realizadas por el equipo de investigación COMSALUD. Desde esta perspectiva y ante la invitación de FELEFACS y la Organización Panamericana de la Salud (OPS), doce facultades de comunicación social (entre ellas, la Universidad del Zulia) “aceptaron en 1997 trabajar² junto a los organismos auspiciantes, preparando e implementando un protocolo de investigación para estudiar la presencia y el contenido de los mensajes de salud en los medios” (Coe, 2000, p. v).

Desde este marco referencial esta propuesta se basa en el concepto de la divulgación y proyección de teorías, opiniones y aportes de expertos en lo referente a los intereses y necesidades formativas e informativas de la juventud marabina basadas según las distintas oportunidades, opciones y alternativas que la sociedad en los tiempos actuales tiene para con ellos en la ciudad de Maracaibo. Varios años después, convencidos de que los adolescentes y jóvenes jugarán un papel estelar en los procesos sociales, culturales y de desarrollo en el milenio que recién comienza, de la estrecha relación que existe entre este segmento de la población y los medios de comunicación, y de que la promoción de comportamientos saludables es una de las pocas alternativas existentes para la solución de algunos problemas

² Alcalay, Rina y Mendoza, Carmen: “Un estudio comparativo de mensajes relacionados con salud en los medios masivos Latinoamericanos” Informe Final. Organización Panamericana de la Salud. 2000.

de salud que aquejan a la región latinoamericana, la Organización Panamericana de la Salud inicia en el 2001 la investigación *Adolescentes, medios y salud pública: la voz de los adolescentes*, enmarcada también dentro del proyecto COMSALUD³.

El diseño gráfico y representativo de “la esquina” responde a un punto donde convergen elementos característicos que en la realidad podemos divisar ubicados en o desde una esquina, por ello y de ahí que la composición contiene piezas como: una esquina en sí, carreteras, semáforos, personas, carros, señalizaciones y avisos.

Tomado en cuenta los elementos que lo componen, predominan en el diseño los colores **Amarillo** para en principio identificar el sol resplandeciente de la ciudad de Maracaibo, luces, y señalización de tránsito; y **Negro** para la carretera, estableciendo la composición central entre los componentes cabecera, barra de menús, y cierre de la página, acompañados estos dos principales Amarillo y Negro con la gama de colores que conforme a cada sección le corresponda armónicamente.



Cabecera del sitio www.laesquina.org.ve

Componentes y características

“LAESQUINA” cuenta con los elementos primordiales propios de un sitio web y la sustentación teórica adecuada en lo referente a diseño y producción digital del mismo.

Interfaz gráfica

El diseño de la interfaz gráfica optó por el minimalismo como propuesta compositiva de las diferentes zonas y secciones de la plataforma.

La composición gráfica fue diseñada fundamentándose en el concepto de regiones o áreas específicas definidas por una tonalidad cromática determinada, tanto en el logotipo y títulos respectivos a cada vínculo. Para ello se establecieron las áreas y secciones incluidas en el menú interactivo.

En la página principal, se ubican dos formas de acceso a las secciones, es decir dos menús, uno horizontal ubicado en la cabecera, cuya definición gráfica es la carretera que de derecha a izquierda por la ubicación de los enlaces se llega a “la esquina” logotipo de la página ubicado en la esquina superior izquierda.

³ Los países participantes en esta etapa del Proyecto COMSALUD son: Argentina, Colombia, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, y Venezuela



Logotipo del sitio www.laesquina.org.ve



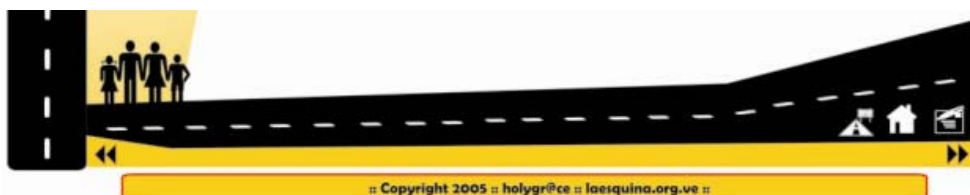
Menú Horizontal interactivo

Un segundo menú, es el tradicional vertical ubicado debajo de la cabecera al lado izquierdo, cuyo fondo es en color amarillo acompañado de un semáforo interactivo con efectos de iluminación, en donde se encuentran los accesos a las Secciones (Sexo On-Off, La Plaza, Educate, Cúrate en Salud, Quienes somos, Lo último, Noticias, Otros enlaces y Contáctanos).



Menú Vertical

Al pie de la página se incluyó una breve lista de vínculos que permiten conexión directa con el correo principal de la página, tener conocimiento de los autores de la plataforma y el retorno del usuario a la página de bienvenida; todos estos han sido definidos con la tonalidad y estilo de la página principal.



Pie de Página

Las tonalidades de la página se fundamentan en los colores planos, aspecto relacionado a la velocidad de descarga de las imágenes en Internet. De igual manera, para la selección de los colores que distinguen las distintas zonas se tomó en cuenta la tendencia de atemporalidad y estilo, propia de la era actual, por lo que se propone una significación semiológica o psicológica específica del color escogido en relación con los aspectos de la realidad.

Bajo dicha tendencia es usual la utilización de tipografía en minúscula, uso de grises, cambio de tonalidades, colores sólidos y degradaciones notables, modulación del logotipo y su leyenda explicativa para su posible modificación en determinadas situaciones.

La neutralidad del significado otorga un sentido más universal y ofrece una relación más directa con el target de la plataforma, sin duda gente dinámica cuyas edades están comprendidas entre los 16 y 32 años. Las tonalidades diversas utilizadas en el logotipo y en las secciones de la plataforma permitirán la adaptabilidad de nuevas zonas dentro de la presente propuesta para un futuro a mediano o largo plazo, más aun tomando en cuenta el modo asiduo de progresión de las publicaciones, por lo que las adiciones constantes deben ser ejecutadas dentro de una superficie compuesta de forma tal que ofrezca la comodidad y facilidad necesaria para la ejecución de continuas modificaciones a en el aspecto gráfico.

Finalmente, la interfaz gráfica está diseñada especialmente de forma elástica de manera que el producto pueda ser visto con cualquier tipo de resolución de pantalla a partir de un área de 800 píxeles de ancho por 600 píxeles de alto. Las formas se adecuan hacia el centro o extremos izquierdos y/o derecho de la pantalla sin ceder espacios. Este punto no presenta mayor relevancia salvo por la relación de dicha elasticidad con la apariencia estética del sitio cuando es observado por medio de las aplicaciones diseñadas para la navegación de publicaciones en Internet.

La ventaja de este aspecto radica en que propone la expansión de los elementos gráficos en todo tipo de área de pantalla, tema que otorga a "laesquina" cierto grado de particularidad en relación con las páginas habituales que por lo general presentan composición centrada y espacios laterales en blanco.

Velocidad de descarga

La velocidad de descarga de imágenes está intrínsecamente relacionado a un aspecto elemental referido a la velocidad de conexión, siendo producto de una relación directamente proporcional entre la celeridad de la conexión en uso (vía teléfono o fibra óptica) y la rapidez de descarga de los distintos elementos de imágenes, sonido video e hipertexto que conforman la página, e incluso del proceso de vinculación de un ítem a otro (a mayor velocidad de conexión más rápida será la descarga).

Conforme con este punto la optimización de la velocidad de descarga de la plataforma una

vez publicada en la red depende en un mayor grado del tipo de conexión y de ciertos aspectos técnicos del computador del visitante.

En cuanto a imagen fija se utilizó exclusivamente el formato “.Gif”, extensión que provee a la imagen la menor cantidad de colores posibles (256 como máximo), lo que permite una rápida descarga. Igualmente se hizo uso de los formatos “.mov” y “.mp3” para video y audio respectivamente (sin sonido estéreo). Dichos formatos son típicos y altamente populares en la web y según su estado de compresión pueden generarse archivos de buena calidad a partir de una baja resolución, permitiendo que puedan ser rápidamente bajados y vistos con aplicaciones determinadas, siendo el “Quick Time” y el “WinAMP” algunas de las más corrientes.

Se hizo uso de animaciones de tipo vectorial, generalmente usadas con sonido para la creación de banners o los llamados *intros* de bienvenida (pantallas enteramente animadas con función mayormente de entretenimiento que informativa). Este tipo de animaciones son generadas con la tecnología Flash procedente de la aplicación diseñada por la empresa Macromedia, acompañada de animaciones con imágenes tipo “.Gif”, igualmente dinámicas, de menor dimensión y sin sonido.

Navegación

El término navegación se utiliza en el mundo web para hacer referencia al desplazamiento del usuario a través de una o varias publicaciones.

Ante las dimensiones abundantes que propone la world wide web a los usuarios y las incontables y diversas páginas electrónicas publicadas en la red, se originaron las aplicaciones de exploración, también conocidas como “navegadores” o “exploradores”, siendo los softwares “Netscape Navigator” y “Internet Explorer” los más afamados, este último proveniente de la suite Windows de la empresa Microsoft. En tal sentido, “laesquina” ha sido producida bajo los canones fundamentales de navegación, lo cual implica que su visualización sea óptima en ambas aplicaciones.

La navegación es de tipo vertical al igual que la gran mayoría de las publicaciones digitales en Internet. El usuario dispone de una serie de vínculos visibles desde un primer momento y es la extensión de información que tenga cada sección la que permite que la página crezca hacia abajo para lograr de esta forma el desplazamiento a través de la ventana. Esto constituye en sí un convencionalismo clásico en la lectura de páginas web, sobre todo si han sido generadas en lenguaje “html”, formato de programación tradicional para el desarrollo de publicaciones.

“laesquina” se confeccionó con una serie de vínculos distribuidos en varios menús a su vez definidos con tonalidades específicas, imponiendo al usuario una dinámica de navegación mucho más intuitiva según el orden lógico de información que un usuario común supone recoger en una primera visita a la publicación.

Menús y vínculos

Como se ha explicado anteriormente la navegación se basa en el uso de menús con items vinculados a secciones determinadas. Estos items vinculados (botones) también son conocidos con el término en inglés “link”, cuya traducción literal es “eslabón” o “enlace”, en evidente referencia a la vinculación o conexión de estos botones con nuevas zonas de la página.

“laesquina” provee al usuario tres menús base:

Un primer menú: colocado al tope de la pantalla con los items siguientes:

“**¿Qué es la esquina?**”: sección donde se describe el concepto, propósito y temática de la publicación a fin de dar a conocer el producto al visitante.

“**¿Cómo Funciona?**”: vínculo que explica el funcionamiento de MPÍRICA y las actividades posibles dentro de la página, enlazando al usuario con las secciones de “Tu opinión”, “Foros”, “Regístrate” entre otros.

“**SEXO On :: Off**”: Es la sección que ofrece información relacionada con el sex, cuyos aportes estarán presentados por investigadores, expertos en el área como médicos, sexólogos, siquiátras, educadores quienes desde las distintas miradas daran una visión objetiva sobre temas de interés para los jóvenes desde la iniciación en la vida sexual hasta las Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS).

“**Cúrate en salud**”: A la par de la sección anterior está abocada a la presentación de información sobre salud y de interés general para los jóvenes en donde convergen profesionales para tratar los temas.

“**La Plaza**”: Sección que se ocupa de publicar informaciones y opiniones concernientes a las temáticas de la ciudad de Maracaibo en cuanto a ciudadanía, políticas, actividades de entretenimiento e incluso a través de artículos y columna de opinión ofrecer a los jóvenes temas como economía, poder judicial, bolsas de trabajo con tratamiento más informal de la información de forma tal que sea mucho más asimilable para los jóvenes con un lenguaje atractivo y sencillo.

“**Edúcate**”: Al igual que la sección anterior, el propósito es ofrecer a los jóvenes información sobre temas y oportunidades relacionadas con la educación y la formación de jóvenes y adolescentes.

“**Lo último**”: Sección en donde podrán ubicar los jóvenes contenidos informativos sobre los más recientes avances tecnológicos en materia educacional, profesional, formacional, de entretenimiento entre otras.

“**Escucha a LA ESQUINA**”: Es el acceso a la esquina en radio a.m., desde la Emisora Mundial Zulia, programa producido bajo los mismos parámetros, objetivos y funciones del portal, en donde los jóvenes podrán tener una participación igual o más activa e interactiva que en la web.

“**Registro Gratis**”: zona de registro automático donde el usuario puede formar parte de la base de datos de “laesquina” a través de una planilla electrónica.

“**Tu opinión**”: formulario electrónico donde se solicita al usuario visitante depositar datos tales como nombres, apellidos, locación, edad, carrera que cursa o actividad que desarrolla y

datos de contacto, a fin de generar una base de datos útil para MPÍRICA. De igual forma, ofrece la oportunidad de que el visitante pueda opinar, recomendar, sugerir o comentar sobre cualquier aspecto del sitio web.

“**Noticias y Novedades**”: sección con tips informativos generales sobre tecnología, eventos, farándula, espectáculos, diseño, medios, etc.

“**Otros Links**”: vínculo que ofrece al visitante conexión por medio de hipervínculo con otras empresas, institutos, organizaciones o particulares con presencia en la web colegas en la divulgación de información y formación de jóvenes y adolescentes; tales como periódicos, medios televisivos o radiales, institutos educativos, páginas de eventos entre otros.

Accesibilidad

El acceso a la plataforma hipermediática se obtiene mediante la dirección electrónica www.laesquina.org. A través de la adquisición de la terminación “.ORG” con el nombre laesquina y la publicación de la página en la red, el proyecto puede ser de dominio público a través de la ejecución de dicha localización en los diferentes navegadores de web existentes en el mercado.

A esta localización también se le conoce como URL (*Universal Resource Locutor*) y no es más que una cadena de caracteres que identifican lugares específicos en Internet, reconociendo el tipo de documento, carpetas y subcarpetas donde se alojan los archivos de la publicación y el nombre de los documentos.

En la publicación, cada sección posee un URL específico que permite al usuario conectado entrar a cada una de las secciones mediante la cadena www.laesquina.org.ve/ y el nombre de la sección determinada. Por ejemplo, si se gusta acceder a la zona “¿Cómo Funciona?” de forma directa, tan sólo basta con colocar los caracteres www.laesquina.org.ve/comofunciona; si en cambio se desea directamente entrar a la sección “Multimedia”, se localiza mediante la cadena www.laesquina.org.ve/multimedia, y así de forma sucesiva con cada ítem de los distintos menús, a fin de hacer más fácil el acceso mediante promoción de determinadas secciones y conceder una navegación más reflexiva.

La accesibilidad por parte del usuario al sitio web www.laesquina.org.ve y el desarrollo de funciones y tareas específicas dentro de la plataforma se realiza conforme a la existencia y ejecución (en el computador desde donde se accede) de las aplicaciones necesarias que requiere la página para la óptima visualización de todos los elementos de hipertexto, imagen, audio y video.

Promoción Y Publicidad

La estrategia promocional de “laesquina” es realizada primordialmente en Internet, mediante la utilización de intercambio de *banners* con otras organizaciones e instituciones.

Laesquina estimula el canje de espacios publicitarios a fin de generar el tráfico de usuarios

necesarios dentro de la página web y en publicaciones afines o relacionadas al proyecto. Para ello los espacios destinados para tal fin en dichas páginas permiten a “laesquina” la colocación de publicidad invitando a visitar la publicación mediante acuerdos de trueque o intercambio de espacios, tratando de eludir inversiones cuantiosas de exhibición promocional dependiente de otros sitios en la red.



Página Principal del sitio www.laesquina.org.ve

Referencias bibliográficas

- Alcalay, R., Mendoza, C.T (2000). Proyecto COMSALUD: Un estudio comparativo de mensajes relacionados con salud en los medios masivos latinoamericanos. (OPS/OMS), FELAFACS. Washington.
- Coe, Gloria. "Comunicación y Promoción de la Salud". (1998), En Chasqui N° 63,septiembre.Lima.

- _____ (2000). Prefacio en Alcalay, R. Y. Mendoza, C. Proyecto de COMSALUD: un estudio comparativo de mensajes relacionados con salud de los medios masivos latinoamericanos, DC. OPS/OMS:
- Comminit(1999).[Http://w.w.w.comminit.com](http://w.w.w.comminit.com). Media Beat.No.40
- Obregón, Rafael.(1997). Resultados Preliminares de la Investigación COMSALUD en Colombia. In conjunction with Betancur ML (Medellín, Colombia).Barranquilla.
- Oficina Central de Información. (1990). Estadísticas de embarazo en Adolescentes. Caracas.
- Organización Mundial de las Naciones Unidas (ONU). (1994) Conferencia Internacional Sobre población y desarrollo. El Cairo.
- Organización Panamericana de la salud(1998) "La salud en las Américas". Washintong,D.C.OPs
- _____ (1995) Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social Bassic Suppor for Institutionalizing Child Survival. "Propuesta de Currículum Académico para Periodismo en Salud. Organización Panamericana de la salud": Washington, D.C.
- _____ (1997) Proyecto COMSALUD. Washington ,D.C. OPS
- _____ (1999b). Promoción de la salud y equidad. "Declaración de la conferencia internacional de promoción de la salud y carta del Caribe para la promoción de la salud". En Promoción de la salud: un antología. 373-382. Washington D.C. OPS
- ONUSIDA. (2000). Informe Global sobre la epidemia del VIH/SIDA.
- Orozco, Guillermo (1994). Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de Recepción Televisiva. Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales No 6. Universidad Iberoamericana, México.
- Sánchez Ruiz, Enrique (1992).Medios de difusión y Sociedad. Notas Criticas y Metodológicas. CEIC .Universidad de Guadalajara. México.
- Signorielli, N (1993) "Mass Media Images & Impact on Health". A Sourcebook. Wesport, CT: Greenwood Press.
- Singhal, A. & Rogers,E. (1999). Entertainment-Education: A Communication Strategy for Social Change. Mahwah, NJ: Lawrence Earlbaum Publishers.
- UNESCO, OPS(1993) "La Salud y la Comunicación en América Latina", Washington, DC.
- Zillmann, D&J.Bryant(1996)"El Entretenimiento como Efecto de los Media", en J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), "Media Effects: advances in Theory and Research". Hillsdale.