

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION**

**ANÁLISIS RETÓRICO DE LOS SIGNOS SONOROS Y LINGÜÍSTICOS  
DE LA NARRACIÓN RADIOFÓNICA DE FUTBOL EN EMISORAS DE  
FRECUENCIA MODULADA (FM)  
DE LA CIUDAD CAPITAL DE GUATEMALA**

**Trabajo de tesis presentado por:**

**HILDER CORADO VALENZUELA**

**Previo a optar el título de:**

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Asesora:**

**Licda. Miriam Yucuté**

**Guatemala, agosto de 2011**

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Director**

M.A. Gustavo Bracamonte

**CONSEJO DIRECTIVO**

Representantes Docentes

Lic. Julio Moreno

M.A. Fredy Morales

**REPRESENTANTES ESTUDIANTILES**

Adriana Leticia Castañeda Morataya

Milton Giovanni Lobo Barrera

**REPRESENTANTE EGRESADO**

M.A. Pavel Matute

**SECRETARIO**

Lic. Axel Santizo

**TRIBUNAL EXAMINADOR**

Lic. César Augusto Paiz, Presidente

Lic. Julio Moreno, Revisor

M.A. José María Torres, Revisor

M.A. Aracelly Mérida, Examinadora

Lic. Miriam Yucuté, Examinadora

M.A. María del Rosario Estrada, Suplente



Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Universidad de San Carlos de Guatemala

217-10

Guatemala, 6 de agosto de 2010  
Dictamen aprobación 71-10  
Comisión de Tesis

Estudiante  
**Hilder Corado Valenzuela**  
Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Ciudad de Guatemala

Estimado(a) estudiante **Corado**:

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por la Comisión de Tesis en el inciso 1.17 del punto 1 del acta 07-2010 de sesión celebrada el seis de agosto del dos mil diez que literalmente dice:

**1.3** Comisión de Tesis acuerda: A) Aprobar al (la) estudiante Hilder Corado Valenzuela, carné 9115192, el proyecto de tesis ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DE LA NARRACIÓN RADIOFÓNICA DE FÚTBOL EN EMISORAS DE FRECUENCIA MODULADA (FM) DE LA CIUDAD CAPITAL DE GUATEMALA Nombrar como asesor(a) a: Licda. Miriam Yucuté

Asimismo, se le recomienda tomar en consideración el artículo número 5 del REGLAMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE TESIS, que literalmente dice:

... "se perderá la asesoría y deberá iniciar un nuevo trámite, cuando el estudiante decida cambiar de tema o tenga un año de habersele aprobado el proyecto de tesis y no haya concluido con la investigación." (lo subrayado es propio).

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

  
M.A. Aracelly Mérida  
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: Comisión de Tesis  
AM/Eunice S.



237-10

Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 11 de octubre de 2010  
Comité Revisor/ NR  
Ref. CT-Akmg 46-2010

Estudiante  
**Hilder Corado Valenzuela**  
Carné 9115192  
Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Ciudad Universitaria, zona 12.

Estimado(a) estudiante **Corado**:

De manera atenta nos dirigimos a usted para informarle que esta comisión nombró al COMITÉ REVISOR DE TESIS para revisar y dictaminar sobre su tesis: "ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DE LA NARRACIÓN RADIOFÓNICA DE FÚTBOL EN EMISORAS DE FRECUENCIA MODULADA (FM) DE LA CIUDAD CAPITAL DE GUATEMALA".

Dicho comité debe rendir su dictamen en un plazo no mayor de 15 días calendario a partir de la fecha de recepción y está integrado por los siguientes profesionales:

Licda.	Miriam Yucuté, presidenta
Lic.	Carlos Velásquez, revisor.
M.A.	Elpidio Guillén, revisor.

Atentamente,

**ID Y ENSEÑAD A TODOS**

  
M.A. Gustavo A. Braeamonte C.  
Director ECC



  
M.A. Aracelly Mérida  
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: comité revisor. Adjunto 2 fotocopias del informe final de tesis y respectiva boleta de evaluación.  
archivo.  
AM/GB/Maria Oralia V





114-11

**Escuela de Ciencias de la Comunicación**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 30 de marzo de 2011  
Tribunal Examinador de Tesis/N.R.  
Ref. CT-Akmg- No. 21-2011

Estudiante  
**Hilder Corado Valenzuela**  
Carné 9115192  
Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante **Corado**:

Por este medio le informamos que se ha nombrado al tribunal examinador para que evalúe su trabajo de investigación con el título: **ANÁLISIS RETÓRICO DE LA NARRACIÓN RADIOFÓNICA DE FUTBOL EN EMISORAS DE FRECUENCIA MODULADA (FM) DE LA CIUDAD CAPITAL DE GUATEMALA**, siendo ellos:

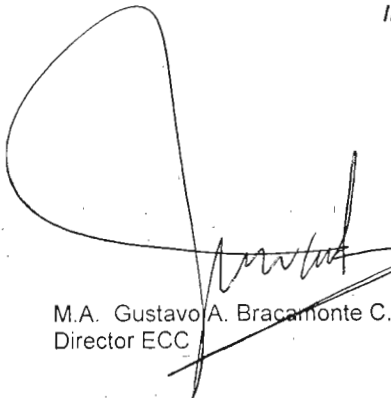
Licda. Miriam Yucuté, presidente(a).  
M.A. Elpidio Guillén, revisor(a).  
Lic. Carlos Velásquez, revisor(a).  
M.A. José María Torres, examinador(a).  
Lic. Julio Moreno, examinador(a).  
M.A. Donaldo Vásquez, suplente.

Por lo anterior, apreciaremos se presente a la Secretaria del Edificio M-2 para que se le informe de su fecha de examen privado.


Deseándole éxitos en esta fase de su formación académica, nos suscribimos.

Atentamente,

**ID Y ENSEÑAD A TODOS**

  
M.A. Gustavo A. Bracamonte C.  
Director ECC



  
M.A. Aracely Mérida  
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: archivo  
Dirección:  
AMIEunice S.



# Escuela de Ciencias de la Comunicación

Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 02 de agosto de 2011  
**Orden de Impresión/NR**  
Ref. CT-Akmg- No. 42-2011

Estudiante  
**Hilder Corado Valenzuela**  
Carné **9115195**  
Escuela de Ciencias de la Comunicación  
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante **Corado**:

Nos complace informarle que con base a la **autorización de informe final de tesis por asesor**, con el título: **ANÁLISIS RETÓRICO DE LOS SIGNOS SONOROS Y LINGÜÍSTICOS DE LA NARRACIÓN RADIOFÓNICA DE FUTBOL EN EMISORAS DE FRECUENCIA MODULADA DE LA CIUDAD CAPITAL DE GUATEMALA**, se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que diez ejemplares impresos sean entregados en la Secretaría General de esta unidad académica ubicada en el 2º. nivel del Edificio M-2. Seis tesis y dos cd's en formato PDF, en la Biblioteca Flavio Herrera y dos tesis y un cd en formato PDF en la Biblioteca central de esta universidad.

Es para nosotros un orgullo contar con un profesional egresado de esta Escuela como usted, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

**ID Y ENSEÑAD A TODOS**

M.A. Gustavo A. Bracamonte C.  
Director ECC

Copia: archivo  
AM/GABC/Eunice S.



M.A. Aracelly Mérida  
Coordinadora Comisión de Tesis



## **DEDICATORIA**

### **A Dios:**

“Tu ayuda y sabiduría hicieron posible este triunfo, gracias por la vida”.

### **A mi Esposa: Graciela de Corado**

“Gracias por tu tenacidad en la búsqueda del éxito de nuestra familia y tu apoyo incondicional siempre”.

### **A mis hijos: Hilder Daniel y Luis Enrique**

“Gracias por ser mis ejes motivadores todo el tiempo”.

### **A mis Padres: María Elena Valenzuela y Daniel Corado**

“Gracias por su ejemplo de trabajo y constancia”.



**Para efectos legales, únicamente el autor es responsable  
del contenido de este trabajo**

## ÍNDICE

Introducción	0
<b>CAPITULO I</b>	
1. MARCO CONCEPTUAL	1
1.1 Antecedentes	1
1.1.1 Origen de la radio	1
1.1.2 Historia de la radio en Guatemala	1
1.1.3 Historia de la narración deportiva en Guatemala	2
1.1.4 Historia de la Carrera de Locutor Profesional	3
1.2 Justificación	3
1.3 Planteamiento del Problema	4
1.4 Alcances y límites	5
1.4.1 Objeto de estudio	5
1.4.2 Ámbito geográfico	5
1.4.3 Ámbito institucional	5
1.4.4 Ámbito poblacional	5
1.4.5 Ámbito temporal	5
1.4.6 Límites	5
<b>CAPITULO II</b>	
2. MARCO TEORICO	6
2.1 Semiología	6
2.2 El Signo	7
2.2.1 Las tres partes esenciales del signo	8
2.2.1.1 Significante	10
2.2.1.2 Referente	11
2.2.1.3 Significado	13
2.3 Los signos de la radio	13
2.3.1 La palabra	14
2.3.2 El tono	16
2.3.3 El sonido	18
2.3.4 La música	20
2.4 El locutor	21

2.5 El futbol	23
2.6 El narrador deportivo	24
2.7 La narración	25
2.8 Lenguaje figurado	26
2.8.1 Figuras retóricas	27
2.8.2 Tropos	28
2.8.3 Figuras por repetición	29
2.8.3.1 Reduplicación	29
2.8.4 Figuras por omisión	29
2.8.4.1 Silepsis	29
2.8.5 Figuras por combinación	29
2.8.5.1 Sinonimia	29
2.8.6 Figuras de Pensamiento	30
2.8.6.1 Figuras descriptivas	30
2.8.6.1.1 Paralelo	30
2.8.7 Figuras lógicas	30
2.8.7.1 Antítesis	30
2.8.7.2 Símil	30
2.8.8 Figuras oblicuas	31
2.8.8.1 Alusión	31
2.8.8.2 Perífrasis	31
2.9 El Narrador	31
2.10 Torneo Clausura 2010	31
2.11 La acción	33
2.12 El entorno o ambiente	33
2.13 Los personajes	33
2.14 El interés	33

### **CAPITULO III**

3. MARCO METODOLÓGICO	34
3.1 Tipo de investigación	34
3.1.1 El estructuralismo	35
3.1.1.1 Denotación	35
3.1.1.2 Connotación	36
3.1.1.3 Entonación	36

3.1.1.4 Intensidad	36
3.1.1.5 Ritmo	37
3.1.1.6 Velocidad	38
3.2 Objetivos	38
3.2.1 Objetivo General	38
3.2.2 Objetivos específicos	38
3.3 Procedimiento	39
3.3.1 Análisis de resultados	40
3.3.1.1 Emisoras Unidas	40
3.3.1.2 Sonora	44
3.3.1.3 TGW	48
3.3.1.4 Radio Mundial	52
3.4 Población	56
3.5 Muestra	56
3.6 Resumen de resultados	60
3.6.1 Interpretación gráfica de figuras retóricas	62
3.6.2 Interpretación gráfica de medición del plano de expresión oral	63
3.7 Conclusiones	64
3.8 Recomendaciones	65
3.9 Referencias bibliográficas	66

## INTRODUCCIÓN

El ser humano, para comunicarse, con los demás lo hace por medio del signo.

De manera singular la narración del deporte más popular del mundo: "el fútbol" es transmitida a través de una gama de signos auditivos. El narrador produce los más variados matices de la voz a través de: entonación, intensidad, ritmo, velocidad y a su vez un discurso cargado de figuras retóricas, tales como: silepsis, metáfora, sinécdoque, sinonimia, alusión, símil, reduplicación, antítesis, perífrasis, metonimia y paralelo.

Los signos que componen la narración de fútbol en Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial son cuatro: la palabra, el tono de voz, los efectos de sonido y los efectos musicales. Cabe señalar que fueron objeto de estudio los dos primeros porque están estrechamente ligados a la capacidad de expresión del narrador y los dos restantes no se profundizó en el análisis, por razones de naturaleza técnica.

La esencia de una narración no está solamente en lo que se dice sino también en cómo se dice. Las palabras llevan una intención y un sentido, imposibles lograr sin el uso correcto de la entonación, la intensidad, el ritmo y la velocidad.

El conocimiento teórico y práctico de los signos juegan un papel muy importante en la profesionalización del narrador deportivo puesto que forma parte del instrumental técnico que permite obtener eficiencia en el desarrollo de la narración radiofónica.

El locutor y el aficionado al fútbol manejan de manera convencional figuras retóricas que se convierten en los códigos del proceso de comunicación. Esto significa que el narrador: persuade, atrae, capta, motiva y crea un estilo de elegancia por medio de un lenguaje figurado.

El éxito de una narración de fútbol en radio depende fundamentalmente del uso creativo y dinámico de figuras retóricas y al mismo tiempo de la perfección en la aplicación de técnicas profesionales de la voz como: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO CONCEPTUAL**

### **1.1 Antecedentes**

A continuación se presentará un breve relato de los antecedentes de la radio, el locutor guatemalteco y el narrador deportivo.

#### **1.1.1 Origen de la radio**

En relación a las primeras señales de la radio Michel (1990: p. 83) describe: “Los primeros experimentos acerca del sistema de ondas electromagnéticas estuvieron a cargo de Henrich Hertz, entre 1857 y 1894, las que desde ese entonces se conocen como: ondas hertzianas”.

En 1896 fue Guillermo Marconi el más exitoso en este campo al lograr intercambiar señales de clave Morse a una distancia de 3 kilómetros. No fue sino hasta 1900 cuando consiguió perfeccionar este sistema alcanzando lo que se llama: sintonía, es decir la perfecta concordancia entre antenas emisoras y receptoras.

Torres (1991: p. 1) expresa: “Lee Forest en 1901 con el invento del bulbo al vacío permitió que la voz humana se desplazara a través de este medio sin necesidad de alambres”.

#### **1.1.2 Historia de la radio en Guatemala**

Torres (1991) describe: “La radio en Guatemala tiene su antecedente más cercano en las transmisiones telegráficas alámbricas, introducidas por el gobierno del General Justo Rufino Barrios, a finales del siglo XIX. En 1917, este sistema fue sustituido por la radiotelegrafía o telegrafía sin hilos. En 1928, el telegrafista Julio Caballeros, diseñó un transmisor de radiodifusión a partir del equipo radiotelegráfico. Así en 1929 salió al aire la primera emisora de radiodifusión nacional TGA la que hoy conocemos como TGW”.

Las primeras voces que salieron al aire fueron las del poeta Francisco Bonilla Ruano, que recitaba sus poemas, y Eduardo Barrios músico que cantó algunas composiciones folklóricas, luego que el padre de la radiodifusión en Guatemala Julio Caballeros Paz, comprobara el correcto funcionamiento del micrófono, efectuando una prueba con un corto programa en el cual participaban Francisco Bonilla Ruano y Eduardo Barrios.

En esta época, el locutor tenía que ensayar diariamente más de tres horas y entrenarse en interpretación dramática, narraciones o programas culturales. Se necesitaba la máxima destreza de la personas, porque no había grabaciones, debido que todo salía al aire simultáneamente. Los locutores nacieron por imitación de locutores extranjeros, o bien por la incorporación a los diferentes

grupos de radio-teatro existentes en esa época en la TGW, que eran las principales fuentes de formación en este campo.

En el período de la posguerra, entre 1945 y 1954 con el primer gobierno de la revolución, se dio una apertura a las radiodifusoras comerciales y con esto se sumó a muchas personas en el medio radial, por razones de necesidad de personal capacitado; y así se le dio la oportunidad de trabajar en radio al profesional que tenía la más mínima relación con la comunicación masiva, el periodista.

### **1.1.3 Historia de la narración deportiva en Guatemala**

En el año de 1940 tienen origen las primeras narraciones de fútbol en Guatemala. Fue en esta época cuando se conoció el pionero de la locución deportiva Manuel Ángel Ponce, más conocido como el Chipote Ponce. Este personaje se dedicaba a transmitir para las ligas inferiores del Campo Marte de la zona 5 de la ciudad capital, utilizaba un canal bidireccional y un altavoz. Ponce comenzó su labor de locutor en radio en las emisoras: Radio Morse y La Voz de Las Américas. Posteriormente incursionaron dos distinguidos narradores: Francisco Fernández Fonseca y Ernesto Ponce Saravia que por su manera natural y atractiva de narrar el fútbol crearon un estilo único en la década de los 40.

Lorenzo Morales, locutor de TGW, en entrevista realizada el 18 de marzo de 2000 expresó: “Las transmisiones de fútbol de 1940 a 1970 la manera más práctica de salir al aire era por medio de una consola simple a través de la cual se tenía un control de las narraciones fueran estas en vivo o en diferido”. En 1970 incursionan las emisoras de Frecuencia Modulada FM, este hecho marcó un cambio significativo en las emisoras de Amplitud Modulada AM.

Por otra parte el Licenciado Alfonso Sifontes, Locutor de Emisoras Unidas, en entrevista realizada el 5 de julio de 2000 indicó los avances tecnológicos de la narración deportiva en radio: Computadora personal, Internet, teléfonos celulares, intercomunicadores, micrófonos celulares, entre otros, los que han dado más agilidad a la narración de fútbol.

Chen J. (1995 p. 1) expone en su tesis la Crónica Deportiva en el Fútbol de Guatemala, la importancia que el deporte y especialmente el fútbol, tienen en los periódicos, en los programas radiales y de televisión. La tesis describe los géneros periodísticos diferenciando la crónica deportiva de la crónica de sucesos. También facilita información acerca de la crónica escrita en Guatemala y refiere el concepto del cronista deportivo. Factores como la tendencia apasionada, la idolatría, el egocentrismo y la superstición son elementos que impiden que se realice una labor objetiva y profesional en el periodismo deportivo. También menciona el valor de la retórica en el periodismo deportivo, citando la metáfora, la hipérbole y la ironía como elementos persuasivos.

Morales J. (2009: p. 54) explica: el estudio determinó que en base a las figuras retóricas identificadas, los narradores y comentaristas durante las transmisiones radiales de fútbol, comparan, sustituyen, exageran, refieren, alteran, invierten, repiten y simulan palabras y términos con el objetivo de emocionar, persuadir,

conmover, describir, representar y sobretodo de lograr fijar la atención de los oyentes.

Las principales figuras retóricas utilizadas por los narradores y comentaristas de Emisoras Unidas y Red Deportiva durante las transmisiones de futbol fueron: metáfora, metonimia, alusión, sinécdoque, símil, perífrasis, reduplicación, hipérbole, hipérbaton y eufemismo.

#### **1.1.4 Historia de la carrera de Locutor Profesional**

Torres (2009: p.1-2) afirma: "En la década de los 70`s surgió la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la USAC, impartiendo dos carreras: la Técnica de Periodista y la Licenciatura en Comunicación Social".

El 08 de febrero de 1984, la escuela empieza a impartir tres nuevas carreras a nivel técnico: Locutor Profesional, Publicista Profesional y Fotógrafo Profesional; asimismo, la carrera de Periodista y Licenciatura en Ciencias de La Comunicación. Es en ésta época, cuando se puede decir que, nace la carrera profesional de los Locutores de Guatemala". La cual no se creó con criterio técnico sino en forma empírica, sin seguir las líneas de la planificación educativa según la opinión expresada por el Dr. Carlos Interiano ex Director de La Escuela de Ciencias de la Comunicación en entrevista realizada el 15 de julio del 2008. Además de la escuela de Ciencias de la comunicación de La Universidad de San Carlos de Guatemala, La Universidad Mariano Gálvez imparte la carrera de Locución, dicha carrera principió a impartirse en el año 2001.

#### **1.2 Justificación**

El presente estudio consiste en un análisis retórico de los signos sonoros y lingüísticos de la narración de futbol en radioemisoras de frecuencia modulada de la Ciudad Capital de Guatemala. Los signos sonoros son los elementos que componen la voz (entonación, intensidad, ritmo y velocidad) y signos lingüísticos las figuras retóricas relacionadas con el contenido meramente lingüístico.

Las figuras retóricas pronunciadas por los narradores de futbol de Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial producen: emotividad, persuasión, elocuencia, estilo, elegancia y una serie de singulares matices al momento de describir la acción del juego a través de la radio. Dichos signos a su vez se integran a un proceso fisiológico de la voz por medio de técnicas elementales tales como: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.

Este análisis determinó las figuras retóricas más empleadas por los narradores de Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial: silepsis, metáfora, sinonimia, alusión, reduplicación, antítesis, metonimia, perífrasis, símil, paralelo y sinécdoque. A su vez mediante el análisis estructuralista se determinó la denotación y connotación de dichas figuras y la eficiencia en el plano de la entonación, intensidad, ritmo y velocidad de la voz.



El éxito de una narración radiofónica de fútbol depende fundamentalmente de la perfecta armonía entre dos signos importantes: la palabra (lo que se dice) y el tono de voz (como se dice).

Sin duda alguna este análisis beneficia a narradores de fútbol del medio nacional, estudiantes de locución profesional y entidades radiodifusoras. La popularidad del fútbol crea un espacio muy importante en la carrera del locutor profesional por ello la exigencia de un instrumental retórico y técnico de la voz es imprescindible.

El signo es una herramienta elemental en el desempeño eficaz del profesional de la narración deportiva en radio, como también lo es para las demás ramas de la comunicación.

### **1.3 Planteamiento del problema**

El objetivo fundamental de esta investigación consiste en determinar la denotación y connotación de los signos sonoros y lingüísticos más utilizados durante la narración radiofónica de fútbol en Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial. Así también fue importante conocer el valor suplementario del tono de la voz en el momento de pronunciar las palabras.

La radio es un medio electrónico que tiene la particularidad de transmitir imágenes por medio del sonido, las cuales se perciben únicamente a través del oído humano.

El radio oyente en el momento que sintoniza la narración de un juego percibe naturalmente imágenes auditivas provenientes de un proceso fisiológico y de un proceso sígnico, de ahí lo que llamamos: Signos de expresión oral y signos lingüísticos.

En toda narración es imprescindible el uso del recurso semiológico como condición fundamental del proceso de comunicación.

Con la finalidad de evaluar y conocer el papel que desempeña el signo se utilizaron dos elementos estructuralistas esenciales: la denotación y la connotación.

La narración de fútbol en radio consiste en pintar en la mente del oyente mediante palabras y técnicas de la voz las incidencias de un hecho o acontecimiento deportivo.

Una narración deportiva elocuente depende de dos factores importantes:

- a) La palabra pronunciada
- b) La intención o tono adecuado de la voz.

En esta área de la locución se utiliza un lenguaje propio de cada deporte donde resaltan: Tropos, figuras retóricas, verbos, adjetivos, etc. Así, estos instrumentos lingüísticos combinados con las técnicas profesionales de la voz tales como:

entonación, intensidad, ritmo y velocidad se convertirán en un elemento fundamental de la narración: El Signo.

En relación a la interpretación del signo narrativo en radio se puede notar que la connotación se manifiesta de manera más enfática, sin olvidar que la denotación también cumple un papel muy importante partiendo del enunciado literal.

## **1.4 Alcances y límites**

### **1.4.1 Objeto de estudio**

Análisis retórico de la palabra y el tono de la voz. Dos signos importantes en el plano de expresión de los narradores radiofónicos de futbol de emisoras de frecuencia modulada (FM) de la ciudad capital de Guatemala.

### **1.4.2 Ámbito geográfico**

La investigación retórica acerca de la narración de futbol de radio-emisoras de frecuencia modulada (FM) se realizó en el perímetro urbano de la ciudad capital de Guatemala.

### **1.4.3 Ámbito institucional**

Entre las radios de frecuencia modulada (FM) que transmiten futbol en la Ciudad Capital de Guatemala fueron monitoreadas:

1. Emisoras Unidas 89.7 FM.
2. Sonora 96.9 FM.
3. Radio Mundial 98.5 FM.
4. TGW 107.3 FM.

### **1.4.4 Ámbito poblacional**

Los locutores especializados en narraciones radiofónicas de futbol en frecuencia modulada (FM) de la ciudad capital de Guatemala.

### **1.4.5 Ámbito temporal**

La investigación se llevó a cabo en los meses de enero 2010 a octubre del año 2010.

La muestra acerca de la narración radiofónica de futbol en radio-emisoras de frecuencia modulada (FM) de la ciudad capital de Guatemala se realizó el 27 de marzo de 2010 juego de la décimo quinta jornada del Torneo de Clausura 2010 de la Liga Nacional de Futbol. Dicha grabación se realizó en Disco Compacto CD-ROM acerca del encuentro entre Comunicaciones y Municipal en forma simultánea desde el Estadio Nacional Mateo Flores a las 06:00 p. m.

La muestra tiene un tiempo de duración de 80 minutos por Emisora.

### **1.4.6 Límites**

En esta investigación no se realizó monitoreo a los locutores-narradores de fútbol de radio-emisoras localizadas en el interior del país.

De la transcripción del mensaje auditivo monitoreado se tomaron las palabras más significativas, siendo éstas las figuras retóricas debido a su carga connotativa. Por tal motivo la transcripción del mensaje monitoreado de formato-audio (Disco Compacto CD-ROM) a formato-escrito fue parcial.

Los signos: sonido y música no fueron objeto de análisis debido a su naturaleza técnica, los mismos aparecen en la narración deportiva radiofónica en segundo plano en: efectos de sonido, spots, jingles, música de fondo y sonido ambiente. Los mismos no están ligados directamente a la expresión oral del narrador.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Semiología**

Kowsan (1997: p.5) dice: “El lingüista Suizo Ferdinand de Saussure afirma: La semiología es la ciencia que estudia los signos en el seno de la vida social. Es también conocida como Semiótica”.

El término “semiología” irrumpió en las ciencias humanistas gracias a Saussure, en su curso “Lingüística General” publicado después de su muerte en 1,916.

Toda forma de comunicación humana, especialmente la narración deportiva de fútbol a través de la radio, se compone de Signos. Además de las palabras y el tono de la voz se encuentran distintos ingredientes significativos valiosos: gritos, música, banderas, etc., la acción del juego y el respectivo entorno.

En otras palabras “Todo puede ser convertido en signo” en manos del narrador. El signo en sí mismo no lo es por consiguiente como sustituto de otra cosa cobra vida.

Peñalver (1972: p.35) expone: “La semiología es la ciencia que estudia los signos y las leyes que los gobiernan. Es decir, semiología o semiótica será la ciencia que enseñará la naturaleza de los signos y las leyes que los rigen”.

Semiología es la disciplina que se ocupa de los signos, del sentido de la comunicación.

Eco (1976: p.12) se refiere a la semiología como la ciencia que tiene que ver con cualquier cosa que pueda ser asumida como signo (Toda cosa que pueda ser asumida como sustituto de otra cosa).

Tiene, por tanto un campo de aplicación sumamente amplio: desde el lenguaje animal a los sistemas ideológicos, desde la semiología médica a los lenguajes formales del álgebra y la química, pero su aproximación está dada exclusivamente desde el punto de vista de la comunicación y de la significación.

La semiótica considera todos los fenómenos culturales como pertenecientes a la comunicación, además, los considera como procesos de significación, es decir como fenómenos que requieren de una interpretación del receptor.

La semiología se utiliza para analizar distintos tipos de discurso, desde el lingüístico hasta el retórico que ahora se aplicará a la narración deportiva: el fútbol.

La semiología permite obtener un registro de los diversos signos de la narración y a su vez determina el valor pragmático de cada signo.

De tal modo la semiología ofrece la posibilidad de evaluar las palabras, el tono de la voz, la música y el sonido. Elementos exclusivos de la radio. Además es un instrumento medidor valioso para maximizar los recursos técnicos del locutor.

## 2.2 El Signo

Morris (1985: p.23) expone: “La civilización humana depende de los signos. Los hombres son, de entre los animales que usan signos, la especie predominante”.

“El ser humano tiene dependencia de un elemento fundamental de su existencia, el cual se llama: SIGNO”.

Definiremos al Signo como una entidad que:

- a) Puede hacerse sensible, y
- b) Para un grupo definido de usuarios señala una ausencia en sí misma.

Para entender de una manera sencilla la anterior definición se hace la siguiente explicación:

- a) El signo es un ente o ser puesto que existe,
- b) Para percibirlo, naturalmente el ser humano lo hace por medio de uno o más de sus cinco sentidos. En el caso de la radio se percibe por medio del oído.
- c) Su esencia es “estar en lugar de algo distinto de sí mismo”.

Kowsan (1997: p.6) explica: André Lalande en el Vocabulario Técnico y Crítico de la Filosofía se refiere a dos clases de signos:

- a) Signos Naturales
- b) Signos Artificiales

**Signos Naturales:** Son aquellos cuya relación con la cosa significada solo es resultado de las leyes de la naturaleza.



### **Relámpago = Signo de Tormenta**

**Signos Artificiales:** Son aquellos cuya relación con la cosa significada se basa en una decisión voluntaria y más frecuentemente colectiva. Son creados por el hombre o por el animal voluntariamente para señalar algo o para comunicarse con alguien. Kowsan (1997).



### **Copa de Oro = Signo de Campeón**

#### **2.2.1 Las tres partes esenciales del signo**

Guiraud (1,976: p. 11) expresa: “El signo comunica ideas por medio de mensajes. Esto implica un objeto, una cosa de la que se habla o “referente”, signos y por lo tanto un “código”, un medio de transmisión y evidentemente un destinador y un destinatario”.

La narración de fútbol a través de la radio se realiza mediante un proceso de comunicación, en el cual el signo es el instrumento central de expresión, por medio de éste persuade, emociona, capta, atrae, entretiene y recrea a los oyentes. Utiliza la voz y las figuras retóricas.

El entorno de un evento de fútbol contiene numerosos insumos adecuados al momento de estructurar el mensaje narrativo. Entre estos, el referente es uno de los más importantes.

No obstante la mayoría de semiólogos contemporáneos coinciden en concebir el signo como unidad dialéctica significante – significado y colocan al referente como elemento extra semiótico. Saussure: plantea que el signo está compuesto por: un concepto y una imagen acústica, es decir un significado y un significante.

El presente estudio se basa en la teoría de Pierce. Para Pierce, el signo lingüístico es una entidad de tres caras: el referente, el significante y el significado. El referente es el objeto real, al cual hace referencia el signo. El significante es el soporte material o sustancia, lo que captamos de acuerdo a los sentidos. El significado es la imagen mental que se forma en el signo (concepto/abstracción de algo). ([http://es.wikipedia.org/wiki/signo\\_linguistico](http://es.wikipedia.org/wiki/signo_linguistico)) consulta realizada el 8 de febrero de 2011.

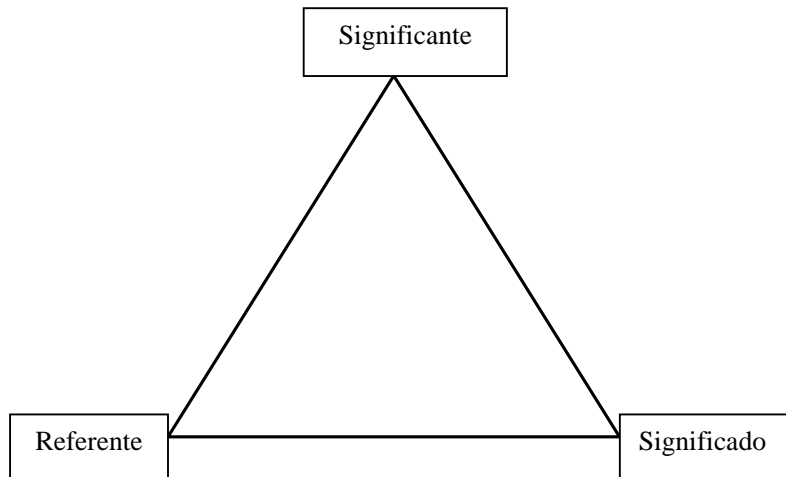
Por razones técnicas relacionadas con el proceso de diseño, ejecución y expresión de la narración se consideró no dejar fuera a un elemento tan importante como el referente.

En una narración deportiva a través de los medios masivos de comunicación y particularmente la radio es muy útil conocer la tricotomía del signo: significante, significado y referente. El referente es imprescindible en la elaboración del mensaje narrativo. Constituye el primer ingrediente en la confección de ideas acerca de la acción del juego.

Eco (1976: p. 24) explica: “Desde la antigüedad con el pensamiento griego de Platón y Aristóteles se intentó explicar la relación de algunos contextos culturales con las palabras que identifican las cosas. Son los estoicos quienes explican de manera sistemática el proceso signico, para éstos, se debía distinguir”:

- a) El Semeinon, o sea, el signo propiamente dicho como entidad física.
- b) El Semainomenon, o sea, lo que es dicho por el signo y que no representa una entidad física.
- c) El Pragma, es decir, el objeto al cual se refiere el signo y que vuelve a ser una entidad física, o bien un acontecimiento o una acción.

La importancia de los tres elementos esenciales del signo según la tricotomía de Pierce: significante, significado y referente resalta dentro del contexto de la narración de fútbol a través de la radio puesto que permite lograr mayor eficiencia del signo empleado como recurso de expresión verbal del locutor.



### 2.2.1.1 Significante

Pedroni (1995: p.46) explica: "Para poder transmitir al signo, es necesario darle una materialidad perceptible, acústica, visual, olfativa, táctil o gustativa, de modo que pueda ser captada por alguno o algunos de los cinco sentidos del hombre. Este aspecto del signo se conoce como "Significante" o "Plano de la expresión". Para Saussure la parte del Signo que puede hacerse sensible se llama Significante.

El significante radiofónico será entonces la parte sonora puesto que incluye la voz humana, los efectos de sonido y la música. Todos son percibidos por el oído.

El locutor radiofónico de fútbol materializa el discurso a través de la voz, la cual se percibe por medio del oído, por lo tanto se trata exclusivamente de un significante auditivo o acústico.

Por tal razón este componente del signo es básico en la expresión de las palabras y tono de la voz. Estas se transforman en imágenes del evento deportivo, las cuales pintan en la mente del oyente aquel espectáculo de fútbol.

Los significantes de la narración de fútbol son:

- a) La voz
- b) La palabra hablada
- c) La música
- d) Los efectos de sonido



El significante tiene un valor intrínseco con respecto al plano de expresión del locutor. En consecuencia, de la palabra y el tono de la voz depende la elocuencia de la narración. Dichos elementos sñnicos están íntimamente ligados a la expresión oral, sin embargo por su naturaleza técnica, la música y el sonido se relacionan de manera estrecha con el formato de producción de la radio. Por tal razón no se analizaron a fondo.

El significante es entonces el arma principal del locutor. Con ésta el locutor capta la atención de la audiencia, lógicamente con una calidad total de manejo de la voz y una amplia creatividad en generar elementos figurados relacionados con el lenguaje deportivo.

### **2.2.1.2 Referente**

Para Peirce, el signo lingüístico es una entidad de tres caras: el referente, el significante y el significado. El referente es el objeto real, al cual hace referencia el signo. El significante es el soporte material o sustancial, lo que captamos de acuerdo a los sentidos y el significado es la imagen mental que se forma en el signo. ([http://es.wikipedia.org/wiki/Signo\\_lingüístico](http://es.wikipedia.org/wiki/Signo_lingüístico) consulta realizada el 8 de febrero de 2011)

Pedroni (1995: p. 45) expresa: “Un signo se constituye siempre y cuando exista algo en lugar del cual haya necesidad de colocarse para hacer posible la comunicación. Ese algo se conoce como el objeto o referente”.

“El referente puede ser real, imaginario, individual, colectivo, concreto o abstracto. Puede constituir una acción puntual y sencilla. Todo objeto, acción o circunstancia puede leerse como signo”.

Este elemento está directamente ligado a la capacidad simbólica del narrador y al manejo adecuado de los insumos del entorno.



El referente es toda aquella gama de elementos que presenta el futbol en todas sus dimensiones, los cuales quedan a la disponibilidad del narrador para ser estructurados como signo. El primer paso del narrador consiste en visualizar todos aquellos objetos que se transformarán en signos. Así podemos mencionar jugadores, balones, colores, ruido, jugadas, etc. El partido de futbol en sí es un referente colectivo en el momento que el narrador hace alusión al juego narrado. En este caso el clásico entre rojos y cremas, jornada décimo quinta del torneo de clausura 2009-2010.

El referente de una narración de futbol no puede concretarse únicamente al desarrollo del juego, es decir a la descripción de la acción que se genera dentro del rectángulo de juego sino también abarca todos aquellos elementos externos que giran en torno a dicho espectáculo.



A continuación se expondrá la importancia del referente en una narración deportiva. Por ejemplo: el futbol gira en torno a un eje principal del juego llamado "Balón". Esta palabra constituye el referente central de la acción del futbol puesto que se escucha repetidas veces en el desarrollo de la narración. Es necesario resaltar el momento relevante en que el narrador pronuncia la palabra "Balón" antes visualiza el recorrido físico del balón, de tal manera todo movimiento de éste será sinónimo de signo.

Se explica la relevancia del referente como elemento de expresión del narrador según la función expresiva del esquema de comunicación de Jakobson que dice: "La función expresiva permite al emisor la exteriorización de sus actitudes, de sus sentimientos y estados de ánimo, así como la de sus deseos, voluntades, nivel socioeconómico y el grado de interés o de apasionamiento con que realiza determinada comunicación. Esta función se cumple, por consiguiente, cuando el mensaje está centrado en el emisor".

También es importante resaltar el uso del recurso retórico “Símil”: “Se salvó como gato panza arriba”. El referente es una jugada de proximidad a gol expresada con la figura retórica “símil” con el objeto de persuadir al aficionado a través del lenguaje figurado.

Se puede notar en estos dos ejemplos las dos maneras de manejar el referente: a) en el sentido recto o natural del lenguaje y b) en un sentido figurado.

### **2.2.1.3 Significado**

Pedroni (1995: p. 47) afirma: “El signo posee un elemento inteligible abstracto. El mismo está constituido por la idea del referente al que el signo apunta y se conoce como “significado” o “plano del contenido”.

“Dicha idea no plasma al referente en todos sus aspectos. Sólo reúne los elementos esenciales del mismo. Charles Sanders Peirce, llama a esto el fundamento del signo, es decir al conjunto de las características necesarias para la identificación del referente. Expresado en forma sencilla, el significado es igual a la imagen mental del referente”.

“El significado es la parte conceptual del signo”.

“Para Saussure la parte ausente del signo se llama Significado. El Significado corresponde al contenido”.

Este componente del signo está estrechamente ligado al oyente. Porque es en esta fase del proceso de comunicación donde el receptor da forma en su mente a las ideas sugeridas por el narrador en la estructura significativa del mensaje.

El significado es el concepto o abstracción mental que se produce en relación a los elementos esenciales del referente.

La peculiaridad que caracteriza a la radio es el uso de un sentido humano: el oído. Este hecho hace singular y persuasiva la narración radiofónica de fútbol. A diferencia de la televisión. En esta son dos sentidos o significantes los que se producen: auditivo y visual.

Por ello es vital el buen manejo de las técnicas profesionales de la voz, éstas transmiten la emoción del encuentro de fútbol por medio de las palabras. Aquí resalta la importancia de la calidad del recurso retórico y técnico que el locutor desarrolla.

## **2.3 Los signos de la radio**

Los signos de la radio son cuatro:

1. La Palabra
2. El Tono
3. El Sonido
4. La Música

Es importante señalar que en este análisis retórico se hace especial énfasis en la palabra y el tono, por tratarse de dos elementos vitales en el plano de la expresión del locutor.

Sin olvidar que el sonido y la música son elementos de índole técnica que complementan el proceso de la radio. Estos dos elementos unidos a la palabra y el tono dan resultados óptimos en materia de calidad de la narración.

En una narración de fútbol todo es signo.

Kowsan (1997: p.11) explica: “Los signos que emplea el teatro pertenecen todos a la categoría de signos artificiales. Son consecuencia de un proceso voluntario casi siempre creados con premeditación”. No hay estudios semiológicos acerca de la narración radial de fútbol por tal razón se aplicará este concepto al análisis retórico partiendo desde la base de estructura de los signos de forma premeditada. Todos son signos auditivos.

Entre todas las artes, y quizás entre todos los campos de la actividad humana, el arte del espectáculo es donde el signo se manifiesta con mayor riqueza, variedad y densidad, tal es el caso del fútbol.

### **2.3.1 La palabra**

En gramática tradicional, una palabra es cada uno de los segmentos limitados por pausas o espacios en la cadena hablada o escrita, que puede aparecer en otras posiciones, y que está dotado de una función.

Muñoz (1979: p. 159) describe: “El lenguaje es el conjunto de palabras que emplea un autor en su obra para expresar sus pensamientos”. El narrador de fútbol pone en común el clásico del fútbol nacional rojos-cremas por medio de figuras retóricas y naturalmente a través de la voz. Hace uso de la palabra en un cien por ciento.

Kowsan (1997: p. 11) ) en su libro “Hacia una semiología del arte del espectáculo expone: “Consideramos los signos de la palabra en su acepción lingüística. Se trata entonces de las palabras pronunciadas por los locutores (actores) en el curso de la representación (narración)”.

La palabra pronunciada por el locutor tiene en primer lugar su significación lingüística, es decir, es el signo de los objetos, las personas, los sentimientos, las ideas o sus interrelaciones con aquel acontecimiento deportivo.

Rodríguez (2001: p. 76) indica: “las palabras significativas básicas, para todo escritor son el sustantivo y el verbo, el primero indica las sustancias, lo sólido y denso del lenguaje. El adjetivo matiza, pone la cualidad, el color, etc., pero hemos de servirnos de él con particular discreción. Cuando describimos, empleamos muchos sustantivos y pocos verbos, porque intentamos pintar las cosas como están en la realidad. En cambio, cuando narramos, usaremos el máximo de verbos porque tratamos de expresar la vida, que es acción y movimiento”.

En el tema de la narración deportiva de fútbol se considera signo a la palabra en términos de su acepción lingüística. Se trata entonces de toda aquella gama de palabras estructuradas en el curso de la narración.

La palabra es la parte lingüística que se relaciona con lo meramente literal, en otras palabras es lo que se dice o las palabras que se pronuncian, sin embargo hay un elemento importante que debe tenerse presente en la narración es el lenguaje deportivo, el cual tiene su propia retórica.

Ramón Sánchez, periodista deportivo de España plantea: “el vocabulario del mundo del fútbol ha sufrido con el paso del tiempo una transformación paralela al de la vida cotidiana, hasta el punto de que muchos de sus términos fueron aceptados por la Real Academia Española de la Lengua”.

Mariñas y Prats aportaron a través de las ondas su peculiar forma de transmitir sensaciones acerca de algo que no se veía y popularizaron frases y términos no exentos de plasticidad como “besar las mallas” (cuando el balón entraba en la portería), “campear en el marcador” (refiriéndose al resultado), “máximo castigo” y “punto fatídico” (al hablar del penalti), “trencilla” (árbitro), “travesaño” (larguero), “tendido de los sastres” (espectadores que no pasaban por taquilla), “borceguíes” (botas), “camisola”(camiseta), “respetable” (público), “zaguero” (defensa), “ariete” (delantero)”. (<http://elsieteblanco.wordpress.com/2007/04/20/el-lexico-deportivo-jerga-futbolistica/> consulta realizada el 10/2/11).

El fútbol, pasión de multitudes, tiene su propio diccionario de modismos y frases elaboradas para definir hechos o cosas. En los países latinoamericanos se han adaptado algunos originados en la jerga popular, muchos de ellos provenientes de la admiración que ha despertado desde siempre el fútbol argentino en nuestras sociedades futboleras, palabras, frases o cánticos “exportados” por los medios de comunicación.

Rafael Villegas periodista deportivo de México expone: En nuestro rico idioma es común utilizar diferentes acepciones para una misma definición, un mismo hecho. Por ejemplo, en México, Enrique Bermúdez, locutor, relator, narrador o comentarista radial, de acuerdo con las diferentes definiciones que se le da en los países al hombre que transmite partidos de fútbol, creó la palabra “zambombazo”, que significa un tiro o disparo fuerte a puerta; en Colombia es un cañonazo y en Chile un Chimbazo.

La popular jugada de la chilena, cuando en una pirueta de espalda al arco un jugador contacta la pelota, es en Perú una tijera, y de acuerdo con la altura como llegue la pelota, en México es una media chalaca.

Sólo la palabra gol, curiosamente una derivación del anglicismo goal que significa meta, nos unifica a los 450 millones de hispanos parlantes de este planeta. (<http://www.latribunadelfutbol.com/columnistas/70/411-la-jerga-del-futbol.html> consulta realizada el 10-2-11).

Una particularidad del fútbol es utilizar figuras retóricas. Por ejemplo una metáfora muy conocida en Guatemala: "este jugador tiene un rifle en la pierna derecha". Esta frase gira en torno a un jugador con características de fuerza o potencia en la pegada al balón. El jugador argentino Jorge Sumich fue famoso en el fútbol mayor de Guatemala por la potencia al realizar los tiros libres.

Kowsan (1997: p. 12) explica: hay tres planos de análisis semiológico de la palabra:

- a) Plano Semántico: La semántica es el estudio del significado de las palabras del lenguaje. Lo que la palabra quiere decir en sí sin ser pronunciada. Lo que significa, en su contenido, su concepto, su definición. Corresponde a lo que hemos llamado significado. Este elemento se evaluó a través del análisis estructuralista de denotación y connotación. Ejemplo: la palabra cañonazo está pronunciada en sentido figurado o traslaticio y en sentido del lenguaje recto o natural se refiere a la acción de tirar el balón con potencia.
- b) Plano Fonológico Prosódico: La prosodia estudia los elementos de la expresión oral. Se refiere a la palabra pronunciada, al acento, a su origen físico, o sea como se dice. Correspondería al significante. Es decir, al material sonoro. Este aspecto básico de la narración en radio se determinó en la evaluación de: entonación, intensidad, ritmo y velocidad de los narradores de Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial. Se estableció una escala de 1 a 10 puntos, en promedios de 8 a 10 se calificó muy buena narración, de 6 a 8 puntos buena narración, de 4 a 6 puntos regular narración y menos de 4 puntos deficiente narración.
- c) Plano Sintáctico: La sintaxis estudia las formas en que se combinan las palabras, Analiza las relaciones de los signos entre sí. Todo mensaje está compuesto de signos y estos signos están relacionados unos con otros. En resumen el plano sintáctico se refiere al lugar, la palabra resaltarán menos o más, según la intención de quien habla por medio de la radio. Ejemplo: En relación al fútbol la figura retórica Símil: "se salvó como ratón panza arriba" se relaciona con una acción y un lenguaje recto que se refiere a proximidad a gol, cabe resaltar el uso del verbo salvó y el sustantivo ratón. Se combina una relación entre palabras. Se estableció el valor sintáctico de las figuras retóricas en el análisis estructuralista de Denotación y connotación del lenguaje figurado utilizado por los narradores de Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial. Se determinó la referencia literal o inmediata de lo que se dijo y la cadena de sugerencias de lo que se escuchó.

### **2.3.2 El Tono**

La prosodia es una rama de la lingüística que analiza y representa formalmente aquellos elementos de la expresión oral, tales como el acento, los tonos y la entonación.

Muñoz (1979: p. 159) dice: “El tono. Que en acústica, la ciencia que estudia los sonidos significa el mayor o menor grado de elevación de los sonidos o de las voces, en un sentido trópico, representa en literatura el mayor o menor grado de elevación de los sentimientos y de las ideas”.

Kowsan (1997: p.13) “La palabra no solo es signo lingüístico. La forma en que se pronuncia le otorga un valor semiológico suplementario”. El tono estaría dentro de la función expresiva del lenguaje, según el esquema de la comunicación de Jakobson.

Karl Bühler, Roman Jakobson y Michael Halliday dicen: “La función expresiva se encuentra en primera persona y su efecto de sentido es de identificación. También llamada función emotiva o sintomática. Esta función le permite al emisor la exteriorización de sus actitudes, de sus sentimientos y estados de ánimo, así como la de sus deseos, voluntades, nivel socioeconómico y el grado de interés o de apasionamiento con que realiza determinada comunicación. Esta función se cumple, por consiguiente, cuando el mensaje está centrado en el emisor”. Tal es el caso del lenguaje expresivo del narrador de un juego de fútbol. ([http://es.wikipedia.org/wiki/Funciones\\_del\\_lenguaje#Funci.C3.B3n\\_expresiva](http://es.wikipedia.org/wiki/Funciones_del_lenguaje#Funci.C3.B3n_expresiva), Consulta realizada el 9/3/2011).

“La dicción del actor (locutor) puede hacer que una palabra aparentemente neutra e indiferente produzca los efectos más variados y más inesperados. Un actor de teatro de la compañía Stanislavski llegó a ser famoso por las 64 formas de decir las palabras esta tarde; y sus oyentes en la mayoría de los casos podían adivinar el contexto semántico”.

“Lo que aquí llamamos tono (cuyo instrumento es la voz del narrador) comprende elementos técnicos tales como la entonación, la intensidad, el ritmo y la velocidad”. La entonación sobre todo, valiéndose de la altura de los sonidos y su timbre, a través de toda suerte de modulaciones, crea los más variados signos.

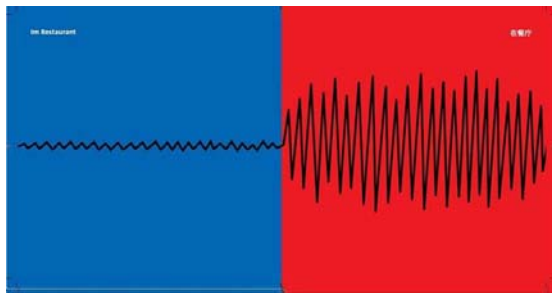
Hay que colocar asimismo, dentro de este sistema de signos lo que llamamos el acento, aunque el tono y la palabra propiamente dicha (en el plano fonológico y sintáctico) compartan los signos del acento. Por el acento podemos distinguir el rango social y la localidad geográfica de un personaje: acento campesino, aristocrático, provinciano, extranjero, etc.

Portillo (1996: p. 3) afirma: “El tono tiene que ver con el grado de elevación de voz. Debido a la singularidad de cada aparato fonador, no hay personas que dispongan del mismo tono. No hay dos voces iguales. Cuando se han arraigado vicios de dicción existe un indebido control del aire o el afinamiento de las cuerdas es incorrecto (no debe olvidarse que en nuestro organismo disponemos de las tres clases típicas de instrumentos musicales: cuerdas, viento y percusión) suele suceder que, el tono usual de nuestra voz no es verdaderamente el que nos corresponde, es decir, nuestro tono singular e intransferible, para que su verdadero tono de voz, sea rico en vibraciones y hermoso en sonido, es necesario que use correctamente su respiración y que su cuello y garganta se encuentren completamente relajados”.

En las narraciones de futbol monitoreadas se produjo un grave error en relación al manejo del tono de la voz puesto que la mayoría de ellos imitaron a los argentinos. Esto produce una monotonía para un guatemalteco común puesto que no le hablan en su estilo natural. La narración se vuelve aburrida.

Entre las cuatro emisoras monitoreadas en el curso de esta investigación tres presentan ese error en el tono de la voz. Estas son: Radio Sonora, Radio Mundial y TGW.

El análisis del tono de la voz dependió fundamentalmente de la evaluación de cuatro elementos básicos: a) entonación, b) intensidad, c) ritmo y d) velocidad. El resultado de esta evaluación fue la medición del grado de eficiencia o deficiencia de la expresión verbal del locutor.



### 2.3.3 El Sonido

Llamaremos Sonido a un efecto de sonido o efecto de audio generado o modificado artificialmente, o un proceso de sonido, empleado con finalidades artísticas o de contenido en la radio, el cine, la televisión, las grabaciones musicales, los videojuegos, los dibujos animados, las representaciones en directo de teatro o musicales y otros medios.

El Lenguaje Radiofónico es el lenguaje que se utiliza en la radio. Se basa, exclusivamente, en el sonido (palabra, música, efectos sonoros).

Michel (1990: p 20) indica: “La radio es un sonido que llega al perceptor de muchas maneras:

- a. Como sonido-palabra: voces masculinas o femeninas
- b. Como sonido-música: instrumentos: guitarras, piano, baterías, etc.
- c. Como sonido-música-palabras: canciones.
- d. Como sonido-efectos: ruidos icónicos, goteo, etc. “.

“La radio es un medio de información para ciegos. La radio es un medio incompleto”. El oyente debe poner a funcionar su imaginación para completar todo aquello que evidentemente hace falta a la emisión radiofónica. Sin embargo, esta limitación es la que hace más persuasiva a la radio, en cuanto que el oyente debe estar atento con el fin de escucharla realmente.

Los efectos de sonido forman parte del código sonoro, elemento primordial del formato de producción de la radio emisora, los cuales pueden ser con fines comerciales o de ambientación. Transmiten un sentido en la estructuración de la narración deportiva. Puede ser el efecto de una patada al balón, el tic tac de un reloj, el silbato de un árbitro, etc. Esto depende de la creatividad de la dirección técnica del medio.

El sonido que predomina en una narración de fútbol es el sonido ambiente del estadio que casi siempre aparece en un segundo plano (voces, gritos, cantos, trompetas, etc. etc.).

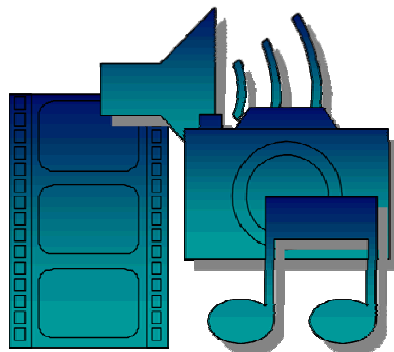
Kowsan (1997: p.24) expresa: "El sonido no pertenece ni a la palabra ni a la música. El terreno semiológico del sonido es tan vasto, y quizá más vasto, que el universo de ruidos de la vida".

Los medios empleados para lograr los efectos de sonido son muy variados: desde la voz humana que, entre bastidores, imita el canto del gallo, pasando por toda suerte de procedimientos mecánicos hasta la banda magnética que ha provocado una verdadera revolución en este terreno.

Los efectos de sonido actúan sin necesidad de palabras y pueden cumplir varias funciones o roles: rol ambientador o descriptivo, rol protagónico o expresivo, rol complementario o narrativo y rol ornamental.

Los efectos de sonido generalmente se utilizan como fondo de la escena. Tal es el caso de la narración aparece en el fondo de la escena del juego de fútbol.

Es importante señalar que el presente análisis retórico únicamente comprende como objeto de estudio a la palabra y el tono, por estar ligados íntimamente con el plano de expresión del locutor, no así el sonido y la música ya que los mismos provienen fundamentalmente de la forma técnica de la narración. Sin embargo, no podemos olvidar la importancia de los efectos de sonido y la música que de manera similar componen la elocuencia y éxito de una narración.





### 2.3.4 La Música

Los efectos musicales, ya sean pedales o unidades de efectos, son dispositivos electrónicos que afectan al sonido de un instrumento eléctrico o electrónico o cualquier otra fuente de sonido.

Kowsan (1997: p. 23) expone: “La música , que es uno de los grandes terrenos del arte, exigiría estudios especializados para descubrir sus aspectos semánticos o semiológicos. Siempre ha sido evidente el valor significativo de la música programada, de la música imitativa. Pero no es posible un método de análisis válido sino partiendo de una investigación semiológica en el plano de las estructuras fundamentales de la música, ritmo, melodía, armonía, basadas sobre las relaciones de intensidad, duración, altura y timbre de los sonidos. Esas investigaciones se hallan en una etapa preliminar”.

“La radio, como afirma Kaplún, no es solo palabra. También música y sonidos. En la radio, las imágenes visuales hay que transformarlas en imágenes auditivas, la música y el sonido son dos poderosos aliados”.

Específicamente en la narración radiofónica de fútbol este signo aparece en los jingles. Hay emisoras de radio que esporádicamente incluyen música y canto en momentos enfáticos del juego como jugada de gol, tiro de esquina o saque de banda. En Guatemala, es Emisoras Unidas, la radio que maneja este formato. También se puede escuchar en un segundo plano de la narración en el entorno ambiente en el momento en que los fanáticos hacen sonar sus instrumentos musicales para animar a su equipo favorito.

La música ayuda a que el oyente sienta las emociones que el narrador trata de comunicarle.

La música cumple cuatro funciones básicas:

- a) Identificación
- b) Ambientación
- c) Puntuación
- d) Recreación



- **Música de Identificación:** un tema musical de presentación con características generalmente promocionales de un programa de radio o un spot comercial.
- **Música de ambientación:** la música que se utiliza para crear una atmósfera emocional adecuada a la escena o el momento radiofónico. Por ejemplo: la anotación de un gol.
- **Música de puntuación:** La música cumple funciones de puntuación a través de lo que llamamos: La cortina, el puente y la ráfaga musicales. La cortina sirve para separar escenas o bloques. Estas generalmente emplean segmentos de interpretación musicales sin palabras. El puente se utiliza para enlazar las ideas que estructura el narrador. La ráfaga se utiliza fundamentalmente para destacar algún estado de ánimo. Por ejemplo: El momento en que el jugador encamina sus pasos a cobrar un penal.
- **Música de Recreación:** un tema musical alegre y divertido utilizado para crear la atmósfera de la escena que se está desarrollando la que es parecida a la de ambientación.

Cabe resaltar la importancia de la música en una narración de fútbol por medio de la radio. Sin embargo, el presente estudio por razones técnicas que no están relacionadas directamente con el locutor al igual que el sonido no se hará análisis semiológico a este elemento.

## 2.4 El Locutor

Fernández (1986: p. 3) expresa: “El locutor pretende establecer algo en común o lo que es lo mismo, se comparte alguna información, alguna idea o actitud”.

El proceso de comunicación comprende 4 elementos esenciales:

1. El Emisor: El Locutor-narrador.
2. El Mensaje: Las ondas sonoras que viajan en el aire en forma de impulsos electrónicos, La Voz.
3. El Canal: La Emisora de Radio especializada en Narración.
4. El Destino: El Oyente (Aficionados del Fútbol).

Cadena de fenómenos en una transmisión de radio:

- a). La voz o los sonidos se convierten en patrones eléctricos por medio de un micrófono.
- b). Los patrones eléctricos son transformados en emisiones electromagnéticas por medio de un radio transmisor.
- c). Las emisiones viajan en línea recta relativamente a la velocidad de la luz.
- d). Las emisiones se vuelven a transformar en patrones eléctricos por medio de un radio receptor.
- e). Los patrones eléctricos se convierten en energía sonora a través de un sistema de alta voz.

Torres (2009: p. 27-28) explica: el Diccionario de la real academia de la lengua, ([www.rae.com](http://www.rae.com)) define locutor como: "Persona que habla ante el micrófono, en las estaciones de radiotelefonía, para dar avisos, noticias, programas, etc.". El Diccionario Castellano (1997) lo define Profesional de radio o televisión que se dirige a la audiencia dando noticias o avisos, presentando programas".

El locutor es aquella persona que, con amplia cultura, dominio del idioma, calidad de voz, perfecta dicción y son profesionales que poseen una capacitación técnica que no sólo les permite expresarse con un estilo personal de comunicación, con corrección idiomática, estética de la voz y creatividad social, sino, principalmente, intervenir sobre la realidad con un pensamiento crítico y comprometido sentido expresivo, da lectura a cuantos originales le sean entregados; además, posee capacidad de expresión en casos de emergencia.

El Diccionario Larousse (1994: p. 376) menciona que el locutor es el "Presentador de una estación de radio o televisión".

La UGAP Unión Guatemalteca de Agencias de Publicidad lo define: Profesional de la comunicación especializado en poner voz como narrador o actor de un spot o de una cuña de radio publicitaria. Hombre o mujer que lee los textos comerciales de un anuncio de radio y/o televisión. (<http://www.ugap.com/glosario/l.asp>).

Se les llama en ocasiones: presentador/a o animador/a. García Lemus (2008 p.9) agrega que el "locutor es un profesional que posee capacitación técnica que no sólo le permite expresarse con un estilo personal de comunicación, con corrección idiomática, estética de la voz y creatividad social, sino principalmente, brindar su aporte respecto de la calidad, con un pensamiento crítico y comprometido".

Para Merayo, (2000) el locutor es el que posee la capacidad de crear y presentar cualquier espacio radiofónico o simplemente para realizar con plena iniciativa una locución improvisada, desarrollando una labor informativa. Para otros especialistas como Arias Ruiz, (1964) el locutor es aquella persona que sabe hablar al público radioyente. Que cuenta con dos condiciones fundamentales: saber hablar y saber hacerlo para el público que escucha la radio.

Locutor es el profesional que, con titulación superior universitaria, dominio del idioma, calidad de voz, perfecta dicción y sentido expresivo, comunica oralmente mediante lectura de un texto relatos característicos del medio, así como literarios, informativos y, en su caso, publicitarios; quien está capacitado para con plena iniciativa y responsabilidad, crear contenidos ante el micrófono y presentar emisiones o espacios radiofónicos, reportajes y transmisiones deportivas.

En conclusión son profesionales que poseen una capacitación técnica que no sólo les permite expresarse con un estilo personal de comunicación, con corrección idiomática, estética de la voz y creatividad social, sino, principalmente, intervenir sobre la realidad con un pensamiento crítico y comprometido. Torres (2,009).

Según Escalante (1986) la persona que desea ser locutor debe llenar los siguientes requisitos:

**Dominar bien el idioma:** el locutor debe ser un maestro en el buen decir. Sus oyentes lo tomarán como un ejemplo.

**Conocer el tema:** el locutor debe leer o improvisar, lo peor que le puede suceder a un locutor es no saber de qué habla. Conocer el tema del que se está tratando ayudará mucho a cumplir otros requisitos.

**Tener seguridad:** el locutor que no está sereno y no tiene confianza en sí mismo ni en su micrófono, no puede tener seguridad en lo que dice. Por ende, no puede esperar que le crea el oyente.

**Vocalizar bien:** vocalizar significa hacer sonar con todo su valor a cada una de las vocales. No importa si es necesario esforzarse por abrir bien la boca en las articulaciones de los sonidos y silencios.

**Respirar correctamente:** todos respiramos, pero pocos sabemos respirar en forma correcta. Para quienes trabajamos con la voz locutores y cantantes, conferencistas etc.), ésta es una herramienta incomparable a la que debemos educar, ayudar y mantener con una buena respiración.

**Modular la voz:** modular (del latín modularé) quiere decir “variar de modos en el habla o en el canto; dando, con afinación, facilidad y suavidad, los tonos correspondientes”.

La acertada entonación de la voz le permitirá al oyente verle al locutor y entender lo que dice. “La presencia de un locutor, actualmente, jerarquiza cualquier tipo de evento. Desde un espectáculo deportivo hasta una reunión familiar”.

## 2.5 El Futbol

Durante la antigüedad el deporte tuvo su más alta expresión entre los griegos, quienes consideraban que una mente capaz sólo tenía cabida en un cuerpo atlético. Los griegos son los creadores de los juegos olímpicos. Los primeros se jugaron en Atenas en 1896. Perea (1994: p. 5-13).

Aunque ya existía un club de futbol, el Sheffield, desde 1855, el futbol como juego mundial nació el 26 de octubre de 1863 en Londres.

El futbol hasta 1890 fue un juego netamente británico. Solo es conocido en algunos lugares principalmente de Europa sobre todo en los puertos donde anclaban barcos británicos.

Evolución del Futbol:

1863	Nace.
1865	Se introduce la cuerda como límite superior de la meta.
1867	Se introdujo la regla del fuera de juego (offside).

1871	Se reconoció la existencia de un portero por bando con derecho de usar las manos con ciertas restricciones. El portero es la gran excepción del juego del fútbol.
1873	Se reconoció el saque de esquina (córner).
1874	Se generalizó el uso de espinilleras para la protección.
1875	Se introdujo el travesaño de madera. Cambio de campo sólo al medio tiempo.
1878	Se introdujo el silbato para los umpires, que vigilaban el cumplimiento de las reglas del juego antes de la creación de los actuales árbitros.
1882	Se reglamenta el saque de banda a dos manos.
1890	Se introducen las redes de las metas. Se reglamenta el "penalti" y su área.
1904	Se crea la FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación).



El fútbol se juega entre dos equipos de once jugadores incluyendo el portero.

## 2.6 El Narrador Deportivo

Torres (2009: p. 20) describe al narrador así: Es un locutor especializado. La narración tiene como fuente básica al movimiento. Los deportes por lo general, tienen acciones consecutivas que se desarrollan con gran velocidad. Pero, el mejor narrador no es el que más rápido habla ni el que más grita, sino aquel que (con lenguaje claro y con pronunciación ágil y nítida) logra transportar al oyente al escenario deportivo y hacerle partícipe del juego o de la competencia, sin exageraciones subjetivas.

Joaquín Marín Montín, (2000) Licenciado en Ciencias de la Información, Investigador de Comunicación y Deporte de La Universidad de Sevilla expone: los medios de comunicación y el deporte moderno están íntimamente ligados desde su nacimiento en el pasado siglo. Primero fueron los periódicos los testigos de la actividad deportiva, posteriormente la radio, alcanzando el desarrollo pleno con la televisión. (<http://www.ull.es/publicaciones/latina/ambitos/5/37marin.htm>).

Ninguna otra actividad deportiva atrae tanta expectación como el fútbol especialmente por medio de la radio. Por tal razón el locutor es una figura muy importante siendo el puente entre el público y el evento deportivo.

Es importante destacar que la palabra hablada y el tono de voz del narrador se convierten en el vínculo principal del hecho deportivo y la audiencia. El éxito en la elocuencia de la narración depende básicamente de una excelente creatividad de signos lingüísticos y manejo perfecto de técnicas de la voz como: ritmo, velocidad, intensidad, entonación y dicción. Sin olvidar técnicas elementales como respiración, articulación, modulación, entre otras.

Resalta en la narración deportiva de fútbol por radio el uso abundante de una gran cantidad de figuras retóricas tales como:

1. Ahora sí Dioses milagrosos Señor de Esquipulas.
2. Se salvó como gato panza arriba.
3. Cabezazo que sacó pintura del poste.
4. Sale barriendo la zona.

El código es un conjunto de signos estructurados con base a leyes propias, que tiene validez en un tiempo y lugar determinados.

Los narradores deben conocer y utilizar los términos adecuados, cada deporte tiene su propia terminología especial y se asume que la audiencia tiene conocimiento de ella. Es necesario por consiguiente, construir y elaborar dos extensos vocabularios, uno de términos deportivos y otro de términos y frases descriptivas para sacarlos a relucir en cualquier situación.

Dentro del estilo propio del narrador hay términos que lo identifican con su audiencia. Por ejemplo en Guatemala Abdón Rodríguez Zea, Narrador de Beisbol en Emisoras Unidas, hizo famosa la frase “Ave María Purísima”.

Las figuras retóricas tienen la característica de ser familiar entre los seguidores del fútbol y el narrador. La calidad total en la producción de códigos o signos lingüísticos y la calidad de voz hacen una narración eficiente.

## **2.7 La Narración**

El Locutor Moisés Jerez expresó en conferencia realizada el 2 de octubre de 1998 “Elocuencia en el Deporte”, en la escuela de Ciencias de la Comunicación de La Universidad de San Carlos de Guatemala: “La elocuencia es la facultad de hablar eficazmente para persuadir y deleitar lo hablado utilizando la imaginación, la creatividad y una buena calidad de voz”.

Muñoz (1979: p. 97) indica: “Elocuencia es la capacidad de convencer y persuadir a nuestros oyentes, comunicándoles nuestras ideas y sentimientos”.

La narración es la forma de expresión que utilizan los hablantes para contar algún suceso o acontecimiento. En la comunicación, es la forma más utilizada, porque lo habitual en una conversación es contar cosas.

1. Las formas verbales. Como en la narración se trata de mostrar acciones ocurridas a lo largo del tiempo, es normal que predomine el empleo de verbos sobre cualquier otro tipo de palabras.
2. Las estructuras sintácticas. Como todo relato conlleva un significado de proceso y acción, se observa una marcada preferencia por la estructura predicativa, mientras que la estructura atributiva se aviene mejor al carácter estático de la descripción. La mayor complejidad de la narración y la inserción de planos temporales diversos favorece el uso de la subordinación temporal, aunque la organización general sea coordinativa.
3. Figuras literarias. Como la narración trata de contar unos hechos según la visión personal de un autor, se emplean figuras que maticen esa impresión subjetiva: metáfora, sinécdoque, metonimia, hipérbole, alusión, símil, etc.

Los deportes son emocionantes, y eso debe reflejarse en la voz del narrador.

El lenguaje deportivo se ha convertido en un recurso eficaz para comunicar mensajes de forma clara, concreta y directa, en situaciones de competitividad, agonismo o dramatismo, para conseguir titulares y para persuadir con reacciones afectivas.

En radio, el estilo vivo, sintético, sugerido y con un ritmo rápido de las transmisiones fue empleado como base para el desarrollo del lenguaje de los informativos desde 1976. (<http://www.idiomaydeporte.com/genera2htm> consultada realizada el 30 de abril de 2010).

Los términos lingüísticos del fútbol tienen un carácter belicista con fines de expresión de lo hablado y por lo general dichos elementos poseen un alto contenido connotativo lo cual produce emoción a la narración. Por tal razón son ingredientes principales de un producto narrativo de calidad, éstos le dan un valor agregado a la retórica del narrador deportivo.

## **2.8 Lenguaje Figurado**

Morales (2009: p. 6-8) explica: “Las figuras retóricas son una modificación del uso corriente del lenguaje que generalmente responde a propósitos de expresividad. Estas aparecen principalmente en la literatura, pero tanto en el uso cotidiano como en los distintos lenguajes especializados, es posible hallar un inventario rico y variado de estas figuras”.

En este sentido la narración radiofónica de fútbol está salpicada de figuras retóricas. Estas constituyen el ingrediente persuasivo básico que el narrador emplea para trasladar imágenes de acción o movimiento a través de la radio. Se les encuentra a cada instante que el narrador transmite emoción.

Morales (2009) expresa que algunas figuras retóricas se utilizan deliberadamente y pueden responder a diversas intenciones. En la publicidad su función es persuadir, en el periodismo captar rápidamente y mantener la atención del lector y en la poesía crear un efecto estético.

Romera (2001) describe que sería extraño escuchar una sola conversación que no incluya el uso de alguna figura retórica. Las figuras retóricas se han usado todo el tiempo en forma consciente e inconsciente, están infiltradas en gran cantidad de discursos y textos de religión, educación, política, publicidad, poesía, música y deporte.

Muñoz (1979: p. 96) señala: “El lenguaje puede ser recto o natural y figurado. El primero es aquel en que todas las palabras están usadas en su sentido propio y primitivo. El segundo consiste en tomar las palabras en una significación indirecta o traslaticia”.

La base psicológica del lenguaje figurado es la asociación de ideas. Por ello un objeto puede evocar o sugerir la idea de otro, con el cual guarde relaciones de semejanza, de correlación o comprensión.

### **2.8.1 Figuras Retóricas**

Las figuras son formas de la expresión, que unas veces afectan a la estructura de las oraciones y cláusulas y otras al pensamiento que en ellas se encierra. La palabra figura, empleada para designar la forma de los objetos, se aplica en retórica a las formas y giros que se imprimen a las frases y a las ideas con el fin de comunicarles belleza, energía o vivacidad.

Hay gran diferencia entre el lenguaje figurado y las figuras retóricas, mientras el primero afecta el sentido recto de las palabras las segundas pueden existir aún cuando todas las voces y expresiones estén usadas en su significación propia y natural.

De todas estas maneras de presentar los pensamientos, hay unas que afectan solamente a la estructura de las oraciones y cláusulas, dependiendo de ciertas repeticiones, omisiones o combinaciones de las palabras, y otras que afectan al pensamiento mismo. Las primeras se llaman figuras de palabra, y las segundas, figuras de pensamiento.

Las figuras tienen un valor estético y su origen debe indagarse en el carácter de la lengua que las necesita para expresar las ideas con mayor energía y plasticidad.

Las figuras desempeñan importantes funciones en la elocución: dan más relieve a los conceptos, presentan con gracia y disimulo los pensamientos, comunican vigor y claridad a los razonamientos y expresan con fidelidad las emociones del ánimo.

Con base en los resultados de las figuras retóricas que se repiten en la narración de fútbol en Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial se mencionan: metáfora, metonimia, sinécdoque, reduplicación, silepsis, sinonimia, paralelo, antítesis, símil, alusión y perífrasis”.

### **2.8.2 Tropos**



**Los tropos:** El lenguaje figurado tiene una importante manifestación en los tropos. La palabra tropo derivada del griego trepo (girar, dar vueltas, rodear un objeto dando una vuelta en torno al mismo), significa la traslación del sentido natural de las palabras a otro figurado.

a. **Metáfora:** el más importante de los tropos, consiste en dar a una cosa el nombre de otra con la cual tenga semejanza o afinidad. Ejemplo: **“cuidado que el vampiro quiere succionar sangre” (fuente de campo)**. Tres son los términos de una comparación: a) el objeto real; b) el vínculo comparativo; y c) el objeto comparado que sugiere el símil. La metáfora es el tropo de mayor categoría estética por ser el más relacionado con la creación artística. Las metáforas pueden ser simples, continuadas y alegóricas. Son simples las que constan de un solo término metafórico, son continuadas las que constan de dos o más términos metafóricos relacionados entre sí y son alegóricas cuando los términos metafóricos son tantos que dan lugar a la traslación total del sentido de las cláusulas, formando una especie de cuadro.

b. **Metonimia:** (voz que significa trasnominación), es un tropo por el cual se designa a una cosa con el nombre de otra por la relación de causa y efecto o de sucesión y de tiempo que entre ambas existe. Se conocen varias clases de metonimia siendo las principales las siguientes:

1. Tomando la causa por el efecto y viceversa, verbigracia:

**“Los hombres de negro tienen la última palabra” (fuente de campo).**

2. Tomando al autor por sus obras:

**“Gran jugada de Vides”. (fuente de campo)**

3. Cuando se toma el símbolo por la cosa simbolizada:

**“La institución crema” (fuente de campo).**

**“El campamento rojo” (fuente de campo).**

4. Tomando el instrumento por el arte de un individuo o por la persona que lo maneja:

**“Fonseca fue el mejor jugador del encuentro” (fuente de campo).**

5. Al tomar el lugar de origen por la cosa que de él se origina:

**“Un gol crema de Guatemala”, (fuente de campo).**

**“Un gol rojo de Guatemala” (fuente de campo).**

c. **Sinécdoque:** (voz equivalente a comprensión), es un tropo que consiste en dar a un objeto el nombre de otro con el cual forma un todo físico o metafísico. En otros términos: consiste en designar al todo con el nombre de una de sus partes, o una parte con el nombre del todo. La sinécdoque

amplía o restringe el significado recto de las palabras y se funda en relaciones de coexistencia y de comprensión que hay entre el todo y sus partes. Ejemplo:

**“Dos dianas en el juego” (fuente de campo).**

**“El artillero crema de cien batallas” (fuente de campo).**

**“El sabio por Salomón” (fuente de campo).**

### **2.8.3 Figuras por repetición**

En todas las figuras de este grupo, se repite una misma palabra en la cláusula. Entre estas se encuentra la reduplicación.

#### **2.8.3.1 Reduplicación**

Se realiza al repetir consecutivamente una palabra o frase en la cláusula. Ejemplo:

**“El balón al fondo, gol, gol, gol, gol, gol, gol, gol, gol, gol, gol de Comunicaciones”. (fuente de campo).**

### **2.8.4 Figuras por omisión**

Entre estas la más utilizada en narración de fútbol es la silepsis.

#### **2.8.4.1 Silepsis**

Consiste en establecer la concordancia de acuerdo al sentido y no a las reglas gramaticales.

**“La volvió a meter al área” (fuente de campo).**

### **2.8.5 Figuras por Combinación**

Pertenece a esta clase: la sinonimia.

#### **2.8.5.1 Sinonimia**

La sinonimia o metáfora, como su nombre lo indica, consiste en reunir palabras sinónimas o de significación análoga para darle mayor fuerza a la expresión de un pensamiento. Ejemplo:

**“Ahora sí Dioses Milagrosos, Señor de Esquipulas” (fuente de campo).**

### **2.8.6 Figuras de Pensamiento**

Las figuras de pensamiento tienen su base en las ideas, con independencia de la forma exterior del lenguaje. Se distinguen de las figuras de palabra en que,

mientras éstas dependen sólo de la forma y dejan de existir con cualquier alteración que se haga en el orden de los vocablos, aquéllas tienen su raíz en las ideas mismas, subsistiendo por más que se hagan nuevas combinaciones con las palabras y frases que las expresan.

Las figuras de pensamiento pueden ser de cuatro clases a saber: descriptivas o pintorescas, lógicas, oblicuas o indirectas y patéticas. (Las descriptivas) sirven para dar a conocer cosas o seres a que se refiere el autor; las lógicas tienen por objeto vigorizar los razonamientos, comunicándoles mayor energía; (las oblicuas) expresan las ideas con discreción, finura y disimulo, y (las patéticas) expresan con intensidad la pasión y el sentimiento.

### **2.8.6.1 Figuras Descriptivas**

La descripción consiste en hacer en cierta manera visible un objeto, individualizando sus propiedades y circunstancias. Es una viva y animada pintura que se hace de las cosas para que la imaginación del lector se las represente con toda claridad.

Las principales formas de la descripción son las siguientes: la prosopografía, la etopeya, el carácter, el cuadro, la topografía y la crinografía.

#### **2.8.6.1.1 Paralelo**

Paralelo es la descripción simultánea que se hace de dos asuntos comparándolos entre sí, para definir mejor sus caracteres. Ejemplo:

**“Ricardo Jerez, Edgar el gato Estrada, David el gato Guerra; entre grandes emperadores del arco crema”. (fuente de campo).**

### **2.8.7 Figuras Lógicas**

Las figuras lógicas tienen por objeto comunicar energía a los razonamientos, gracia y galanura a la expresión, por medio de ciertos giros del lenguaje.

Las más utilizadas en la narración de fútbol son: antítesis y símil.

#### **2.8.7.1 Antítesis**

Es una de las más brillantes figuras retóricas. Consiste en la contraposición de ideas que por su naturaleza son contrarias. Ejemplo:

**“De la gloria al infierno”. (fuente de campo)**

#### **2.8.7.2 Símil**

El símil o comparación es la más frecuente de las figuras de pensamiento. Se funda en la asociación de ideas por semejanza, y consiste en presentar las

relaciones de analogía que hay entre dos más cosas, dando mayor claridad y elegancia al lenguaje. Ejemplo:

**“Se salvó como gato panza arriba” (fuente de campo).**

## **2.8.8 Figuras Oblicuas**

Las figuras oblicuas expresan las ideas con discreción, finura y disimulo. En futbol las más sobresalientes son: Alusión y perífrasis.

### **2.8.8.1 Alusión**

Consiste la alusión en la oportuna referencia que se hace de una cosa o de un hecho, sin nombrarlos expresamente. Ejemplo:

**“Saludo para toda la fanaticada crema” (fuente de campo).**

### **2.8.8.2 Perífrasis**

La perífrasis que también recibe los nombres de rodeo y circunlocución, consiste en presentar una idea que podría ser expresada en pocas palabras, por medio de giros que le dan elegancia, animación y novedad al lenguaje. Ejemplo:

**“La Ciudad Prócer, por Quetzaltenango” (fuente de campo).**

## **2.9 El Narrador (el radio-locutor)**

Para Jerez (1998) El Narrador es la persona que a través de un micrófono cuenta a sus oyentes la acción de un encuentro de futbol. Esta persona debe ser un profesional de la voz.

La narración de futbol se hace en tercera persona puesto que el narrador no interviene en el hecho, es un espectador. Se convierte en los ojos del oyente dado que su audiencia siempre estará ausente. El narrador hace una confección de toda clase de signos auditivos con el objetivo de trasladar la emoción de cada jugada al oyente procurando que éste disfrute y goce dicho deporte a través de la radio.

Un buen narrador debe saber respirar correctamente. La manera correcta es respirar con el diafragma, los músculos situados debajo de la caja torácica.

## **2.10 Torneo Clausura 2010**

El torneo clausura 2010 fue el vigésimo segundo torneo corto de la liga nacional del futbol de Guatemala, que termina la jornada 2009-2010.

<b>Club</b>	<b>Ciudad</b>	<b>Departamento</b>	<b>Estadio</b>	<b>Capacidad</b>
Comunicaciones	Guatemala	Guatemala	La Pedrera	17,000
Heredia	San José	Petén	Julián Tesucún	8,000
Jalapa	Jalapa	Jalapa	Las Flores	10,000
Juventud Retalteca	Retalhuleu	Retalhuleu	Oscar Monterroso Izaguirre	8,000
Marquense	San Marcos	San Marcos	Marquesa de la Ensenada	10,000
Municipal	Guatemala	Guatemala	Mateo Flores	30,000
Peñarol La Mesilla	La Democracia	Huehuetenango	Comunal de la Mesilla	10,000
Suchitepéquez	Mazatenango	Suchitepéquez	Carlos Salazar Hijo	10,000
Universidad de San Carlos	Guatemala	Guatemala	Estadio Revolución	10,000
Xelajú	Quetzaltenango	Quetzaltenango	Mario Camposeco	11,000
Xinabajul	Huehuetenango	Huehuetenango	Los Cuchumatanes	10,000
Zacapa	Zacapa	Zacapa	David Ordoñez Bardales	10,000

### Tabla de Posiciones

<b>Pos.</b>	<b>Equipo</b>	<b>PJ</b>	<b>G</b>	<b>E</b>	<b>P</b>	<b>GF</b>	<b>GC</b>	<b>DIF</b>	<b>PTS</b>
1	Comunicaciones	22	12	4	6	37	22	+15	40
2	Xelajú	22	11	6	5	32	26	+6	39
3	Suchitepéquez	22	10	6	6	25	23	+2	32
4	Municipal	22	9	5	8	25	19	+6	32
5	Universidad	22	8	8	6	28	23	+5	32
6	Peñarol La Mesilla	22	8	7	7	30	25	+5	31
7	Juventud Retalteca	22	9	4	9	20	21	-1	31
8	Marquense	22	6	8	8	25	29	-4	26
9	Jalapa	22	6	8	8	24	29	-5	26
10	Heredia	22	7	3	12	26	34	-8	24
11	Xinabajul	22	5	8	9	25	36	-11	23
12	Zacapa	22	6	3	13	24	34	-10	21

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/torneo\\_clausura\\_2010\\_\(Guatemala\)](http://es.wikipedia.org/wiki/torneo_clausura_2010_(Guatemala))  
Consultado el 10-03-2011.

## **2.11 La Acción**

Jerez (1998) afirma: “La acción se refiere a los hechos que suceden en un tiempo determinado que siguen un orden cronológico. La narración deportiva sigue un orden lineal. Los hechos se cuentan desde el principio hasta el final. Básicamente la acción se desarrolla en los noventa minutos reglamentarios”.

Hitchcock (1993 p. 42) describe: “La improvisación exitosa es una de las áreas más difíciles de dominar. En muchas ocasiones se requiere llenar un vacío con información improvisada. Por ejemplo si en el evento que se está transmitiendo no hay suficiente acción que merezca ser narrada. Es necesario prever esta eventualidad con la mayor anticipación posible. El narrador debe disponer de información adicional al evento como descripción de lugares notables de la localidad donde ocurre la acción, naturalmente la información siempre debe relacionarse con lo que el público desea escuchar”.

La voz del narrador deportivo es en sí misma la acción que el público escucha. Por eso, la impresión que la audiencia tenga de él depende de las calidades de su voz y recurso retórico. En los últimos minutos del partido es necesario aumentar los niveles de emoción para dar al momento clave el tono dramático que se merece.

## **2.12 El Entorno o Ambiente**

Jerez (1998) expresa: el entorno o ambiente es todo aquello susceptible de ser convertido en signo o sea todo lo que se puede interpretar, sea cosa, hecho o persona. Todo aquello que esté al alcance de la vista del narrador, pueden ser objetos como: banderas, vallas, gorras, sombreros, colores distintivos de equipos, maquillajes, etc. o bien hechos o situaciones dentro del entorno del evento deportivo.

La audiencia quiere saber cuánto tiempo falta para que termine el partido y cuál es el marcador. En el fútbol se acostumbra dar el marcador a los 15, 30 y 45 minutos de cada tiempo, así como después de que se anote un gol o haya una jugada de riesgo.

## **2.13 Los Personajes**

Jerez (1998) indica: “Los personajes son los protagonistas de la acción. Unos son los principales y otros secundarios. Se les debe dar una personalidad propia y situarlos dentro de un ambiente o lugar donde se desarrollan los hechos”. Los protagonistas principales son 22 jugadores procedentes de ambos equipos en contienda más el resto del personal suplente, equipo de asistencia médica, árbitros. Técnicos. Etc. Es importante memorizar el nombre y las cualidades de los jugadores.

## **2.14 El Interés**

Jerez (1998) describe: “Una buena narración debe ser interesante, ágil y dinámica”. La elocuencia es sinónimo de interés y ésta se logra con la creatividad del narrador en la estructura de las palabras y la calidad de la voz, así tenemos signos auditivos que exigen del narrador un buen manejo de elementos técnicos y lingüísticos.

Además el interés depende en buena medida del uso apropiado de los elementos siguientes: capacidad creativa del narrador con el auxilio de la palabra y la voz, descripción elocuente de la acción, manejo adecuado del entorno o ambiente, informar a los oyentes sobre lo que desean saber acerca de los personajes (jugadores) y la información retrospectiva de los acontecimientos que giran en relación al hecho.

Si al efectuar la narración, el narrador parece aburrido, el oyente también lo estará y cambiará de emisora. Los deportes son emocionantes, y eso debe reflejarse en la voz del narrador.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Tipo de investigación**

Esta es una investigación retórica en base al uso técnico que el narrador de radio hace acerca de las figuras retóricas y los recursos de expresión oral tales como: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.

Es importante recordar que en la narración se interrelacionan 4 signos: la palabra, el tono de la voz, el sonido y la música. Los dos últimos están vinculados a aspectos puramente técnicos del formato deportivo de la radio-emisora por tal motivo nuestro interés está centrado básicamente en la palabra y el tono de la voz, los cuales se vinculan estrechamente al plano de expresión del locutor-narrador.

Para el efecto se desarrolló una investigación bibliográfica acerca de la narración deportiva en radio que comprende aspectos históricos, aspectos técnicos de manejo de la voz y principios fundamentales de retórica y análisis estructuralista.

Con base en el método científico de análisis estructuralista se tomaron como parámetros principales: La denotación y la connotación los cuales permitieron evaluar “lo que se dice y cómo se dice”. Y también se realizará un análisis retórico del desempeño de los locutores en relación al manejo de la voz desde cuatro perspectivas importantes: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.

En este sentido con base en el método deductivo se realizó el análisis semiológico de denotación y connotación del mensaje narrativo de fútbol en radio

y el análisis retórico del tono de la voz en base a la evaluación de 4 aspectos fundamentales de la voz: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.

### **3.1.1 El Estructuralismo**

Interiano (1994: p. 106) expresa: “El estructuralismo, como método de análisis de la comunicación, irrumpe en el mundo de la crítica comunicacional, a partir de los estudios realizados por Ferdinand de Saussure, con fuerte influencia de la lingüística”.

Saussure, definía la estructura como: “(...) un sistema en el cual el valor de cada uno de sus componentes se haya establecido o determinado por sus posiciones y diferencias dentro del mismo. Esta estructura sólo aparece cuando se comparan entre sí fenómenos diversos, reduciéndolos a un mismo sistema de relaciones. Su forma cambia a través de los personajes, objetos, objetos-personajes, situaciones, lugares, etc.

Independientemente de los cambios, la estructura tiene elementos que aunque parezcan contradictorios, son iguales, permanentes e invariables, de tal manera que el todo del mensaje (...) al tener un determinado orden, provocará diferencias y semejanzas que, cuando no aparecen, habrá que descubrirlas para encontrar, por este medio, el significado de la estructura”.

En base al método estructuralista se desarrolló el instrumento de análisis semiológico de la voz, desde dos perspectivas lingüísticas: la denotación y la connotación.

Eco (1976: p. 33) indica: “Existen 3 criterios fundamentales en el análisis de la imagen sonora-verbal:

1. Registro Auditivas o imágenes contenidas en el mensaje narrativo.
2. La denotación. Se origina de la descripción de aquellos objetos o personas que están presentes en el hecho narrado puesto que estos elementos se pueden nombrar por sus características.
3. La connotación. Son las ideas que surgen a partir de lo que se escucha”.

Los criterios de Umberto Eco constituyeron la base para la elaboración del instrumento de análisis retórico de denotación y connotación de la palabra hablada.

#### **3.1.1.1 Denotación**

Interiano (1999: p. 104) indica: “La denotación dice Umberto Eco es la referencia inmediata que un término (signo) provoca en el destinatario del mensaje”. Consiste en el significado más inmediato, textual de un signo o de un enunciado. En otras palabras, es el significado literal, de diccionario de un signo.

La denotación va íntimamente ligada a los planos de significante y significado, Por tal razón se convierte en un importante elemento de análisis del mensaje



lingüístico de la narración, puesto que sirvió para traducir el registro auditivo (Disco compacto CD-ROM) a registro escrito.

En base a la denotación se determinó la relación que hay entre lo que se dice y cómo se dice, los cuales van interrelacionadas entre sí y forman parte vital de la expresión oral del locutor.

### **3.1.1.2 Connotación**

Interiano (1999: p. 105) expresa: “La connotación es la cadena de significados que se desprenden de un significante. Son las sugerencias a las cuales puede remitir un signo”.

Cabe recordar que la connotación también va íntimamente ligada a los planos de significante y significado. Las connotaciones están más referidas al plano individual, en función social. Estos códigos de significado y de relación se basan, como ya se anotó antes, en la experiencia de cada individuo, de manera que un signo puede despertar diferentes connotaciones en los individuos, dependiendo de cuáles sean los códigos de significado que se manejen en el entorno donde él se desenvuelve y cuál sea la organización de su experiencia propia.

Con base a la connotación del mensaje en manos del destinatario se determinó la cadena de significados que se derivan de los códigos lingüísticos especialmente el código del fútbol que posee variadas formas de expresión, tales como: figuras retóricas, verbos, adjetivos calificativos, sustantivos, etc.

### **3.1.1.3 Entonación**

Torres (1991: p. 22) describe: “La entonación es el sentido adecuado que lleva cada oración, dependiendo de su acento ortográfico, o de entonación. La define como el golpecito de los cambios de tono, frases y oraciones. Es la curva melódica que se produce en los cambios de tono, frases y oraciones”.

Mux (2010: p.18) expone: “Es la curva melódica que describe la voz al pronunciar las palabras, frases y oraciones. Además, nos indica el principio y fin de una frase u oración y El Locutor y su relación con las Artes Escénicas señala la actitud del hablante. La entonación se acomoda a la edad, sexo, la tesitura de la voz, etc.”. RNTC (1994:P.10). Gracias a las diferencias melódicas a la entonación se puede expresar todo tipo de estado psíquico y los distintos sentimientos que puede experimentar el ser humano.

Este aspecto técnico de la locución es vital en el logro de la elocuencia de la narración. Es un elemento básico del signo de la narración “tono de voz”.

### **3.1.1.4 Intensidad**

Portillo (1996: p. 4) describe: “Es la intensidad más fuerte o más débil de la voz. Con todo no se debe confundir un volumen fuerte con los gritos, ni un volumen débil con los susurros”.

Mux (2010: p. 18) expresa: “La mayor o menor fuerza o potencia con la cual los pulmones expulsan el aire, es lo que constituyen la intensidad del sonido. Es la cualidad por la que los sonidos se presentan”.

El volumen se mueve ciertamente entre dos extremos variables según el individuo de fuerte a débil, pero siempre es necesario tener un debido control del mismo. Puede tenerse un volumen fuerte de voz sin necesidad de dar alaridos y tener un volumen débil sin hablar únicamente para sí mismo. Para aprender a tener un control del volumen y poder adaptarlo según la ocasión.

Los narradores deportivos monitoreados en cuatro emisoras de frecuencia modulada (FM) de la Ciudad Capital de Guatemala: Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial presentaron la tendencia a caer en el grito. Por lo tanto la narración pierde naturalidad. Es una deficiencia técnica.

El debido control del narrador en el volumen que habla es valioso en la efectividad de los signos de la narración radiofónica.

### **3.1.1.5 Ritmo**

Portillo (1996: p. 4) expone: “No es lo mismo la palabra mariposa que la palabra terremoto, no es lo mismo decir dos y dos son cuatro que decir; el viento mecía con suavidad las mieses. Cada expresión posee un ritmo interno, dictado A) por su lexicología, y B) por su propia sensibilidad o, lo que es igual su intención subjetiva. El ritmo está relacionado con los estados internos de cada persona”.

Mux (2010: p. 65) explica: Segre y otros (1981:p.43) definen El Ritmo: “como movimiento ordenado u ordenamiento del movimiento”. Es la expresión de la vida en movimiento, sin ser necesariamente sonoro. De acuerdo a Segre y otros (1981) podemos analizar el ritmo desde los distintos aspectos que engloba:

1. Ritmo fisiológico: existe en la naturaleza viva del cuerpo a través de toda su actividad bio-fisiológica (pulso, respiración, ritmo cardíaco, marcha), o en las mismas pautas evolutivas del crecimiento.

2. Ritmo afectivo: expresa emociones, sentimientos. El ritmo se modifica sobre la base de los mismos, cambiando su dinámica (Velocidad, intensidad). Creando tensiones y distensiones, que bien pueden expresarse en la actividad motora, y por ende en la palabra y en la música.

3. Ritmo mental: la elaboración matemática y esencialmente intelectual lleva a este concepto que es el que más se aleja de la naturaleza viva y primitiva del ritmo real o arcaico. Se trataría de la creación de ritmos por acción de la inteligencia, que puede llegar a combinarlos sucesiva simultáneamente, creando la armonía y la polirritmia.

Segre y otros (1981:p.43-44) indican que la dinámica se relaciona con el ritmo, dándole sus características de intensidad, que comprende varios aspectos.

- a) Intensidad en general: se refiere al volumen o fuerza y permite distinguir entre fuerte, medio fuerte, suave y muy suave y que desde punto de vista de la voz se traduce en : grito, discurso, voz de conversación normal, susurro o cuchicheo, y en nomenclatura musical, en : forte, mezzo forte, piano, pianísimo.
- b) Matices dinámicos: se refiere a los aumentos o disminuciones graduales y paulatinos del sonido, dando lugar al crescendo o disminuyendo, lo que otorga al fragmento un carácter expresivo;
- c) Acentos: pueden ser métricos rítmicos o expresivos.

### **3.1.1.6 Velocidad**

Cebrian (1983: p. 76) expresa: “La velocidad es la duración del sonido. Es el tiempo empleado en su formación. Depende de diversidad de factores. Para la palabra, por ejemplo: depende de la edad, del temperamento, del estado anímico en el que se encuentre el hablante en cada momento. Se habla más de prisa o más lento. El habla espaciada es reflejo de duda, de agotamiento, de cansancio, etc. Por el contrario, la rapidez de habla puede suponer vehemencia, interés, disfrute, gozo de lo que habla”.

En el contexto de la narración deportiva el movimiento es factor importante de descripción de la acción pero también es vital el manejo de las pausas, por lo tanto a través del instrumento de análisis semiológico del tono de la voz se demostró la tendencia de los narradores de 4 emisoras monitoreadas al exceso de la velocidad al hablar.

## **3.2 Objetivos**

### **3.2.1 Objetivo General:**

1. Establecer cuáles son los principales componentes del signo sonoro y lingüístico y su efecto en el plano de la expresión oral del locutor de radio en la narración de un partido de fútbol.

### **3.2.2 Objetivos Específicos:**

1. Determinar el valor semiológico del tono de la voz del locutor-narrador en el momento de pronunciar las palabras por medio de la radio.
2. Describir cuáles son las figuras retóricas que más se repiten en la narración radial de un espectáculo de futbol y con qué frecuencia sucede tal repetición.
3. Establecer la relación que existe entre la palabra hablada y el tono de la voz mediante el análisis de denotación y connotación. (Relacionar lo que se dice y cómo se dice).

### 3.3 Procedimiento

Con el objetivo fundamental de obtener los datos básicos acerca de la evaluación del rol del signo en una narración radiofónica de fútbol y para dar a conocer su importancia en la expresión de las palabras y el tono de la voz a través de la radio se realizó el siguiente procedimiento:

1. La técnica que se utilizó en el presente análisis es el muestreo por conglomerado.
2. Se procedió a determinar el partido de fútbol objeto de análisis: Clásico 250, décimo quinta jornada del Torneo Clausura 2010 de la Liga del Fútbol Nacional: "Comunicaciones Vs. Municipal" del día 27 de marzo de 2010 a las 06:00 p. m. en el Estadio Nacional Mateo Flores zona 5 de la Ciudad Capital de Guatemala.
3. El día y la hora de la transmisión deportiva objeto de estudio se sintonizaron de forma simultánea en el cuadrante las Emisoras Frecuencia Modulada FM de la Ciudad Capital de Guatemala que transmitieron al mismo tiempo dicho encuentro.
4. De un total de seis emisoras que comprenden el 100 % de las estaciones que transmiten fútbol en frecuencia modulada, se localizaron en el cuadrante a cuatro estaciones de radio que representan el 67%: Emisoras Unidas 89.7 FM, Sonora 96.9 FM, Radio Mundial 98.5 FM y TGW 107.3 FM. Juan Pablo Alcazar, Asesor de Ventas de RCN en entrevista realizada el 26 de julio de 2,011 indicó: Red Deportiva no transmitió el clásico 250 porque no hubo derechos de transmisión.
5. La grabación de la muestra se realizó en un disco compacto CD-ROM con una duración de 80 minutos.
6. Se llevó a cabo la transcripción del mensaje auditivo (Disco compacto CD-ROM) a mensaje escrito.
7. Se desarrolló el instrumento de análisis de denotación y connotación al mensaje escrito. El cual consistió en describir las figuras retóricas que más se repiten durante el discurso narrativo de fútbol.
8. Se aplicó el instrumento de análisis del tono de la voz a la muestra auditiva. Dicho instrumento comprende la evaluación de cuatro aspectos técnicos de expresión oral: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.
9. Después de escuchar la muestra auditiva en un disco compacto CD-ROM se aplicó el instrumento de análisis del tono de la voz por emisora. A cada elemento técnico (entonación, intensidad, ritmo y velocidad) se le asignó un puntaje en escala de 1 a 10 puntos. Luego de la sumatoria del puntaje final se calculó el promedio.

Posteriormente se realizó la calificación en rangos de: de 8 a 10 Muy buena, de 6 a 8 buena, de 4 a 6 regular y de 1 a 4 deficiente.

### Evaluación oral del desempeño del Narrador

<b>De 8 a 10 puntos</b>	<b>Narración muy buena</b>
<b>De 6 a 8 puntos</b>	<b>Narración Buena</b>
<b>De 4 a 6 puntos</b>	<b>Narración Regular</b>
<b>De 1 a 4 puntos</b>	<b>Narración Deficiente</b>

#### 3.3.1 Análisis de Resultados

Este cuadro permite analizar elemento por elemento y además interrelacionar unos con otros a fin de obtener una valoración que nos indica el grado de calidad y en consecuencia de la eficiencia de la narración deportiva.

Es así como se puede establecer la relación que existe entre la palabra hablada a nivel de denotación, connotación y el tono de la voz, evaluado desde la perspectiva de cuatro aspectos técnicos (entonación, intensidad, ritmo y velocidad).

Por otra parte se establece cuales son las figuras retóricas que más se utilizan en las narraciones deportivas.

Se utilizó una ficha técnica de cada emisora y además un cuadro que nos permite realizar el análisis de los elementos tomados en consideración para esta investigación.

##### 3.3.1.1 Emisoras Unidas

<b>No.</b>	<b>DATOS</b>	<b>DESCRIPCION</b>
1	Narración Deportiva en Radio:	Partido de Futbol Décimo Quinta Jornada del Torneo Clausura 2010.
2	Equipos:	Comunicaciones – Municipal
3	Emisora:	Emisoras Unidas 89.7 FM
4	Estadio:	Estadio Nacional Mateo Flores
5	Locutor:	Quique Rodríguez
6	Fecha de Transmisión:	27 de Marzo de 2010.
7	Hora:	06:00 p. m.

## Escala de evaluación del desempeño oral del Narrador de Emisoras Unidas

<b>De 8 a 10 puntos</b>	<b>Narración muy buena</b>
<b>De 6 a 8 puntos</b>	<b>Narración Buena</b>
<b>De 4 a 6 puntos</b>	<b>Narración Regular</b>
<b>De 1 a 4 puntos</b>	<b>Narración Deficiente</b>

No.	Expresiones	Significados	Figura Retórica	E n t o n a c i ó n	I n t e n s i d a d	R i t m o	V e l o c i d a d	P r o m e d i o	Valoración
1	Buenas tardes, muy buenas tardes, marea roja y marea blanca.	Saludo a la audiencia de Emisoras Unidas.	Reduplicación	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
2	Cuando arranca el clásico <b>Mente positiva.</b>	Inicio del encuentro. <b>Mantener la atención</b>	Sinonimia	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
3	Ahora sí, Dioses Milagrosos, Señor de Esquipulas.	Resalta la importancia del partido.	Sinonimia	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
4	Le saludamos desde la máxima instalación deportiva.	Saludo a la audiencia desde el Estadio Mateo Flores.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
5	Saludo para toda la fanaticada crema	Saludo a los aficionados blancos.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
6	Que bonito sombrerito	Pasar el balón por encima de un jugador.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
7	El movimiento de cintura de Arriola.	Movimiento del cuerpo hacia los lados de Arriola.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
8	El balón va quedando pegadito a la lateral.	El balón termina su fuerza de gravedad en la línea lateral.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
9	Vides que está inspirándose esta noche.	Destaca el buen juego desarrollado por Vides	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
10	La tijereta que intentaba Fonseca no llegó a su destino.	Elevar las dos piernas a la altura del hombro Mirando hacia atrás	Metonimia	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
11	Castrillo se tardó mucho y la dejó perder.	Movimiento lento para retener el balón.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
12	Jaime Arriola la prendió.	Enviar el balón con potencia.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
13	Esa pelotita que sale desviada.	Lanzamiento del balón sin dirección correcta.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
14	La levantó para Darwin Oliva.	Combinación del balón en el aire.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
15	Estaba haciendo el autopase en la maniobra personal.	Técnica individual del jugador al dominar el balón.	Metonimia	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
16	Burló a Castillo, Oliva lo dejó en el camino.	Tomar ventaja sobre la defensiva contraria.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
17	Roba el caudillo que la manda fuera.	Recuperación del balón por un defensa.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
18	Que bonita pelota le puso a Darwin.	Buen pase o combinación de balón	Sinonimia	8	9	9	8	8.5	Muy Buena

		con oportunidad de gol.								
19	Limpia la zona Gallardo y la manda hacia afuera.	Jugada defensiva sacando el balón de peligro de gol.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
20	Este es el clásico 250 del fútbol nacional de Guatemala.	Partido número 250 entre Comunicaciones y Municipal.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
21	Se barrió el defensa.	Recuperación del balón a superficie del suelo del estadio.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
22	Este clásico solo corre que corre.	Partido aburrido no hay jugadas interesantes.	Reduplicación	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
23	De nuevo al ataque.	Desarrollo de una jugada ofensiva seguida de otra jugada.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
24	El guardameta se lanza y evita que le compliquen la vida.	Jugada importante del arquero en la cual evita el gol.	Símil	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
25	Ataca Fonseca se mete al área tapó Penedo.	Oportunidad de gol de Fonseca evitada por el guardameta Penedo.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
26	Fonseca acaba de perdonar la más clara del partido.	Falló Fonseca hasta ese momento la mejor jugada de gol.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
27	Cuidado que el vampiro quiere succionar toda la sangre.	Jugada fortuita con el objetivo de anotar gol.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
28	Cuidado que Municipal perdió el control de la pelota.	Desorden en el juego de Municipal.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
29	Como gato panza arriba se salvó.	Jugada con riesgo de recibir anotación de gol.	Símil	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
30	Salta bien, atrapa y pasó el peligro.	Seguridad del arquero resguardando el balón.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
31	Comunicaciones está con el dominio total en la cancha.	Superioridad del equipo crema en el control del juego.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
32	Cómo le ha cambiado la vida.	Dominio absoluto del equipo con mejor nivel	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
33	Thompson se enredó con el balón.	Falla técnica de Thompson no supo que hacer con el balón.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
34	La volvió a meter al área.	Jugada seguida a la altura del área.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
35	Se cruza la zaga.	Jugada en defensa frenando el avance del equipo contrario.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
36	Buen, un buen amague de Arriola.	Técnica individual ofensiva para distraer al rival.	Reduplicación	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
37	El vampiro en la maniobra personal y termina en lo profundo.	Búsqueda del arco y dirección incorrecta.	Símil	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
38	Hizo una candelita.	Balón que tomó altura en línea recta.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
39	Todo el público protesta una falta.	Reclamo al árbitro por equivocación en la marca.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
40	La combina el servicio es bueno.	Combinación en jugada de equipo.	Símil	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
41	Se equivocó y se la regala a Municipal.	Equivocación del jugador crema al pasar el balón.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
42	Domina con el pecho Orellana.	Retener el balón con el pecho.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
43	Aquí le cierran el camino.	Recuperación del balón en defensa cerrando el espacio.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
44	Penetración al área y el portero está atento.	De manos el arquero recibe el balón y	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	

		transmite seguridad.								
45	El manía Albizurez se duele en el suelo.	Gestos de dolor de Albizurez sobre el césped.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
46	Los dos hacen buena diagonal	Trazo de un pase de balón en línea diagonal.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
47	Chinchilla que no le leyó la jugada.	No se entendieron en la asociación de jugada.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
48	La terminó perdiendo Figueroa.	Pérdida del balón en jugada ofensiva.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
49	Puede hacer daño el cuadro carmesí	Jugada con oportunidad de gol crema.	Metonimia	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
50	Cabezazo al palo de Fonseca.	Envío a gol con la cabeza que va a la base horizontal del arco.	Metonimia	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
51	Sacó pintura el poste.	Por la potencia y dirección el balón va al poste.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
52	Se le terminó la cancha.	Jugada ofensiva sobre la línea final del terreno de juego.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
53	Está levantando por el límite del área.	Servicio aéreo a la altura del área.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
54	Buen cambio de juego para el Vampiro.	Servicio prolongado en el terreno de juego.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
55	El duelo sudamericano.	Jugada entre jugadores uruguayos y argentinos.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
56	De rodillas está pidiendo al árbitro.	Reclamo al árbitro desde la superficie .	Sinonimia	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
57	El gato Guerra pide más hombres en la barrera.	Portero Guerra pide más jugadores en la barrera.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
58	Comunicaciones pisando territorio enemigo.	Jugada ofensiva en bloque de Comunicaciones.	Antítesis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
59	Hay pero que mal hecho el saque.	Error notable en un saque de banda.	Antítesis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
60	Darwin Oliva que le pone velocidad.	Manejo de velocidad en la jugada ofensiva de Darwin Oliva.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
61	El despeje, largo, largo, largo.	Servicio de balón a distancia para correr.	Reduplicación	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
62	No se anda por las ramas	No duda el árbitro en sacar la tarjeta de amonestación.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
63	Increible lo que estos ojitos acaban de ver.	Salvada la jugada desde la línea de gol.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
64	La única forma de bajarle revoluciones al partido.	Perder el tiempo desde el saque de portería.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
65	Aquí en el Estadio Mateo Flores hay un gran ambiente.	Se pone interesante el juego.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
66	Nos hizo recordar las grandes atajadas del Gato Estrada y Ricardo Jerez	Jugada importante de arquero.	Paralelo	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
67	El balón está quedando en los botines del vampiro.	Dominio del balón de manera ordenada y tranquila.	Sinécdoco	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
68	Marcador cero a cero nada por aquí nada por allá.	Resultado del encuentro empatado sin goles.	Reduplicación	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
69	Quiso burlar la vigilancia del caudillo pero no pudo.	Jugada ofensiva fracasada por buena respuesta de defensa.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
70	Se va perdiendo donde ya tú sabes.	Balón que abandona el terreno de juego sin dirección.	Alusión	8	9	9	8	8.5	Muy buena	
71	Va ser el mismo Gallardo si la vista no me falla.	Cobro de la falta por el mismo jugador que	Símil	8	9	9	8	8.5	Muy buena	



		recibe la falta.							
72	La violencia con la que le pegó.	La potencia que le dio al lanzamiento de balón a gol.	Sinonimia	8	9	9	8	8.5	Muy buena
73	No se quiso dejar acariciar la pelota por Darwin Oliva.	Darwin no pudo dominar el balón en jugada ofensiva.	Metonimia	8	9	9	8	8.5	Muy buena
74	Chinchilla no tiene las luces prendidas en el juego.	Falta de concentración en el juego.	Metáfora	8	9	9	8	8.5	Muy buena
75	Jhonatan Polanco luce de amarillo.	Referente de los colores que distinguen al árbitro.	Sinécdoque	8	9	9	8	8.5	Muy buena
76	Se mueve la redondita y nos vamos al complemento.	Saque inicial de la etapa intermedia del juego de fútbol.	Silepsis	8	9	9	8	8.5	Muy buena
	<b>Total de evaluación de elementos técnicos del tono de la voz.</b>			<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>8.5</b>	<b>Muy Buena</b>

### CUADRO DE RESULTADOS EMISORAS UNIDAS

No .	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	<b>Silepsis</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>8.5</b>	<b>Muy buena</b>
2	<b>Metáfora</b>	<b>14</b>						
3	<b>Sinécdoque</b>	<b>12</b>						
4	<b>Alusión</b>	<b>11</b>						
5	<b>Reduplicación</b>	<b>5</b>						
6	<b>Sinonimia</b>	<b>5</b>						
7	<b>Símil</b>	<b>5</b>						
8	<b>Metonimia</b>	<b>5</b>						
9	<b>Antítesis</b>	<b>2</b>						
10	<b>Paralelo</b>	<b>1</b>						
	<b>Total</b>	<b>76</b>						

Emisoras Unidas utilizó un total de 76 figuras retóricas: 16 silepsis, 14 metáforas, 12 sinécdoques, 11 alusiones, 5 reduplicaciones, 5 sinonimias, 5 símiles, 5 metonimias, 2 antítesis y 1 paralelo.

Emisoras Unidas en la evaluación de los elementos técnicos de la voz obtuvo un resultado promedio de 8.5 puntos, calificación equivalente a **Narración Muy Buena**: entonación 8, intensidad 9, ritmo 9 y velocidad 8.

#### 3.3.1.2 Sonora

No.	DATOS	DESCRIPCION
1	Narración Deportiva en Radio:	Partido de Fútbol Décimo Quinta Jornada del Torneo Clausura 2010
2	Partido:	Comunicaciones – Municipal
3	Emisora:	Sonora 96.9 FM
4	Estadio	Estadio Nacional Mateo Flores

5	Locutor:	Filo González
F	Fecha:	27 de Marzo de 2010.
7	Hora:	06:00 p. m.

### Escala de evaluación del desempeño oral del Narrador de Sonora

<b>De 8 a 10 puntos</b>	<b>Narración muy buena</b>
<b>De 6 a 8 puntos</b>	<b>Narración Buena</b>
<b>De 4 a 6 puntos</b>	<b>Narración Regular</b>
<b>De 1 a 4 puntos</b>	<b>Narración Deficiente</b>

No.	Expresiones	Significados	Figura Retórica	E n t o n a c i ó n	I n t e n s i d a d	R i t m o	V e l o c i d a d	P r o m e d i o	Valoración
1	Va ser el mismo Gallardo como si la vista no me falla.	Cobro de la falta por el mismo jugador que recibe la falta.	Símil	7	8	7	8	7.5	Buena
2	Darwin se equivoca y la regala.	Error de Darwin al buscar juego con sus compañeros	Antítesis	7	8	7	8	7.5	Buena
3	Hizo la de lujo Chalo	Gran técnica y destreza de Gonzalo Romero.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena
4	Vaya pique del jugador rojo.	Jugada rápida del jugador de Municipal.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
5	Llega el corte de cabeza de Darío Gómez	Jugada defensiva con buen manejo de la cabeza.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
6	La banca de Municipal se mueve completa.	El grupo completo de suplentes hacen calentamiento.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena
7	Desarma el ataque rojo.	Jugada defensiva que termina la ofensiva de Municipal.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
8	Cuando la jugada parecía buena para Municipal.	Oportunidad de gol sin lograr su objetivo de anotar.	Antítesis	7	8	7	8	7.5	Buena
9	Mandaron el zapatazo largo y arriba.	Servicio del balón a distancia y en elevación.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
10	Va morir por el tiro de esquina para Comunicaciones.	El balón se escapa en la línea de tiro de esquina.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
11	Penedo de puños sale a despejar a lo superman.	Despeje del arquero Penedo usando los puños.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena
12	Humildemente es mi pensamiento	Frase del narrador sobre un comentario acerca de una jugada.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
13	Thompson abre la media cancha.	Thompson en la media cancha distribuye el juego.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena
14	Penedo, Penedo, Penedo, salvó a Municipal.	En última instancia el arquero Penedo salva la caída de su arco.	Reduplicación	7	8	7	8	7.5	Buena

15	Centro al área roja..	Servicio aéreo al área cerca de la línea de gol.	Alusión	7	8	7	8	7.5	Buena
16	Transito casi cayéndose pierde la pelota.	Montepeque pierde el equilibrio del cuerpo y pierde el balón.	Símil	7	8	7	8	7.5	Buena
17	La gente está emocionada en el Mateo Flores.	Animación del público en el Estadio Mateo Flores.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
18	Peinaron el balón al frente.	Jugada aérea en dirección al frente.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
19	Lo derribaron cerca del área.	Caída del jugador cerca del área grande.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
20	Que ambientito el que se escucha.	Aficionados motivados con la acción del juego.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
21	Viene Fonseca le pega al arco.	Rolando Fonseca busca la portería de Municipal.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
22	Servicio de manos.	Jugada de manos desde la banda lateral.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
23	Darwin Oliva ya no corrió.	Darwin Oliva no llegó a tiempo a la jugada.	Antítesis	7	8	7	8	7.5	Buena
24	Martín cayó al piso en medio de dos.	Caída al césped en medio de dos jugadores contrarios.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena
25	Se salvó Municipal vaya jugada de la defensa roja.	Jugada con peligro de gol en la cual la defensa roja salió bien.	Símil	7	8	7	8	7.5	Buena
26	Sólo en el manchón penal sacó a tres.	Después de burlar a tres quedó en soledad frente al arquero.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena
27	Tiro de esquina por el vértice de la derecha.	Cobro de tiro de esquina en lateral derecho.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
28	Por chispazos me gusta el partido.	No hay juego parejo, hay momentos emocionantes otros no.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
29	Se equivocó Comunicaciones en salida.	Error en la salida del equipo crema.	Antítesis	7	8	7	8	7.5	Buena
30	El gato feo queda tendido en el terreno de juego.	El arquero Guerra no se puede levantar por sesión.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
31	Violentísimo choque entre el gato Guerra y Figueroa.	Choque fortuito entre Guerra y Figueroa.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
32	Cayó al piso lo despojan.	Caída al césped y le quitan el balón.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
33	Sólo contra el mundo.	Ataque ofensivo frente a un grupo mayor de jugadores contrarios.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena
34	Rafa Morales que saca agua del pozo.	Despeje de Morales sacando el balón con riesgo de gol.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena
35	Bombazo para sacar el peligro en el área de Comunicaciones.	Envío con potencia limpiando el área crema.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
36	El rambo que manda el zapatazo.	Jugador que golpea el balón con potencia y velocidad.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
37	Está sangrando Juan Manuel Orellana.	Lesión del jugador Juan Manuel Orellana.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena
38	Le está pegando con todo.	Pegarle al balón con determinación y fuerza.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena
39	Ninguno la pone al piso está en elevación.	Mantener en el aire el balón sin bajarlo al piso.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena
40	El árbitro dice que esto se acaba.	Señal del árbitro del final del encuentro.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena
41	Fonseca con la jugada de cortesía.	Gesto de cortesía simbólico entregando	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena

		el balón al rival.								
42	Ya recupera Chalo Romero lo ahogan entre dos.	Llegan dos a marcar a Chalo sin embargo recupera el balón.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
43	Es bueno el ataque para el equipo de comunicaciones.	Buen juego ofensivo desarrollado por los cremas.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
44	Lo van a apretar en medio de tres.	Jugador que recibe la marca de tres rivales.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena	
45	Vaya jugada la que se mandó el tico.	Muestra de habilidad técnica del costarricense Fonseca.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
46	Albizurez le pegan un codazo.	Albizurez recibe golpe con el code del rival.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
47	Le reclama el manía quiere apurar el juego.	Reclamo del jugador Albizurez acerca de apurar el juego.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
48	Tiene más tarjetas este partido que el árbol de navidad.	Uso excesivo de tarjetas por parte del árbitro.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena	
49	Se acabó el partido.	Se terminó el encuentro.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena	
50	Darwin Oliva que va ganar la línea de fondo.	La línea de fondo son los defensas en línea Darwin va superar.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
51	Darío Gómez con la pelota dominada.	Dominio absoluto del balón.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
52	Viene la contra del equipo crema.	Viene la jugada ofensiva del equipo crema.	Antítesis	7	8	7	8	7.5	Buena	
53	La gente igual le aplaude al jugador moreno de Municipal.	Buena jugada al gusto del público Oliva es el jugador de color negro.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena	
54	Sale barriendo la zona.	Sacar el balón cuando hay peligro de gol.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena	
55	Thompson se complica pero deja en corto.	Thompson pudo perderla pero hace un pase corto.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
56	La pelota se la tiró un poquito atrás.	El jugador corre a toda velocidad y el pase lo recibe atrás.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
57	El tico con el balón, el capitán se hace espacio.	Rolando Fonseca busca espacio en línea de fondo.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
58	El centro pasado totalmente.	El balón sin dirección se pierde en el fondo.	Sinécdoque	7	8	7	8	7.5	Buena	
59	Penedo el arquero panameño hace una tapada magistral.	Sensacional intervención del panameño Penedo.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
60	Deja de taco atrás a la gente le gusta.	Jugada usando el talón para golpear el balón.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
61	Penedo se recuesta fácil y se queda con la pelota como en casa.	Barrida horizontal para atrapar el balón.	Símil	7	8	7	8	7.5	Buena	
62	Y ésta tiene que ser tarjeta amarilla.	Reclamo al árbitro para que muestre tarjeta amarilla.	Metonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
63	Rolando Fonseca Manos en jarra.	Fonseca prepara su cobro frente a la barrera.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena	
64	Encima de la portería de Jaime Penedo.	Balón que se escapa por arriba del arco.	Silepsis	7	8	7	8	7.5	Buena	
65	Sólo el gol hace falta fiesta y pastel completo.	Ausencia del gol en el transcurso del juego.	Metáfora	7	8	7	8	7.5	Buena	
66	Noriega la mete a la zona caliente.	Noriega envía centro al área del equipo contrario.	Sinonimia	7	8	7	8	7.5	Buena	
	<b>Total de evaluación de elementos técnicos de la voz.</b>			<b>7</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>7.5</b>	<b>Buena</b>	

### Cuadro de Resultados de Sonora

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	Silepsis	17	7	8	7	8	7.5	Buena
2	Sinonimia	10						
3	Metonimia	10						
4	Sinécdoque	9						
5	Metáfora	9						
6	Antítesis	5						
7	Símil	4						
8	Reduplicación	1						
9	Alusión	1						
	<b>Total</b>	<b>66</b>						

Sonora utilizó 66 figuras retóricas: 17 silepsis, 10 sinonimias, 10 metonimias, 9 sinécdoques, 9 metáforas, 5 antítesis, 4 símiles, 1 reduplicación y 1 alusión.

En la evaluación de los elementos técnicos de la voz Sonora obtuvo un resultado promedio de 7.5 puntos, el cual es equivalente a una calificación de **Narración Buena**: entonación 7, intensidad 8, ritmo 7 y velocidad 8.

#### 3.3.1.3 T G W

No.	DATOS	DESCRIPCION
1	Narración Deportiva en Radio:	Partido de Futbol Décimo Quinta Jornada del Torneo Clausura 2010.
2	Emisora:	T G W 107.3 FM
3	Equipos:	Comunicaciones – Municipal
4	Estadio:	Estadio Nacional Mateo Flores
5	Locutor:	Milton Meléndez
6	Fecha de Transmisión:	27 de Marzo de 2010.
7	Hora:	06:00 p. m.

#### Escala de evaluación del desempeño oral del Narrador de TGW

De 8 a 10 puntos	Narración muy buena
De 6 a 8 puntos	Narración Buena
De 4 a 6 puntos	Narración Regular
De 1 a 4 puntos	Narración Deficiente

No.	Expresiones	Significados	Figura Retórica	E n t o n a c i ó n	I n t e n s i d a d	R i t m o	V e l o c i d a d	P r o m e d i o	Valoración
1	Será servicio de manos que favorece a Comunicaciones	Saque de banda por la línea lateral.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
2	La pelota se va ir por un costado.	Balón en dirección de salida sobre la banda.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
3	Jaime Vides va poner en movimiento el balón.	Balón quieto por cobro de una falta.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
4	Empujón fuerte ahora sí lo marca Jonathan Polanco.	Falta cobrada por el árbitro.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
5	Como emperador Aparece desde el fondo Christian Noriega.	Traslado de balón de Christian Noriega desde su propia área.	Símil	2	3	4	3	3	Deficiente
6	Otro pelotazo, pelotazo y pelotazo.	Exceso de juego aéreo.	Reduplicación	2	3	4	3	3	Deficiente
7	Mete pelotazo hacia adelante.	Proyección de una jugada hacia el frente.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
8	Chocaba Darwin Oliva con el meta Guerra.	Jugada fortuita entre Oliva y Guerra.	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente
9	Balón que va por línea final el primero de esta tarde noche.	Balón que abandona la línea final es el primer tiro de esquina del juego.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
10	Primero aparece la humanidad de Thompson.	El balón golpea el cuerpo de Thompson.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
11	Equivocación por parte del cuadro de Comunicaciones.	Error en el intento de anotar del equipo de Comunicaciones.	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente
12	Barrida por parte de Rafa Morales.	Jugada limpia en barrida del Jugador Morales.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
13	Sale el cuadro escarlata se hizo el autopase.	Jugada en salida de Municipal.	Alusión	2	3	4	3	3	Deficiente
14	Rolando Fonseca se la dio de primera.	Fonseca realiza el pase en la primera intención.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
15	La pelota dramáticamente pega abajo del poste de Municipal.	Jugada emocionante cuando la pelota a pocos centímetros de ingresar al arco sale.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
16	Castrillo puede jugar en corto.	Castrillo tiene espacio para buscar a corta distancia un compañero.	Metonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
17	Ya la tiene el equipo de Municipal.	Jugada ofensiva que comienza a preparar Municipal.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
18	Ahora sí será saque de puerta.	Despeje de meta.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
19	Clarísima la falta de Johnny Flores.	Falta provocada por Johnny Flores.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
20	David el Gato Guerra que fácil se queda con la pelota.	El gato Guerra recibe con facilidad el balón.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
21	Abner Trigueros que puede levantar el servicio.	Trigueros en disponibilidad de enviar servicio aéreo.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
22	El pelotazo otra vez donde no se encuentra nadie.	Servicio aéreo a distancia que no encuentra receptor.	Metonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
23	Jhony Flores hace lo más fácil.	No complica la jugada Flores hace lo más sencillo.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente
24	Va tomar la pelota el equipo blanco.	Recuperación del balón por parte del equipo crema.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
25	Primero llegó el cierre de Comunicaciones.	Bien la defensa crema anticipándose a la jugada.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
26	El remate de Chejo a las manos del guardameta.	Tiro al arco el cual queda en las manos del guardameta.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
27	Se va venir el saque de manos.	Cobro de saque lateral.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente

28	Ganó primero el jugador Castrillo.	Buena recuperación de balón por Castrillo.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
29	El gato que tiene que esforzarse para llegar al balón.	Guardameta Guerra tiene que emplearse a fondo en grado de dificultad para alcanzar el balón.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
30	Servicio que va caer sobre el arco de Penedo.	Caída del balón al centro del área del arco de Penedo.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
31	El Señor Polanco está en frente se dan de patadas, se la traen estos dos.	Discusión entre dos jugadores frente al árbitro Polanco.	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente
32	Se tarde una eternidad.	Esperar mucho tiempo para pasar el balón.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente
33	Se puede dar media vuelta.	Giro del cuerpo para dominar el balón.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
34	Figueroa que retrocede.	Jugada ofensiva de Figueroa que en lugar de ir al frente va atrás.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
35	Darwin Oliva peca de individualista.	Exceso de juego individual de Oliva.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente
36	Momentos de nerviosismo por el choque de Figueroa y Guerra.	Encuentro fortuito violento entre Figueroa y Guerra.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
37	Mal juego del medio campo de Comunicaciones.	El narrador califica de mal desempeño del medio campo crema.	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente
38	Sale con una ceja cortada José Manuel Orellana.	Lesión en la ceja del jugador Orellana la cual está sangrando.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
39	Don Jonathan Polanco dice que se termina la primera mitad.	Señal del final del partido por parte del árbitro central.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
40	Arrancó la segunda parte del encuentro.	Comienzo de la segunda fase del partido.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
41	Darío Gómez entregó hacia el espacio no encontró a nadie.	Jugada en profundidad de Gómez sin encontrar receptor.	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente
42	Rolando Fonseca es el hombre que busca recuperar.	Fonseca en función defensiva busca recuperar el balón.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
43	Le mete el cuerpo Darwin Oliva.	Técnica individual para proteger el balón.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
44	Le va meter el pecho.	Dominar el balón a la altura del pecho.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
45	Sigue Oliva lo dejó en el camino como rayo.	Oliva frente al rival y deja un defensa contrario.	Simil	2	3	4	3	3	Deficiente
46	El árbitro estaba mal parado.	Mala ubicación del árbitro.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente
47	Reventó la pelota Christian Noriega.	Noriega le pegó fuerte y con potencia al balón.	Metonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
48	Chejo que mete el testarazo.	Sergio Guevara que va al balón con la cabeza.	Metonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
49	Se la comió Rolando Fonseca	Fonseca perdió una buena posibilidad de anotar un gol.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente
50	Hay tiro peligroso sobre el arco que defiende Penedo.	Jugada cerca del arco que protege Penedo.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
51	5 Hombres a la barrera, atento Penedo.	Instrucciones de Penedo para colocar 5 jugadores en la barrera y estar concentrado.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente
52	La pelota no quiso entrar.	Pelota desviada del arco.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente
53	La más clara del encuentro.	Comparando las jugadas ofensivas la mejor oportunidad de anotar.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
54	Jaime Vides multiplicándose de mil maneras.	Función de distribución de balón en diversas posiciones de Vides.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente
55	Ha luchado en serio Crozza.	Gran esfuerzo del jugador Croza en anotar el gol.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente
56	Estaba de espaldas al arco.	Ubicación del jugador en dirección contraria al arco.	Alusión	2	3	4	3	3	Deficiente
57	Atención, mucha atención será servicio de manos para Municipal.	Cobro de servicio de manos desde una banda.	Reduplicación	2	3	4	3	3	Deficiente
58	No entró bien concentrado	Pérdida de balones o	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente

	Renato al encuentro.	imprecisiones del jugador Renato Blanco.								
59	Cayó en un bache de pelotazos el encuentro.	Jugadas aéreas sin criterio ofensivo.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente	
60	Bien Renato Blanco ganando la espalda del jugador crema.	Jugada individual de velocidad dejando atrás a la defensa rival.	Metonimia	2	3	4	3	3	Deficiente	
61	El balón al fondo, gol, gol, gol, Gol, gol, gol, gol, gol, gol de Comunicaciones.	Anotación de gol del equipo de Comunicaciones.	Reduplicación	2	3	4	3	3	Deficiente	
62	Le quedó pelota en soledad a Rolando Fonseca.	Rolando Fonseca recibe balón solo frente al arco.	Sinonimia	2	3	4	3	3	Deficiente	
63	Lo llegaron a traer a Martín Crozza.	Cae al suelo Martín Crozza después de recibir barrida.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente	
64	Una falta desde atrás.	Derribar al jugador en jugada desde atrás.	Sinécdoque	2	3	4	3	3	Deficiente	
65	Será tiro libre peligroso sobre el arco del Gato Guerra.	Preparar el cobro de una falta en el área que defiende Guerra.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente	
66	Bien nutrida la barrera humana.	Colocar la barrera bien cerrada para evitar que se filtre el balón.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente	
67	Se va Thompson del terreno de juego.	Thompson deja el juego por relevo.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente	
68	Castrillo se mete en problemas con el gato Guerra.	Guerra se dirige a Castrillo reclamando la forma en que entró en la jugada.	Antítesis	2	3	4	3	3	Deficiente	
69	Le robaron bien la pelota.	Recuperación del balón en jugada defensiva.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente	
70	Había fuera de lugar.	Estar adelantado a la línea de defensas contrarios en el momento de partir a recibir el balón.	Silepsis	2	3	4	3	3	Deficiente	
71	Esto va ser todo amigos oyentes.	Aviso del narrador que el encuentro está por terminar.	Metáfora	2	3	4	3	3	Deficiente	
	<b>Total de evaluación de elementos técnicos de la voz.</b>			2	3	4	3	3	<b>Deficiente</b>	

### Cuadro de Resultados TGW

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	Silepsis	21	2	3	4	3	3	Buena
2	Sinonimia	12						
3	Metáfora	11						
4	Sinécdoque	10						
5	Antítesis	6						
6	Metonimia	4						
7	Reduplicación	3						
8	Símil	2						
9	Alusión	2						
	<b>Total</b>	<b>71</b>						

TGW repitió un total de 71 figuras retóricas: 21 silepsis, 12 sinonimias, 11 metáforas, 10 sinécdoques, 6 antítesis, 4 metonimias, 3 reduplicaciones, 2 símiles y 2 alusiones.



TGW respecto del manejo de los elementos técnicos de la voz obtuvo un promedio de 3 puntos, el cual es equivalente a la calificación de **Narración Deficiente**: entonación 2, intensidad 3, ritmo 4 y velocidad 3.

### 3.3.1.4 Radio Mundial

No.	DATOS	DESCRIPCION
1	Narración Deportiva en Radio:	Partido de Fútbol Décimo Quinta Jornada Torneo de Clausura 2010
2	Partido:	Comunicaciones – Municipal
6	Emisora:	Radio Mundial 98.5 FM
7	Estadio:	Estadio Nacional Mateo Flores
8	Locutor:	Jorge Berganza
9	Fecha de Transmisión:	27 de Marzo de 2010.
10	Hora:	06:00 p. m.

#### Escala de evaluación del desempeño oral del Narrador de Radio Mundial

<b>De 8 a 10 puntos</b>	<b>Narración muy buena</b>
<b>De 6 a 8 puntos</b>	<b>Narración Buena</b>
<b>De 4 a 6 puntos</b>	<b>Narración Regular</b>
<b>De 1 a 4 puntos</b>	<b>Narración Deficiente</b>

No.	Expresiones	Significados	Figura Retórica	E n t o n a c i ó n	I n t e n s i d a d	R i t m o	V e l o c i d a d	P r o m e d i o	Valoración
1	Responde Carlos Figueroa, Gonzalo Romero hace lo mismo.	Reaccionan igual ambos jugadores.	Paralelo	3	2	3	2	2.5	Deficiente
2	Rafa Morales mete el zapatazo.	El jugador Morales envía el balón con potencia.	Sinonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
3	Enviando el balón para afuera.	El balón abandona la línea de juego.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
4	Servicio en el sector de la banda.	Juego por la banda o por la línea lateral.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
5	Mete fuerte la pierna como hierro, va al suelo el jutiapaneco.	Jugada fortuita en la cual recibe falta Sergio Guevara.	Símil	3	2	3	2	2.5	Deficiente
6	Aquí está cayendo la tardecita y está llegando la noche.	Descripción del clima por parte del narrador.	Símil	3	2	3	2	2.5	Deficiente

7	Lentamente el balón para donde está el antigüero.	Rafa Morales recibe tranquilamente el balón.	Perífrasis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
8	Allí está metiendo la pierna Jaime Vides.	Vides pelea con fuerza la pelota.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
9	Empuja, mete servicio largo, largo.	Jugada ofensiva a distancia en la cual le imprimen fuerza.	Reduplicación	3	2	3	2	2.5	Deficiente
10	Consigue el objetivo pero ya no pasó.	Recuperación de balón frenada por el equipo contrario.	Antítesis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
11	Hace un quiebre de cintura, jala para la derecha jala para la izquierda.	Técnica individual del jugador en forma de zigzag.	Reduplicación	3	2	3	2	2.5	Deficiente
12	Más para atrás dice Jonathan Polanco.	El árbitro Polanco señala el lugar correcto de cobro porque pretendían ganar unos centímetros más.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
13	El balón en las alturas como cohete	Servicio del balón aéreo perdido por mala dirección.	Símil	3	2	3	2	2.5	Deficiente
14	Bien el meta Guerra que anticipa el balón.	El arquero Guerra de Comunicaciones llega antes al balón.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
15	Corta la zaga de Municipal.	Jugada defensiva de Municipal frenando el avance de Comunicaciones.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
16	Atrás cubre de buena manera Jhony Flores.	El jugador Flores cubre con el cuerpo haciendo una pantalla para proteger el balón.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
17	La pared de Vides con Figueroa.	Vides busca a Figueroa, éste le devuelve el balón.	Paralelo	3	2	3	2	2.5	Deficiente
18	El disparo salió desviado.	Dirección incorrecta del envío del balón.	Metáfora	3	2	3	2	2.5	Deficiente
19	El cabezazo de Christian Noriega.	Técnica individual de Noriega en del despeje del balón.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
20	La baja con el tórax al césped.	Recibir el balón en la parte media de los hombros dominarla y bajarla al piso del estadio.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
21	Tiene dificultad y no puede desviar de buena manera.	Grado de dificultad para desviar el servicio.	Antítesis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
22	Pide acompañamiento se le va acercando Martín Croza.	Hace señal levanta las manos y entrega a Martín Croza.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
23	Topa con Tránsito Montepeque.	Encuentro fortuito con Tránsito Montepeque.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
24	Jaime Penedo enviando con los puños.	Despeje del arquero Penedo usando los puños.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
25	Ya se encendieron los 280 reflectores del Coloso	Aviso del narrador del momento de encendido del equipo de luces del estadio.	Alusión	3	2	3	2	2.5	Deficiente
26	Observa el panorama abre con Trigueros.	Levantar la vista y envía servicio largo a Trigueros.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
27	Mete servicio en profundidad.	Servicio a lo profundo de la línea de fondo.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
28	Que bien el autopase se quita la marca de Gallardo.	Técnica individual en jugada a dos tiempos burlando la marca del defensa Gallardo.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
29	El balón topó en el poste izquierdo, se salvó Municipal.	Jugada con posibilidad de gol el balón va al poste	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente

		izquierdo de la meta escarlata.							
30	Un golpe en el rostro para el Chamagua Castillo.	Golpe en la cara que recibe el Chamagua Castillo.	Sinécdote	3	2	3	2	2.5	Deficiente
31	Rebota el balón en la humanidad de Edgar Chinchilla.	Jugada fortuita el balón rebota en el cuerpo de Chinchilla.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
32	Se resbaló Carlos Gallardo.	El jugador Gallardo pierde el equilibrio al resbalarse.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
33	Está llegando al pecho.	Detener el balón utilizando el pecho.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
34	Emocionante el clásico 250	Buen desempeño de cremas y rojos en el encuentro 250.	Alusión	3	2	3	2	2.5	Deficiente
35	La baja al césped.	Tranquilizar el movimiento de la pelota en el suelo.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
36	Roba de buena manera.	Ganar el balón a un jugador rival.	Metáfora	3	2	3	2	2.5	Deficiente
37	Hace una finta, equivocado el pase.	La finta es una técnica para distraer al rival y luego falla en la entrega del servicio.	Antítesis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
38	El traslado para el centro de las acciones.	Cambio de juego hacia el centro del terreno de juego.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
39	Servicio arriba Carlos Gallardo detiene con la cabeza.	Jugada aérea de Gallardo deteniendo la misma con la cabeza.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
40	El toque largo, largo, largo.	Servicio de un extremo a otro del estadio.	Reduplicación	3	2	3	2	2.5	Deficiente
41	No pasa nada dice el señor de negro	El árbitro Polanco no cobra una falta que a juicio del	Alusión	3	2	3	2	2.5	Deficiente
42	Va al suelo, se resbaló y ya ganó.	Pérdida del equilibrio al resbalarse y el resultado es ganar el balón.	Antítesis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
43	Cuida con el cuerpo va por el sector izquierdo.	Proteger el balón con el cuerpo sobre la banda izquierda.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
44	Ganó en velocidad Sebastián Díaz.	Llega antes al balón en jugada rápida Sebastián Díaz.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
45	El servicio muy largo, largo y comprometido.	Servicio de aire sin dirección correcta de recepción.	Reduplicación	3	2	3	2	2.5	Deficiente
46	El guardameta simplemente llega.	Jugada fácil de detener para el arquero.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
47	El servicio queda a media altura.	Es un servicio que va a la altura de la cintura del jugador.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
48	El esférico que queda suelto	Ningún jugador domina el balón, queda a la deriva.	Alusión	3	2	3	2	2.5	Deficiente
49	Observa, levanta la vista metiendo el zapatazo.	El jugador levanta la cabeza y visualiza donde envía el despeje fuerte y potente.	Sinonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
50	La mató con el Tórax.	Pelota dominada con el pecho.	Metáfora	3	2	3	2	2.5	Deficiente
51	En elevación pelotazo hacia arriba.	Envío potente del balón en jugada aérea.	Metonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
52	Vuela con los puños por delante Penedo.	Salida del arquero Penedo rechazando el balón con las manos cerradas.	Metáfora	3	2	3	2	2.5	Deficiente
53	De taquito con el talón	Jugada Técnica de	Metonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente

	Montepeque.	Montepeque haciendo el pase con el balón del pié.							
54	Jaime Penedo que recuesta por la izquierda.	El arquero Penedo atrapa el balón recostando el cuerpo en forma horizontal.	Metonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
55	Peligroso con la derecha le pega.	Por la ubicación del jugador y del balón es una jugada con probabilidad de gol.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
56	El balón que pegó en la pierna de Noriega.	Jugada defensiva de Noriega en la cual el balón rebota en su pierna.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
57	Despeja apresuradamente Carlos Gallardo que rechaza en línea de fondo.	Rechazo defensivo de manera rápida de Gallardo en el límite de la línea de fondo.	Sinonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
58	Se salvó Municipal como ratón panza arriba.	Ofensiva de Comunicaciones en la cual estuvo a punto de anotarle gol a Municipal.	Metáfora	3	2	3	2	2.5	Deficiente
59	Bien el guardameta panameño que controla.	El guardameta de Municipal atrapa de manera segura el esférico.	Perífrasis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
60	El disparo va lejos del guardameta Penedo.	Envío del balón sin dirección correcta sobre el arco de Penedo.	Metáfora	3	2	3	2	2.5	Deficiente
61	Se quitó bien la marca de Sebastián Díaz.	Eludir la marca del defensor Argentino Díaz.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
62	Detiene con la cabeza Gonzalo Romero.	Rechazo defensivo del jugador Romero de Municipal.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
63	De media tijereta Rolando Fonseca le quiso pegar.	Técnica individual de espaldas al arco buscando anotar el gol.	Sinonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
64	El campeón nacional que se repliega.	Municipal sale a tapar el juego ofensivo de Comunicaciones.	Alusión	3	2	3	2	2.5	Deficiente
65	Arriba simplemente pasa el susto.	Balón buscando el arco, el cual se pierde arriba.	Sinonimia	3	2	3	2	2.5	Deficiente
66	Empuja por donde está Rolando Fonseca.	Jugada ofensiva del costarricense Fonseca.	Silepsis	3	2	3	2	2.5	Deficiente
	<b>Total de evaluación de elementos técnicos de la voz</b>			3	2	3	2	2.5	<b>Deficiente</b>

### Cuadro de Resultados de Radio Mundial

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	<b>Silepsis</b>	<b>30</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2.5</b>	<b>Deficiente</b>
2	<b>Metáfora</b>	<b>6</b>						
3	<b>Sinonimia</b>	<b>5</b>						
4	<b>Alusión</b>	<b>5</b>						
5	<b>Reduplicación</b>	<b>4</b>						

6	Antítesis	4					
7	Metonimia	3					
8	Perífrasis	3					
9	Símil	3					
10	Paralelo	2					
11	Sinecdoque	1					
	<b>Total</b>	<b>66</b>					

Radio Mundial utilizó un total de 66 figuras retóricas: 30 silepsis , 6 metáforas, 5 sinonimias, 5 alusiones, 4 reduplicaciones, 4 antítesis, 3 metonimias, 3 perífrasis, 3 símiles, 2 paralelos y 1 sinécdoque.

En relación a la evaluación de los elementos técnicos de la voz Radio Mundial obtuvo un promedio de 2.5 puntos el cual es equivalente a **Narración Deficiente**: entonación 3, intensidad 2, ritmo 3 y velocidad 2.

### 3.4. Población

La totalidad de los Locutores-Narradores de Fútbol en Radio-Emisoras de Frecuencia Modulada FM de la Ciudad Capital de Guatemala.

### 3.5. Muestra

El motivo principal por el cual se eligió la narración radiofónica de futbol es la singularidad de los términos futbolísticos los cuales producen emotividad en el discurso. En éste resalta el uso de figuras Retóricas. Dichos signos a su vez se integran a un proceso de la voz por medio de técnicas elementales tales como: entonación, intensidad, ritmo y velocidad. En este proceso de la voz se obtiene un valor semiológico de lo que se dice.

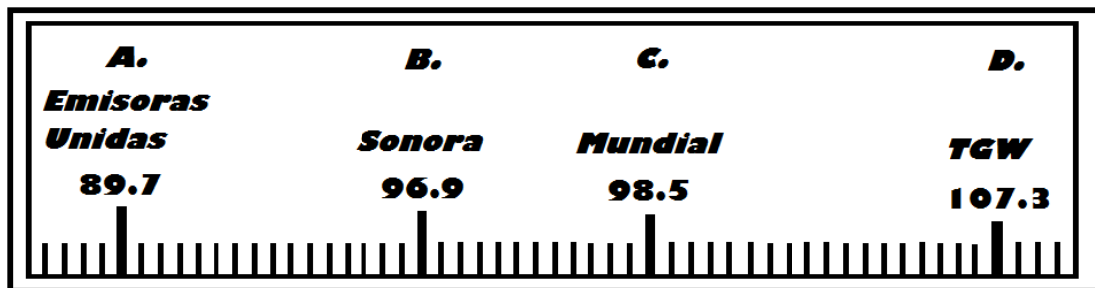
Los criterios de selección de la muestra fueron los siguientes:

- A. Se determinó el partido de futbol objeto de análisis: Encuentro: Comunicaciones ante Municipal el día 27 de marzo de 2010 a las 06.00 p. m. en el Estadio Nacional Mateo Flores de la Ciudad de Guatemala, décimo quinta jornada del torneo de clausura 2010 de la liga nacional de Fútbol de Guatemala.
- B. Se realizó una muestra por conglomerado de las transmisiones de fútbol en emisoras frecuencia modulada FM de la Ciudad de Guatemala. De un total de 6 emisoras que constituyen el 100 % fueron localizadas en el cuadrante 4 emisoras que equivalen al 67 %: Emisoras Unidas 89.7 FM Sonora 96.9 FM Radio Mundial 98.5 FM y TGW 107.3 FM. Red Deportiva no transmitió el clásico 250 del torneo clausura 2010. Juan Pablo Alcazar, Asesor de Ventas de RCN en entrevista realizada el 26 de julio de 2,011 indicó: no transmitió porque no hubo derechos de transmisión.
- C. La muestra auditiva consistió en la grabación por emisora de un disco compacto CD-ROM con un tiempo de duración de 80 minutos.

- D. La muestra auditiva fue traducida a muestra escrita.
- E. Mediante la aplicación del análisis de denotación y connotación se describió el contenido literal y a su vez se describieron las asociaciones del significado de las palabras, en las cuales sobresale el uso de figuras Retóricas.
- F. Por medio del análisis del tono de la voz se evaluó la capacidad de expresión oral del narrador mediante las técnicas de: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.

Entre las Emisoras Deportivas de Frecuencia Modulada FM de la Ciudad Capital de Guatemala fueron localizadas en el cuadrante:

1. Emisoras Unidas 89.7 FM.
2. Radio Sonora 96.9 FM.
3. Radio Mundial 98.5 FM.
4. TGW 107.3 FM.



A continuación se realizará un resumen de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de análisis retórico a la narración de futbol en radio.

### 3.5.1 Emisoras Unidas

Emisoras Unidas utilizó un total de 76 figuras retóricas: 16 silepsis, 14 metáforas, 12 sinécdoques, 11 alusiones, 5 reduplicaciones, 5 sinonimias, 5 símiles, 5 metonimias, 2 antítesis y 1 paralelo.

Emisoras Unidas en la evaluación de los elementos técnicos de la voz obtuvo un resultado promedio de 8.5 puntos, calificación equivalente a **Narración Muy Buena**: entonación 8, intensidad 9, ritmo 9 y velocidad 8.

### Cuadro de resultados de Emisoras Unidas

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	Silepsis	16	8	9	9	8	8.5	Muy buena
2	Metáfora	14						
3	Sinécdoque	12						
4	Alusión	11						
5	Reduplicación	5						
6	Sinonimia	5						
7	Símil	5						
8	Metonimia	5						
9	Antítesis	2						
10	Paralelo	1						
	<b>Total</b>	<b>76</b>						

### 3.5.2 Sonora

Sonora utilizó 66 figuras retóricas: 17 silepsis, 10 sinonimias, 10 metonimias, 9 sinécdoques, 9 metáforas, 5 antítesis, 4 símiles, 1 reduplicación y 1 alusión.

En relación a la evaluación de los aspectos técnicos de la voz Sonora obtuvo un resultado promedio de 7.5 puntos, el cual es equivalente a una calificación de **Narración Buena**: entonación 7, intensidad 8, ritmo 7 y velocidad 8.

### Cuadro de Resultados de Sonora

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	Silepsis	17	7	8	7	8	7.5	Buena
2	Sinonimia	10						
3	Metonimia	10						
4	Sinécdoque	9						
5	Metáfora	9						
6	Antítesis	5						
7	Símil	4						
8	Reduplicación	1						
9	Alusión	1						
	<b>Total</b>	<b>66</b>						

### 3.5.3 T G W

TGW repitió un total de 71 figuras retóricas: 21 silepsis, 12 sinonimias, 11 metáforas, 10 sinécdoques, 6 antítesis, 4 metonimias, 3 reduplicaciones, 2 símiles y 2 alusiones.

TGW respecto del manejo de los elementos técnicos de la voz obtuvo un promedio de 3 puntos, el cual es equivalente a la calificación de **Narración Deficiente**: entonación 2, intensidad 3, ritmo 4 y velocidad 3.

### Cuadro de Resultados TGW

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	Silepsis	21	2	3	4	3	3	Buena
2	Sinonimia	12						
3	Metáfora	11						
4	Sinécdoque	10						
5	Antítesis	6						
6	Metonimia	4						
7	Reduplicación	3						
8	Símil	2						
9	Alusión	2						
	Total	71						

### 3.5.4 Radio Mundial

Radio Mundial utilizó un total de 66 figuras retóricas: 30 silepsis, 6 metáforas, 5 sinonimias, 5 alusiones, 4 reduplicaciones, 4 antítesis, 3 metonimias, 3 perífrasis, 3 símiles, 2 paralelos y 1 sinécdoque.

En relación a la evaluación de los elementos técnicos de la voz Radio Mundial obtuvo un promedio de 2.5 puntos el cual es equivalente a **Narración Deficiente**: entonación 3, intensidad 2, ritmo 3 y velocidad 2.

### Cuadro de Resultados Radio Mundial

No.	Figuras Retóricas	Cantidad	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1	Silepsis	30	3	2	3	2	2.5	Deficiente
2	Metáfora	6						
3	Sinonimia	5						
4	Alusión	5						
5	Reduplicación	4						
6	Antítesis	4						
7	Metonimia	3						
8	Perífrasis	3						
9	Símil	3						
10	Paralelo	2						
11	Sinecdoque	1						
	Total	66						



### 3.6 Resumen de resultados

De un total de 279 figuras retóricas igual a 100%, entre las figuras retóricas más utilizadas por Emisoras Unidas, TGW, Sonora y Radio Mundial están: 84 silepsis equivalente a 30%, 40 metáforas 14%, 32 sinonimias 11%, 32 sinécdoques 11%, 22 metonimias 8%, 19 alusiones 7%, 17 antítesis 7%, 13 reduplicaciones 5%, 14 símiles 14%, 3 paralelos 1% y 3 perífrasis 1%.

No .	Figura Retórica	Emisoras Unidas	Sonora	TGW	Radio Mundial	Total	Porcentaje
1	Silepsis	16	17	21	30	84	30%
2	Metáfora	14	9	11	6	40	14%
3	Sinonimia	5	10	12	5	32	11%
4	Sinécdoque	12	9	10	1	32	11%
5	Metonimia	5	10	4	3	22	8%
6	Alusión	11	1	2	5	19	7%
7	Antítesis	2	5	6	4	17	7%
8	Símil	5	4	2	3	14	5%
9	Reduplicación	5	1	3	4	13	5%
10	Paralelo	1	0	0	2	3	1%
11	Perífrasis	0	0	0	3	3	1%
	<b>Total</b>	<b>76</b>	<b>66</b>	<b>71</b>	<b>66</b>	<b>279</b>	<b>100%</b>

En conclusión de un total de 61 figuras literarias reconocidas por Enrique Muñoz Meany en su libro: Preceptiva Literaria, las 4 emisoras monitoreadas utilizaron un total de 11 figuras retóricas el cual es equivalente a un 18 %.

Por otro lado los resultados obtenidos en relación a la evaluación de elementos técnicos de la voz de Emisoras Unidas, Sonora, Tgw y Radio Mundial son:

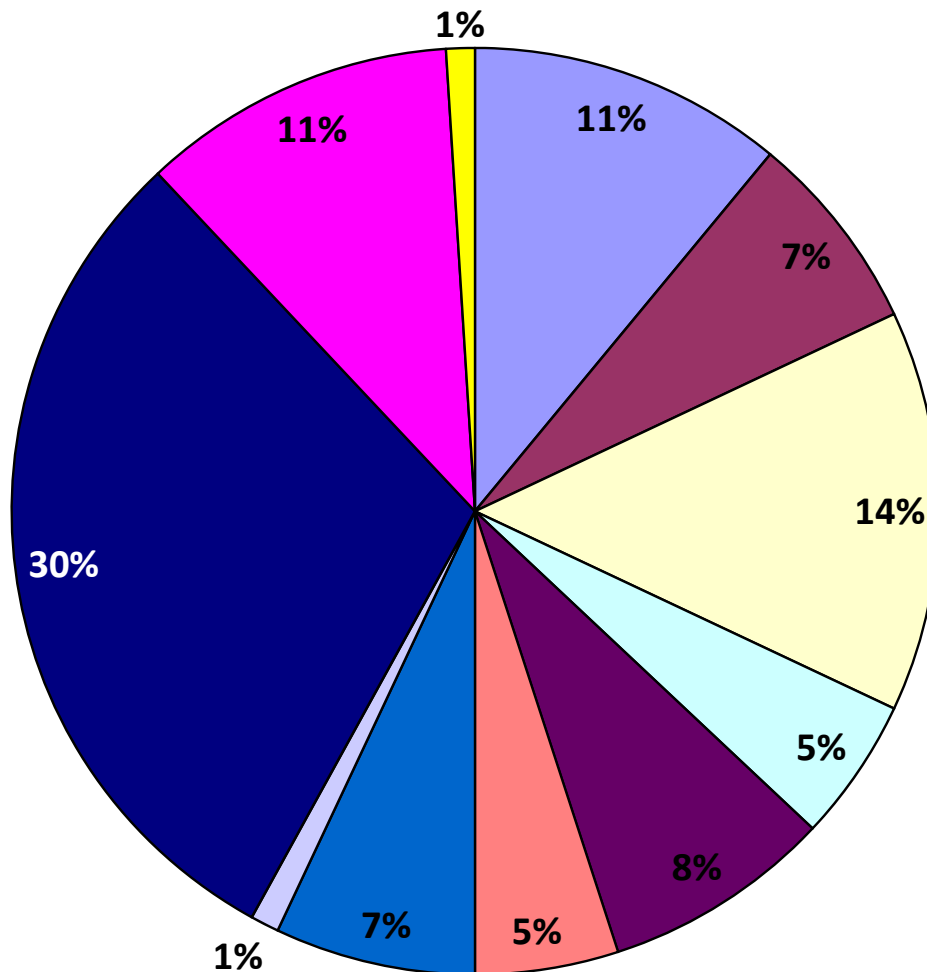
- a) **Emisoras Unidas** obtuvo 8 puntos en entonación, 9 en intensidad, 9 en ritmo y 8 en velocidad, equivalente a un promedio de 8.5 y por consiguiente calificó como **MUY BUENA**.
- b) **Sonora** expresó 7 puntos en entonación, 8 en intensidad, 7 en ritmo y 8 en velocidad lo que es igual a un promedio de 7.5 y por lo tanto calificó como **BUENA**.
- c) **TGW** indicó 2 puntos en entonación, 3 en intensidad, 4 en ritmo y 3 en velocidad lo que significa un promedio de 3 y la calificación que aplica es **DEFICIENTE**.
- d) **Radio Mundial** obtuvo 3 puntos en entonación, 2 en intensidad, 3 en ritmo y 2 en velocidad y por consiguiente aplican a **DEFICIENTE**.

No.	Emisora	Entonación	Intensidad	Ritmo	Velocidad	Promedio	Valoración
1.	Emisoras Unidas 89.7 FM	8	9	9	8	8.5	Muy Buena
2.	Sonora 96.9 FM	7	8	7	8	7.5	Buena
3.	TGW 107.3 FM	2	3	4	3	3	Deficiente
3.	Radio Mundial 98.5 FM	3	2	3	2	2.5	Deficiente

Además de la evaluación de los aspectos técnicos de la voz como entonación, intensidad, ritmo y velocidad; mediante el presente análisis se determinaron las siguientes deficiencias técnicas:

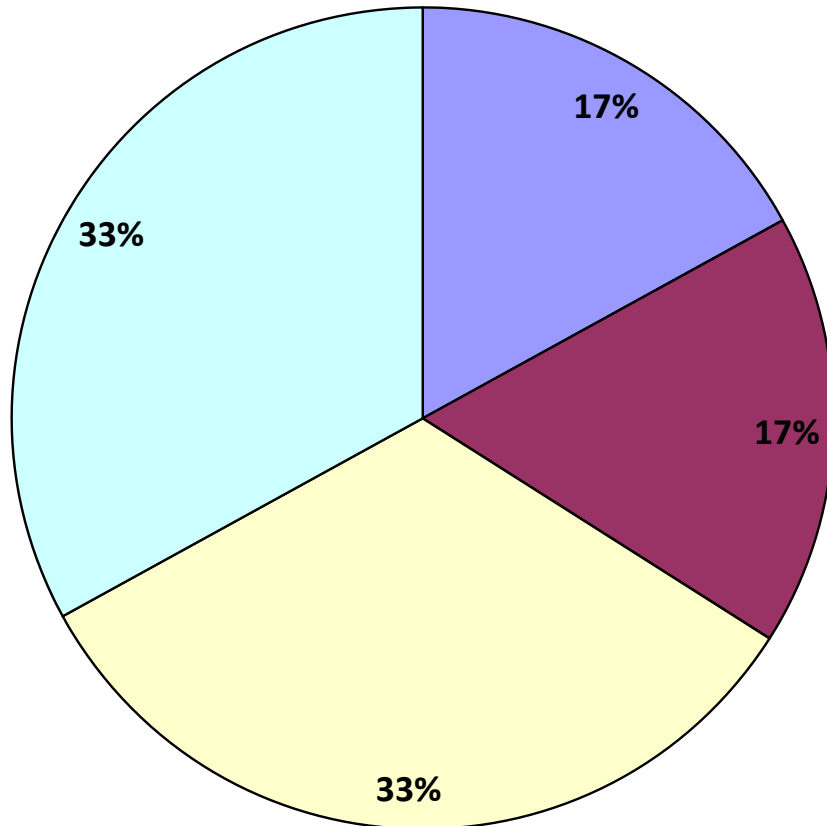
1. Tendencia a hablar muy rápido, lo cual distorsiona el mensaje por momentos no se entiende lo que dicen.
2. Monotonía de la locución, existe la tendencia de gritar por la carencia de matices de la voz.

## Figuras Retóricas que más se repitieron en Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial



<span style="color: blue;">■</span> Sinécdoque	<span style="color: maroon;">■</span> Alusión	<span style="color: yellow;">■</span> Metáfora
<span style="color: cyan;">■</span> Símil	<span style="color: purple;">■</span> Metonimia	<span style="color: red;">■</span> Reduplicación
<span style="color: blue;">■</span> Antitesis	<span style="color: lightblue;">■</span> Perífrasis	<span style="color: darkblue;">■</span> Silépsis
<span style="color: magenta;">■</span> Sinonimia	<span style="color: yellow;">■</span> Paralelo	

## Medición del plano de expresión oral de Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial



■ Muy Buena ■ Buena ■ Deficiente ■ No Transmitió

### 3.7 Conclusiones

1. Los signos de la radio: la palabra, el tono de la voz, la música y el sonido; se relacionan entre sí y constituyen la base de la expresión oral y proceso técnico de la narración de fútbol en: Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial.
2. El 67% de emisoras de radio que transmiten fútbol en la Ciudad Capital de Guatemala fue objeto de estudio así: Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial. Red Deportiva no transmitió la décimo quinta jornada del torneo clausura 2010 porque no adquirió derechos de transmisión.
3. El valor semiológico del tono de la voz se estableció en la evaluación de cuatro elementos técnicos de expresión: entonación, intensidad, ritmo y velocidad, éstos parámetros permitieron determinar la eficiencia y deficiencia de las narraciones de fútbol a través de la radio así: Emisoras Unidas Narración Muy Buena, Sonora Narración Buena, TGW Narración Deficiente Y Radio Mundial Narración Deficiente.
4. Los narradores de fútbol de: Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial describieron un total de 279 figuras retóricas.
5. Las figuras retóricas que más se repitieron y formaron la estructura expresiva durante la narración de fútbol en Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial: 84 Silepsis igual a 30%, 40 metáforas 14%, 32 sinonimias 11%, 32 sinécdoques 11%, 22 metonimias 8%, 19 alusiones 7%, 17 antítesis 7%, 13 reduplicaciones 5%, 14 símiles 5%, 3 paralelos 1% y 3 Perífrasis 1%.
6. El uso de figuras retóricas y elementos técnicos del tono de la voz son elementos básicos de la expresión del narrador, este relaciona las palabras y el proceso fisiológico de la voz con el objetivo de persuadir, motivar, animar y comunicar en primera persona a su audiencia la información y emoción relacionada con el espectáculo de fútbol.
7. El análisis de los aspectos técnicos: entonación, intensidad, ritmo y velocidad de los narradores de Emisoras Unidas, Sonora, TGW y Radio Mundial estableció dos problemas: 1. Tendencia a hablar muy rápido lo cual distorsiona el mensaje, por momentos no se entiende lo que dicen. 2. Monotonía al narrar, puesto que existe la tendencia de gritar por falta de matices de la voz y carencia de recurso retórico.
8. Un elemento esencial de la narración es la logística: El fútbol es 100% acción, por lo tanto el recorrido visual del locutor a lo largo y ancho de la cancha de fútbol es trascendental para narrar cada uno de los momentos más emocionantes cuyo eje principal es la acción en proximidad al gol.

### 3.8 Recomendaciones

1. Actualizar a narradores deportivos del medio nacional y estudiantes de locución a través de diplomados o talleres coordinados por las autoridades de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Carlos de Guatemala y autoridades de los medios de comunicación, con el objetivo de dar a conocer la importancia del manejo profesional de los signos: la palabra, el tono de la voz, el sonido y la música; los cuales son herramientas básicas en el éxito de la expresión oral y procesos técnicos de la narración de fútbol.
2. Crear la carrera de Periodismo Deportivo en la Universidad de San Carlos de Guatemala y universidades privadas del país, puesto que el deporte es un eslabón comercial importante entre la sociedad y los medios masivos de comunicación.
3. Ampliar el instrumental lingüístico de los narradores deportivos por medio de diccionarios especializados en términos futbolísticos, bases de datos históricos y estadísticos a través de internet, dichas herramientas tecnológicas de punta son importantes en el desarrollo de la narración deportiva.
4. Implementar una metodología pedagógica a cargo de autoridades de la Escuela de Ciencias de la Comunicación con el objetivo de capacitar a narradores deportivos y estudiantes de locución acerca del uso de las figuras retóricas y cuatro aspectos esenciales en la expresión oral del locutor: entonación, intensidad, ritmo y velocidad.
5. Alcanzar estándares de calidad en la metodología de capacitación y desarrollo de narradores deportivos y estudiantes de locución a través del buen manejo de la voz y la destreza de producir signos lingüísticos, los cuales son dos ingredientes esenciales en una narración deportiva elocuente.
6. Ser originales en la creación, diseño y elaboración del contenido oral y lingüístico de la narración deportiva a través de la radio, innovar constantemente el contenido lingüístico implementando los avances de la tecnología como: aulas virtuales, internet, celulares, satélites, etc. Y mantener una disciplina de entrenamiento de la voz acorde a las exigencias de una locución profesional.

### 3.9 Referencias bibliográficas

1. Barthes R. 1971. Elementos de Semiología. 1ª. Edición. España.
2. Beristain, H. 1989. Análisis e Interpretación del Poema Lírico. 1ª. Edición. México.
3. Corado H. 1996. Técnicas de Resonancia y Proyección de la voz de Locutores de Programación Religiosa en Radio Emisoras Amplitud Modulada (AM) de la Ciudad Capital de Guatemala. EPS Locución. Escuela de Ciencias de la Comunicación. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
4. Eco, U. 1976. El Signo. 1ª. Edición. España.
5. Fernández C. 1986. Comunicación Humana. 1ª. Edición. México.
6. Guiraud, P. 1976. La Semiología. 4ª. Edición. México.
7. Interiano, C. 1994. Elementos de Persuasión. 2ª. Edición. Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación. Guatemala.
8. Interiano, C. 1999. Semiología y Comunicación. 6ª. Edición. Guatemala.
9. Jakobson, R. 1975. Ensayos de Lingüística General. 1ª. Edición. España.
10. Kowsan, T. 1997. La Semiología y los 13 Signos del Teatro. 1ª. Edición. Editorial de la Escuela de Ciencias de la Comunicación. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
11. Martinet A. 1971. Estructuralismo y Lingüística. 1ª. Edición. Buenos Aires Argentina.
12. Marín J. 2010. Los Medios de Comunicación y el Deporte Moderno consultado el 20-02-2010 en la World Wide Web: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/ambitos/5/37marin.htm>.
13. Michel, G. 1990. Para Leer los Medios de Prensa, Radio, Cine y T.V. 1ª. Edición. México.
14. Moles, A. 1991. La imagen. 1ª. Edición. México.
15. Morales L. 1993. Crónica Deportiva. 1ª. Edición. Guatemala.
16. Morales J. 2009. Estudio Comparativo del Lenguaje Retórico utilizado por los Narradores y Comentaristas de Fútbol de Emisoras Unidas y Red Deportiva. Tesis Escuela de Ciencias de la Comunicación. Universidad de San Carlos de Guatemala.

17. Moreno, E. 1993. Lengua Oral, Lengua Escrita. Diferencias. 2ª. Edición. Guatemala.
18. Morris, Ch. 1985. Fundamentos de la Teoría de los Signos. 1ª. Edición. Barcelona, España.
19. Mounin, G. 1974. Claves para La Semántica. 1ª. Edición. España.
20. Muñoz E. 1979. Preceptiva Literaria. 8ª. Edición. Serviprensa Centroamericana. Guatemala.
21. Mux M. 2010. El Locutor y su Relación con las Artes Escénicas. Tesis Escuela de Ciencias de la Comunicación. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
22. Portillo, Z. 1996. Método, Investigación y Recopilación de Prácticas. TAU. Teatro de Arte Universitario. 1ª. Edición. Guatemala.
23. Pedroni, A. 1995. Semiología, Un Acercamiento Didáctico. 1ª. Edición. Guatemala.
24. Perea R. 1994. Fútbol. 2ª. Edición. Colombia.
25. Rodríguez J. Victor. 2001. Manual de Redacción. Thomson Editores. España.
26. Schaff, A. 1966. Introducción a La Semántica. 1ª. Edición. México.
27. Torres, J. 1991. Los Locutores de Radio Emisoras de Amplitud Modulada (AM) y El Impacto de Ciertas Variables en su Desempeño Lingüístico. Tesis. Escuela de Ciencias de la Comunicación, Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
28. Torres I. 2009. El Plan de Estudios de la Carrera de Locutor Profesional de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Carlos de Guatemala y Su Relación con las necesidades actuales de los Estudiantes y Egresados. Tesis. Escuela de Ciencias de la Comunicación. Universidad de San Carlos de Guatemala.
29. Toussaint, F. 1981. Crítica de la Información de Masas. 2ª. Edición. México.
30. Villegas R. 2010. Lenguaje Deportivo. Consultado el 02-02-2010 en la world wide web: <http://elsieteblanco.wordpress.com/2007/04/20/el-lexico-deportivo-jerga-futbolistica/>.
31. Wikipedia. 2010. La Narración. Consultado el 27-04-2010 en la world wide web: <http://es.wikipedia.org/wiki/narración>.