

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARÁTULA

Determinación de los eventos deportivos en la Universidad de Guayaquil para la creación de un segmento radial de difusión de las actividades.

Proyecto de grado que se presenta como requisito para optar por el título de Licenciados en Comunicación Social.

Autores: Joao Manuel Cabello Moran

Ana Karen Ponce Salazar

Tutor:

Lcdo. Cesar Olivares

Guayaquil - Ecuador

Agosto del 2012

CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de la Facultad de Comunicación Social, por el presente:

CERTIFICO

Que he analizado el proyecto de trabajo de grado presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el grado Licenciados en Comunicación Social.

El problema de investigación se refiere a:

No existe un programa Deportivo que difunda los Programas Deportivos Universitarios.

Joao Manuel Cabello Moran

0924213148

Ana Karen Ponce Salazar

0928373760

Tutor: Lcdo. Cesar Olivares.

APROBACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN

Los miembros designados para la sustentación aprueban el trabajo de titulación sobre el tema: Determinación de los eventos deportivos en la Universidad de Guayaquil para la creación de un segmento radial de difusión de las actividades.

De los egresados:

Joao Manuel Cabello Moran

Ana Karen Ponce Salazar

De la Facultad de Comunicación Social

Guayaquil, Agosto del 2012

Para constancia Firman

ACTA DE RESPONSABILIDAD

Los egresado de la Facultad de comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, Señor Joao Manuel Cabello Moran y la Srta. Ana Karen Ponce Salazar dejan constancia escrita de ser la autora responsable de la tesis presentada, por lo cual firma:

C.I.: 092491314-8

C.I 092837376-0

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este trabajo de titulación me corresponde exclusivamente a mí; y al patrimonio intelectual de la misma Universidad de Guayaquil.

Joao Manuel Cabello Moran

Ana Karen Ponce Salazar

DEDICATORIA

Quiero dedicar el presente trabajo a Dios, mi familia y amigos que confiaron en mí cuando decidí emprender este nuevo reto en mi vida estudiantil, todas esas personas que de una u otra manera me brindaron su apoyo en esos momentos difíciles cuando se presentaron obstáculos en el camino, el me hicieron más fuerte para afrontar este reto.

Con todo mi cariño y aprecio para Uds.

Joao Manuel Cabello Moran

DEDICATORIA

A ti DIOS que me distes la oportunidad de vivir y regalarme una familia maravillosa

A mis padres, porque creyeron en mí y me sacaron adelante dándome ejemplos dignos de superación y entrega, gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre me impulsaron en los momentos más difíciles, por el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo llegar hasta aquí. Va para ustedes por lo que valen, admiro su fortaleza y por lo que han hecho de mi.

También a una persona muy especial en mi vida que la adoro, gracias por todo.

A mis hermanos, tías, tíos, primos, amigas, amigos.

Gracias por haber formado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo no bastarían para agradecerles su apoyo, comprensión consejos en los momentos difíciles.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional

Con todo mi cariño.

Ana Karen Ponce Salazar

INDICE DE CONTENIDO

CARATULA.....	I
CERTIFICADO DE ACEPTACION DEL TUTOR.....	I
APROBACION DE LA SUSTENTACION.....	II
ACTA DE RESPONSABILIDAD.....	III
DECLARACION EXPRESA.....	IV
DEDICATORIA.....	V
INDICE DE CONTENIDO.....	VII
INDICE DE TABLA	ix
INDICE DE ILUSTRACIONES.....	ix
INDICE DE GRAFICOS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCION.....	1
EL PROBLEMA.....	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN SU CONTEXTO.....	2
SITUACION CONFLICTO.....	3
CAUSAS DEL PROBLEMA Y SUS CONSECUENCIAS.....	3
DELIMITACION DEL PROBLEMA.....	3
FORMULACION DEL PROBLEMA.....	4

EVALUACION DEL PROBLEMA.....	5
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.....	6
JUSTIFICACION E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACION.....	7
CAPITULO II.....	8
MARCO TEORICO.....	8
ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	8
FUNDAMENTACION TEORICA.....	8
LOS PROGRAMAS RADIALES.....	8
COMPETICION.....	13
VIABILIDAD.....	14
DEPORTE.....	15
FUNDAMENTACION LEGAL.....	16
HIPOTESIS.....	18
VARIABLES DE LA INVESTIGACION.....	18
VARIABLE INDEPENDIENTE.....	19
VARIABLE DEPENDIENTE.....	19
DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	19
CAPITULO III.....	33
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	33
DISEÑO DE LA INVESTIGACION.....	33
TIPO DE LA INVESTIGACION.....	34
POBLACION Y MUESTRA.....	34
OPERALIZACION DE LAS VARIABLES.....	35
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACION.....	36

RECOLECCION DE INFORMACION.....	36
PROCESAMIENTO DE LOS DATOS Y ANALISIS.....	36
CRITERIO PARA LA ELABORACION DE LA PROPUESTA.....	37
CRITERIO PARA LA VIALIDAD DE LA PROPUESTA.....	37
CAPITULO IV.....	38
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	38
LA ENCUESTA.....	38
CAPITULO 5.....	47
PROPUESTA DE UN SEGMENTO RADIAL DE DIFUSION DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS.....	47
MISION.....	47
ORGANIGRAMA.....	48
SEGMENTACION.....	48
ANALISIS DE LA COMPETENCIA.....	48
CONTENIDO DEL PROGRAMA.....	49
CAPITULO VI.....	53
CONCLUSION Y RECOMENDACIONES.....	53
CONCLUSION.....	53
RECOMENDACIONES.....	54
BIBLIOGRAFIA.....	55
ANEXOS.....	56

INDICE DE LAS TABLAS

TABLA1 OPERALIZACIONDE LAS VARIABLES.....	35
---	----

INDICE DE LAS ILUSTRACIONES

ILUSTRACION 1 OLIMPIADAS.....	50
ILUSTRACION 2	50
ILUSTRACION 3.....	51
ILUSTRACION 4.....	52

INDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1ENCUESTA PREGUNTA 1.....	39
GRAFICO 2 ENCUESTA PREGUNTA 2.....	40
GRAFICO 3 ENCUESTA PREGUNTA 3.....	41
GRAFICO 4 ENCUESTA PREGUNTA 4.....	42
GRAFICO 5 ENCUESTA PREGUNTA 5.....	43
GRAFICO 6 ENCUESTA PREGUNTA 6.....	44
GRAFICO 7ENCUESTA PREGUNTA 7.....	45
GRAFICO 8 ENCUESTA PREGUNTA 8.....	46

Introducción

En el ámbito educativo el deporte juega un papel de transmisión de valores. Es la conjunción con la actividad física se involucran valores de respeto como responsabilidad, compromiso, dedicación entre otros, sirviendo al proceso de socialización de involucrarnos con las mejores estructuras y actitudes sociales.

El deporte es importante en el aprendizaje de cómo ganar y como saber reconocer la derrota sin sacrificar las metas y objetivos.

El deporte contribuye a establecer relaciones sociales entre diferentes personas y diferentes culturas y así contribuye a inculcar la noción de respeto hacia otros.

En la práctica del deporte contribuye al bienestar y calidad de vida, la actividad física beneficia la salud corporal como la emocional.

El capítulo I plantea el problema la justificación el objetivo general y los objetivos específicos.

El capítulo II presenta el marco teórico y sus bases teóricas.

El capítulo III plantea el marco metodológico de la presente investigación de la manera que se encuesta y demostrar la determinación poblacional.

El capítulo IV interpreta la investigación dada y por medio de gráficos se presentara de manera más detallada los resultados.

El capítulo V se presenta la definición de la propuesta establecida.

El capítulo VI una vez realizado los capítulos anteriores plantearemos las conclusiones y recomendaciones para nuestra propuesta de trabajo.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

PLANEAMIENTO DEL PROBLEMA

UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN SU CONTEXTO

En la ciudad de Guayaquil, no existe un programa Radial que difunda las actividades deportivas en la Universidad de Guayaquil.

La falta de comunicación es el problema que mayormente se destaca en este problema la difusión es muy poca o casi nula, esto genera la desinformación cuando se realiza actividades deportivas en la Universidad.

Situación del conflicto que debo señalar

Esta investigación comprende encuestar al 10% de la población, de estudiantes de la Universidad de Guayaquil que realicen, las apasione el deporte.

El objetivo de esta información es incrementar la difusión de la información deportiva en la Universidad de Guayaquil.

Según Bob (Periodista Deportivo), "En los deportes prever lo que pueda ocurrir es casi tan importante como lo que realmente ocurre".

En los deportes los resultados son pronosticables, no podemos dar un criterio anticipado de lo que va a ocurrir.

Causas del problema y sus consecuencias

Causas

Las causas de estos problemas que se presentan según la investigación:

I Pocos torneos durante el año lectivo.

II Falta de infraestructura deportiva.

III Falta de una organización planificada.

IV No hay apoyo de una empresa privada.

V Desinterés de los medios de comunicación en la cobertura de torneos.

Consecuencias

I Poca preparación de los estudiantes a la hora de los torneos.

II Limita la práctica y el desarrollo del deporte.

III Los organizadores no realizan una planificación de horarios y fechas anticipadas.

IV La empresa privada no invierten proyectos deportivos universitarios.

V Desconocimiento sobre las últimas noticias deportivas universitarias.

Delimitación del problema

Campo: Universidad de Guayaquil

Área: Comunicación Social.

Aspecto: Deportes.

Tema: Determinación de los eventos deportivos en la Universidad de Guayaquil para la creación de un segmento Radial de difusión de las actividades.

Problema: No existe un programa Deportivo que difunda los Programas Deportivos Universitarios.

Delimitación espacial: Guayaquil, Ecuador

Delimitación temporal: Junio del 2012

Formulación del problema

¿Cómo incidirá un Programa Radial en la difusión de las actividades Deportivas en la Universidad de Guayaquil?

Evaluación del problema

Delimitado: Porque no existe un programa radial enfocado al deporte en la universidad de Guayaquil.

Claro: Se propone la investigación para buscar la viabilidad de que este proyecto se ejecute.

Evidente: Los estudiantes encuestados demostraron su interés ante el problema situado, denotando que es necesario difundir noticias deportivas de la universidad.

Original: Una investigación en este campo conlleva a descubrir y aprender sobre la historia de estos torneos que se han venido desarrollando desde varios años atrás y que ha involucrado mucha planificación y exigencia deportiva por los representantes de las facultades representantes y descubrir personaje relevante y conocido en el medio que ha participado de estos juegos deportivos.

Relevante: Los autores al ser egresados de la carrera de comunicación social consideran relevante aplicar todos los principios y conceptos aprendidos durante los años cursados en la Facultad de Comunicación Social y aplicarlos en el desarrollo y difusión en el campo social.

Realidad social: Con el apoyo de la Universidad de Guayaquil y de todas las facultades que intervienen cada año en la realización de las actividades deportivas.

La falta de difusión de estas noticias deportivas le resta importancia a la realización de distintos eventos deportivos.

Factibilidad: Con el apoyo de las ventas de publicidad a presentarse durante las emisiones del programa radial se financiara los recursos y se podrá ejecutar dicha idea.

Objetivos de la investigación

Objetivos generales

Establecer una investigación y comprobar si es factible la creación de un programa radial enfocado en el deporte universitario.

Objetivos específicos

- Segmentar al grupo objetivo
- Definir días y horarios de la emisión
- Desarrollar la difusión de noticias deportivas

Justificación e importancia de la investigación

El deporte es un entretenimiento tanto para el que lo realiza como para quien observa su práctica.

El deporte es una actividad física con reglas ya establecidas dentro de un espacio físico determinado, está estrechamente ligado a la competitividad deportiva.

Dentro de las ramas del deporte se subdivide en varias disciplinas entre ellas fútbol, voleibol, basquetbol, natación, atletismo, levantamiento de potencia, ajedrez, tenis, lanzamiento de la jabalina, pin pon entre otros.

Este proyecto de investigación se lo ha planteado dado de que no existe una estación radial que se dedique a la emisión de programas deportivos a nivel universitario en cualquiera de las distintas disciplinas.

La importancia de la investigación pretende demostrar de que la propuesta presentada es viable es decir de la creación de un programa radial enfocado en las distintas actividades deportivas que se produce durante el año

lectivo en la Universidad de Guayaquil. El programa será financiado por medio de auspiciantes en la cual ellos podrán pautar sus cuñas publicitarias.

Es justificable y necesarios la creación de dichos programas deportivos anteriormente mencionados, se prevé una gran aprobación por parte de los estudiantes y deportistas universitarios.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Fundamentación Teórica

LOS PROGRAMAS RADIALES

DEFINICION

Un programa de radio puede definirse como un producto comunicativo de carácter masivo, que posee un conjunto de caracteres específicos, objetivos, públicos, contenidos, etc. que le permiten diferenciarse de otro.

Cada programa de radio exige una adecuada articulación de sus elementos: música, efectos, publicidad y discurso verbal, posibilitándole una práctica de producción diferencial que adecua su propio lenguaje, relaciones, usos y definiciones socioculturales a las demandas de los públicos.

CARACTERISTICAS

Para que un espacio radiofónico sea considerado un programa propiamente dicho, debe tener las siguientes características básicas y diferenciales:

- Un nombre que le permita ser reconocido por los oyentes.
- Objetivos. Intenciones de logro o relación con el público.
- Una duración o tiempo de emisión que respete los horarios y frecuencia de audición.
- Una estructura: dura o flexible.
- Se construye a partir de un formato o grupos de formatos predominantes

ELEMENTOS

LOS BLOQUES Y SECCIONES

Los bloques son espacios determinados y diferenciados por las tandas comerciales; en tanto que las secciones refieren a los contenidos específicos y los formatos que se utilizan para presentarlos, es decir que en el último bloque del programa, por ejemplo, pueden ubicarse las secciones de deportes y sociales.

Estos dos elementos son los que van permitiendo la construcción equilibrada de la estructura, complementada de la publicidad.

CARETAS DE PRESENTACION Y DESPEDIDA

Como todo ritual de relaciones humanas cuando uno ingresa a un espacio se presenta y cuando finaliza se despide. El principio y el fin están caracterizado por un acto protocolar, y en la radio significa diferenciar esos dos momentos, y que mejor citación para poner en juego nuestra creatividad para causar más expectativa y atracción.

CUÑAS

Las cuñas son breves formas promocionales del programa o de una sección específica (por lo general no pasan de los diez segundos), que ingresan en cualquier momento, incluso algunos dicen que de forma molesta para interrumpir sus canciones favoritas -bueno en algunos casos sí, pero en la mayoría se trata de evitar la piratería-. Hay que ganar posicionamiento, pero tampoco abusen, no vaya a ser que caigan antipáticos, una elegante y oportuna presentación es la clave.

PUBLICIDAD

La publicidad es un elemento indispensable en las radios de hoy, principalmente en las radios comerciales, aunque algunas emisoras carezcan de ella. ¿Sino de que podrán vivir y mantener la producción?

La cantidad de publicidad determinará también la extensión y cantidad de los bloques.

LA CONDUCCION

Si la radio tiene por principio la oralidad, entonces hay que poner a la gente a hablar, pero para ello hay que poner a alguien que maneje o modere el escenario. La definición de la conducción nos obliga a establecer condiciones de estilos, formas de relación con el público, roles y recursos diferenciales.

No obstante, no todos los programas radiales están obligados a tener un conductor, básicamente los musicales. Se imaginan un programa de complacencias con testimoniales del público que va pauteando sus canciones sin necesidad de la intervención de un conductor.

CLASIFICACION DE LOS PROGRAMA RADIOFONICOS

La clasificación de los programas de radio pueden enfocarse de manera distinta: contenidos, públicos, formas de producción, formatos, objetivos, etc. Lo importante es reconocer que estas clasificaciones siempre resultarán complementarias entre sí, no excluyentes.

A continuación ensayaremos diversas clasificaciones que esperamos sean útiles en sus prácticas de producción cotidiana.

PROGRAMAS SEGÚN CONTENIDOS

Ecológicos, turísticos, deportivos, periodístico informativos, de espectáculos, hogar y familia, políticos, económicos, médicos, jurídicos, etc.

PROGRAMAS SEGÚN PUBLICOS

Adulto contemporáneos, juveniles, infantiles, familiares, mas mediáticos, popular urbanos, andino provincianos, rurales, campesinos, femeninos, étnicos (comunidades aymaras, quechuas, etc.).

PROGRAMAS SEGÚN MODOS DE PRODUCCION

Programas "EN VIVO", porque su realización se da exactamente en el momento que se está emitiendo, con la naturalidad y riesgos al error.. No obstante como cualquier proceso de producción, queda entendido que esta fórmula requiere de la planificación y organización de los recursos necesarios para reducir las situaciones imprevistas.

Programas GRABADOS. Las facilidades técnicas profesionales con las que cuenta una producción, podría facilitar un proceso de realización previa a la emisión; es decir que el programa completo se registra en algún sistema de audio: casete o disco, favoreciendo la posibilidad de anular los errores, pero eliminando toda forma de participación y contacto directo con los oyentes. Dentro de esta clasificación también encontramos los WAREHOUSING o ENLATADOS, que son programas externos de alta calidad cuyos derechos de emisión son adquiridos por alguna emisora que pretende beneficiarse con estos.

Programas MIXTOS, porque implican ambas formas de producción; es decir que algunas secciones o fragmentos del programa se emiten en vivo, y otras han sido grabadas con anterioridad, como por ejemplo los programas de reportajes en los cuales los conductores presentan y comentan una noticia, pero que luego es presentada en un formato reportaje o crónica.

PROGRAMAS SEGÚN FORMATOS

Programas de entrevistas, testimoniales, consultorios radiales, especiales musicales, rankings musicales, de participación ciudadana, etc.

PROGRAMAS SEGÚN GENEROS

Habiendo estudiado la definición de género radiofónico como una estrategia comunicativa que establece sus propios modos y reglas de producción, podemos establecer que cada una de estas estrategias puede definirse como una clasificación o tipo de programa, por tanto podemos hablar de programas: periodísticos, musicales, dramatizados, educativos, de instrucción religiosa y magazines.

Esta última clasificación es la que utilizaremos para el desarrollo de nuestros próximos contenidos.

LOS BLOQUES Y SECCIONES

Los bloques son espacios determinados y diferenciados por las tandas comerciales; en tanto que las secciones refieren a los contenidos específicos y los formatos que se utilizan para presentarlos, es decir que en el último bloque del programa, por ejemplo, pueden ubicarse las secciones de deportes y sociales.

Estos dos elementos son los que van permitiendo la construcción equilibrada de la estructura, complementada de la publicidad.

Fuente: <http://caceli72.obolog.com/programas-radiofonicos-41449>

Competición

Una **competición** es la práctica de un [juego](#) que tiene como resultado una clasificación de los participantes, ganadores y algún tipo de reconocimiento para los mejores, tal como un [trofeo](#), premio económico o título. Una competición se distingue del juego practicado con una mera finalidad de [recreativa](#), donde no se determina resultado alguno. Algunas competiciones requieren un número elevado de encuentros o pruebas, que se desarrollan de forma continua a lo largo de toda una [temporada](#). En otros casos se obtiene un ganador con el menor número de enfrentamientos para poderlo desarrollar en un tiempo reducido, o bien intercalados con la competición regular principal a lo largo de toda la temporada. Diferentes organizaciones celebran competiciones oficiales. Un ejemplo es la [FIFA](#) (Federación Internacional de Fútbol Asociación), que organiza la [Copa Mundial de Fútbol](#) en el que participan equipos

nacionales de todo el planeta. Las competiciones organizadas van desde la alta competición profesional a las competiciones semiprofesionales, universitarias, liceales y escolares. Asimismo, aficionados compiten solos o entre sí de manera informal.

Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Competici%C3%B3n_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Competici%C3%B3n_(juego))

Viabilidad

Viabilidad es la **cualidad de viable** (que tiene probabilidades de llevarse a cabo o de concretarse gracias a sus circunstancias o características). El concepto también hace referencia a la condición del **camino** donde se puede transitar.

13

Se conoce como análisis de viabilidad al estudio que intenta predecir el eventual éxito fracaso de un proyecto. Para lograr esto parte de datos empíricos (que puede ser contrastado) a los que accede a través de diversos tipos de investigaciones tales como encuestas, estadísticas etc.

Los análisis de viabilidad se desarrollan en el ámbito gubernamental o corporativo. Se trata de un recurso útil antes de la iniciación de una obra o del lanzamiento de un nuevo **producto**. De este modo, se minimiza el margen de error ya que todas las circunstancias vinculadas a los proyectos son estudiadas.

Fuente: <http://definicion.de/viabilidad/>

15

DEPORTE

El **deporte** es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada (campo de juego, cancha, tablero, mesa, entre otros) a menudo asociada a la competitividad deportiva. Por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física pulmonar del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); sin embargo, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien observa su práctica.

Aunque frecuentemente se confunden los términos deporte y actividad física/Fitness, en realidad no significan exactamente lo mismo. La diferencia radica en el carácter competitivo del primero, en contra del mero hecho de la práctica del segundo.

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Deporte>

Fundamentación Legal

Según la ley de cultura física, deportes y recreación con su correspondiente reglamentación.

Define lo siguiente:

Art. 11.- El deporte de la educación superior, conformado por las instituciones universitarias y politécnicas, públicas, cofinanciadas y particulares autofinanciadas del país, será planificado, dirigido, promocionado y desarrollado por la Federación Ecuatoriana del Deporte Universitario y Politécnico (FEDUP) y se regirá por sus estatutos legalmente aprobados, en coordinación con la Secretaría Nacional de Cultura Física, Deportes y Recreación.

Capítulo X

DE LA FEDERACIÓN ECUATORIANA DEL DEPORTE UNIVERSITARIO Y POLITÉCNICO

Art. 38.- La Federación Ecuatoriana del Deporte Universitario y Politécnico, FEDUP, elaborará sus propios planes y programas para la capacitación e investigación del deporte recreacional y formativo de alto rendimiento, para los miembros de la comunidad universitaria y politécnica ecuatoriana, docentes,

discentes y administrativos. Su representación será a nivel nacional e internacional.

La Federación Ecuatoriana del Deporte Universitario y Politécnico, tendrá el mismo nivel que las federaciones nacionales por deporte, contará

Con un representante en el Consejo Directivo de la Secretaría Nacional de Cultura

Física, Deportes y Recreación; organismo que le asignará los recursos presupuestarios necesarios para el desempeño de sus actividades.

REGLAMENTO

Art. 35. Las Federación Ecuatoriana del Deporte Universitario y Politécnico, para su funcionamiento se regirán por las disposiciones de la Constitución Política de la República; la Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación y el presente Reglamento; y, su Estatuto.

Art. 36. La Federación Ecuatoriana del Deporte Universitario y Politécnico (FEDUP), presentará su planificación anual y presupuesto correspondiente hasta la primera quincena del mes de junio de cada año para su aprobación por el Consejo Nacional de Cultura Física y posterior inclusión de su partida presupuestaria en el Presupuesto General de la SENADER.

Art. 37. Las actividades de la Federación Ecuatoriana del Deporte Universitario y Politécnico (FEDUP), se ejecutarán en coordinación con la SENADER, y formarán parte del Plan Anual de Competencias del Sistema Nacional de Cultura Física.

Hipótesis

Si se crea un programa radial que difunda las actividades deportivas en la Universidad de Guayaquil, se aportara al desarrollo y práctica del deporte universitario con la difusión de noticias ya que actualmente no existe y esto genera desinformación de las actividades deportivas realizadas en esta universidad.

Variables de la investigación

Con la implementación de un segmento radial deportivo universitario será causa para la variable dependiente (efecto) que será la creación de un segmento radial de difusión de las actividades deportivas. Se determinaran las siguientes variables de la investigación.

Variable independiente

Determinación de los eventos deportivos en la universidad de Guayaquil.

Variable dependiente

Creación de un segmento radial de difusión de las actividades.

Definiciones Conceptuales

Deporte: El deporte es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada (campo de juego, cancha, tablero, mesa, entre otros) a menudo asociada a la competitividad deportiva. Por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física pulmonar del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); sin embargo, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien observa su práctica.

Existen utensilios y estructuras que sugieren que chinos realizaron actividades deportivas ya en el año [4000 a. C.](#)² La gimnasia parece haber sido un popular deporte en la Antigua China. Los monumentos a los Faraones indican que una cierta cantidad de deportes, incluyendo la [natación](#) y la [pesca](#), fueron ya diseñados y regulados hace miles de años en el [Antiguo Egipto](#).³ Otros deportes egipcios incluyen el [lanzamiento de jabalina](#), el [salto de altura](#) y la [lucha](#). Algunos deportes de la [Antigua Persia](#) como el [arte marcial](#) iraní de [Zourkhaneh](#) están ligados a las habilidades en la batalla.⁴ Entre otros deportes originales de Persia están el [polo](#) y la [justa](#). Por otra parte, en

América las culturas mesoamericanas como los mayas practicaban el llamado juego de pelota el cual a su vez era un ritual.

Una amplia variedad de deportes estaban ya establecidos en la época de la [Antigua Grecia](#), y la cultura militar y el desarrollo de los deportes en Grecia se influyeron mutuamente. Los deportes se convirtieron en una parte tan importante de su cultura que los griegos crearon los [Juegos Olímpicos](#), una [competición](#) que se disputó desde el año [776 a. C.](#) hasta el año [394 d. C.](#) cada cuatro años en [Olimpia](#), una pequeña población en el Peloponeso griego.

Los **deportes** han visto aumentada su capacidad de organización y regulación desde los tiempos de la Antigua Grecia hasta la actualidad. La industrialización ha incrementado el tiempo de ocio de los ciudadanos en los países desarrollados, conduciendo a una mayor dedicación del tiempo a ver

Competiciones deportivas y más participación en actividades deportivas, facilitada por una mayor accesibilidad a instalaciones deportivas. Estas pautas continúan con la llegada de los [medios de comunicación masivos](#). La profesionalidad en el deporte se convirtió en algo común conforme aumentaba la popularidad de los deportes y el número de aficionados que seguían las hazañas de los atletas profesionales a través de los medios de información.

En la actualidad muchas personas hacen ejercicio para mejorar su salud y modo de vida; el deporte se considera una actividad saludable que ayuda a mantenerse en forma psicológica y físicamente, especialmente en la tercera edad.

El aspecto de entretenimiento del deporte, junto al crecimiento de los [medios de comunicación](#) y el incremento del tiempo de ocio, ha provocado que se profesionalice el mundo del deporte. Esto ha conducido a cierta polémica, ya que para el deportista profesional puede llegar a ser más importante el dinero o la fama que el propio acto deportivo en sí. Al mismo tiempo, algunos deportes han evolucionado para conseguir mayores beneficios o ser más populares, en ocasiones perdiéndose algunas valiosas tradiciones.

El [fútbol](#) en Europa y [América](#) Latina, o el [fútbol americano](#) y el [béisbol](#) en Estados Unidos, son ejemplos de deportes que mueven al año enormes cantidades de dinero.

Esta evolución conduce a un aumento de la competitividad, dado que la lucha por la victoria adquiere otro significado al incluirse también el apartado económico. Este aumento, asimismo, lleva a la aparición de un importante lado negativo de la profesionalidad, el uso de diversas argucias o trampas, como la práctica del [dopaie](#) por parte de los deportistas.

Los deportes comparten un alto grado de afinidad con el [arte](#). Disciplinas como el [patinaje sobre hielo](#) así como el [hockey sobre patines](#) o el [taichí](#), son deportes muy cercanos a espectáculos artísticos en sí mismos. Actividades tradicionales como la [gimnasia](#) y el [yoga](#), o más recientes como el culturismo, el [tricking](#) y el [parkour](#) también comparten elementos propios del deporte con elementos artísticos.

El hecho de que el arte sea tan cercano al deporte en algunas situaciones está probablemente relacionado con la naturaleza de los deportes.

La definición de deporte establece la idea de ejecutar una actividad no solo para el propósito habitual; por ejemplo, no correr solo para llegar a alguna parte, sino correr por propia voluntad, con el fin de mantener el estado físico.

Esto es similar a una visión común de la [estética](#), que contempla los objetos más allá de su utilidad. Por ejemplo, valorar un coche no por llevarnos de un sitio a otro, sino por su forma, figura, etc. Del mismo modo, una actividad deportiva como el salto no se valora solo como un modo efectivo de evitar obstáculos; también cuentan la habilidad, la destreza y el estilo.

Las ganas de jugar interpretan un importante papel en el deporte, bien aplicada a la salud del atleta, a la técnica o a su equipación.

- **Salud.** La tecnología se encuentra presente desde la [nutrición](#) hasta el tratamiento de [lesiones](#), incrementando el potencial del deportista. Los atletas contemporáneos son capaces de practicar deporte a mayores edades, recuperarse más rápidamente de lesiones y entrenar de forma más efectiva que en generaciones anteriores. Un aspecto negativo de la tecnología aplicada al deporte consiste en el diseño y consumo de [sustancias dopantes](#), las cuales mejoran el rendimiento del deportista hasta muy altos niveles, en ocasiones llegando a afectar seriamente a la salud del mismo, pudiendo ocasionar daños irreversibles en el cuerpo o incluso la muerte. Por esta razón, en un gran número de deportes, dichas sustancias están prohibidas por los distintos órganos reguladores del deporte a nivel profesional, pudiendo significar su consumo la descalificación o la inhabilitación del infractor.
- **Instrucción.** Los avances de la tecnología han creado nuevas oportunidades en la investigación deportiva. Ahora es posible analizar

aspectos del deporte que antes se encontraban fuera del alcance de nuestra comprensión. Técnicas como la [captura de movimientos](#) o las [simulaciones por ordenador](#) han incrementado el conocimiento acerca de las acciones de los atletas y el modo en que estas pueden mejorarse. Las mejoras en tecnología también han servido para mejorar los sistemas de entrenamiento, en ocasiones asistidas por máquinas diseñadas para tal efecto. Caso práctico se encuentra en el ciclismo. A la fecha, se han realizado una serie de investigaciones en túneles de viento con el objeto de mejorar la postura sobre la bicicleta, de esta forma alcanzar una [aerodinámica](#) perfecta en la cual la [resistencia](#) al viento sea la menor posible.

- **Equipamiento.** En ciertas categorías deportivas, el deportista se vale de diverso instrumental para llevar a cabo la actividad, como los bates empleados en [béisbol](#) o los [balones](#) usados en [fútbol](#) o [baloncesto](#). Todos ellos han visto cómo sus características han ido variando con el paso de los años para mejorar el rendimiento deportivo, alterándose factores como la dureza o el peso de los mismos. Asimismo, en algunos deportes de contacto físico se hace necesario el uso de equipo protector por parte del deportista, como por ejemplo en [fútbol americano](#). Estas protecciones también han ido evolucionando con el paso de los años y la propia evolución de la tecnología, dirigiéndose hacia elementos más cómodos y seguros para la práctica deportiva.

El deporte tiene una gran influencia en la sociedad; destaca de manera notable su importancia en la cultura y en la construcción de la identidad nacional. En el ámbito práctico, el deporte tiene efectos tangibles y predominantemente positivos en las esferas de la educación, la economía y la salud pública.

En el terreno educativo, el deporte juega un papel de transmisión de valores a niños, adolescentes e incluso adultos. En conjunción con la actividad física se inculcan valores de respeto, responsabilidad, compromiso y dedicación, entre otros, sirviendo a un proceso de socialización y de involucración con las mejoras de las estructuras y actitudes sociales.⁶ El deporte contribuye a establecer relaciones sociales entre diferentes personas y diferentes culturas y así contribuye a inculcar la noción de respeto hacia los otros, enseñando cómo competir constructivamente, sin hacer del antagonismo un fin en sí.⁷ Otro valor social importante en el deporte es el aprendizaje de cómo ganar y cómo saber reconocer la derrota sin sacrificar las metas y objetivos.

En el apartado económico, la influencia del deporte es indudable, debido a la cantidad de personas que practican el deporte así como las que lo disfrutan como espectáculos de masas, haciendo de los deportes importantes negocios que financian a los deportistas, agentes, medios, turismos y también indirectamente, a otros sectores de la economía.⁸

La práctica del deporte eleva también el bienestar y la calidad de vida de la sociedad por los efectos beneficiosos de la actividad física, tanto para la salud corporal como la emocional; las personas que practican deporte y otras actividades no sedentarias con regularidad suelen sentirse más satisfechos y experimentan, subjetivamente, un mayor bienestar.

El fenómeno del deporte como representación de la sociedad puede explicar su importancia como espectáculo. En este rol, los encuentros deportivos sirven para afirmar el valor y las aptitudes físicas no solo de los jugadores, sino de la comunidad a la que representan. Es común que los

resultados en las competiciones internacionales sean interpretados como una validación de la cultura y hasta del sistema político del país al que representan los deportistas.

Este aspecto del deporte puede tener efectos negativos, como estallidos de violencia durante o tras las competiciones.

Por otro lado, el deporte es considerado como un medio para disminuir la violencia y delincuencia en la sociedad.

Difusión, proceso de propagación o divulgación de conocimientos, noticias, actitudes, costumbres, modas, etc.

Atleta: El significado más habitual de **atleta** (del griego antiguo αθλος (*athlos*), que significaba 'competición') es el de una persona que posee una capacidad física, fuerza, agilidad, o resistencia superior a la media y, en consecuencia, es apto para actividades físicas, especialmente para las competitivas.

En contextos más específicos, un **atleta** es quien practica el atletismo, o participaba en los antiguos Juegos Olímpicos.¹

Se pueden considerar muchas cosas para elegir al mejor atleta, ya que los tres pilares de un atleta son la resistencia, la fuerza, la velocidad y la agilidad, y muchos atletas se destacan en distintas disciplinas.

Competición: Una competición es la práctica de un juego que tiene como resultado una clasificación de los participantes, ganadores y algún tipo de reconocimiento para los mejores, tal como un trofeo, premio económico o título. Una competición se distingue del juego practicado con una mera finalidad

de [recreativa](#), donde no se determina resultado alguno. Algunas competiciones requieren un número elevado de encuentros o pruebas, que se desarrollan de forma continua a lo largo de toda una [temporada](#). En otros casos se obtiene un ganador con el menor número de enfrentamientos para poderlo desarrollar en un tiempo reducido, o bien intercalados con la competición regular principal a lo largo de toda la temporada. Diferentes organizaciones celebran competiciones oficiales. Un ejemplo es la [FIFA](#) (Federación Internacional de Fútbol Asociación), que organiza la [Copa Mundial de Fútbol](#) en el que participan equipos nacionales de todo el planeta. Las competiciones organizadas van desde la alta competición profesional a las competiciones semiprofesionales, universitarias, liceales y escolares. Asimismo, aficionados compiten solos o entre sí de manera informal

Sistema de eliminatorias

Todos los competidores van enfrentándose por parejas, pero en este caso los perdedores de los encuentros van abandonando la competición y el número de participantes se reduce en cada nueva ronda de partidos, llegando a un partido final (*la Final*) entre los dos últimos supervivientes. Cada eliminatoria puede ser a partido único o de doble partido.

El [campeón](#) sí es así el ganador de todos los ganadores, pero el azar en los emparejamientos puede hacer que un equipo resulte eliminado prematuramente en una posición poco acorde con su potencial. Si los dos equipos potencialmente finalistas coinciden en las primeras fases, el subcampeón acabaría siendo un tercero, más beneficiado por el orden de los enfrentamientos. Para evitar esto se suele hacer sorteos dirigidos o con *cabezas de serie* evitando que los mejores se enfrenten en primeras rondas.

Las competiciones denominadas de Copa suelen emplear estos sistemas de eliminación.

Fútbol: El fútbol (del [inglés](#) británico *football*), también llamado fútbol o balompié (conocido como **soccer** en [EE. UU.](#)), es un [deporte](#) de equipo jugado entre dos conjuntos de 11 jugadores cada uno y cuatro [árbitros](#) que se ocupan de que las normas se cumplan correctamente. Es ampliamente considerado el deporte más popular del mundo, pues participan en él unos 270 millones de personas.¹Se juega en un campo rectangular de [césped](#), con una [meta o portería](#) a cada lado del campo. El objetivo del juego es desplazar una [pelota](#) a través del campo para intentar ubicarla dentro de la [meta](#) contraria, acción que se denomina [gol](#). El equipo que marque más goles al cabo del partido es el que resulta ganador.

El juego moderno fue creado en [Inglaterra](#) tras la formación de la [Football Association](#), cuyas [reglas](#) de [1863](#) son la base del deporte en la actualidad. El organismo rector del fútbol es la [Fédération Internationale de Football Association](#), más conocida por su [acrónimo](#) *FIFA*. La [competición internacional de fútbol](#) más prestigiosa es la [Copa Mundial de la FIFA](#), realizada cada cuatro años. Este evento es el más famoso y con mayor cantidad de espectadores del mundo.

El fútbol se juega siguiendo una serie de reglas, llamadas oficialmente *reglas de juego*. Este deporte se practica con una pelota [esférica](#) (de cuero u otro material con una circunferencia no mayor a 70 cm y no inferior a 68 cm, y un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido), donde dos equipos de once jugadores cada uno (diez jugadores "de campo" y un arquero) compiten por encajar la misma en la portería rival, marcando así un [gol](#). El equipo que más goles haya marcado al final del partido es el ganador; si ambos equipos no marcan, o marcan la misma cantidad de goles,

entonces se declara un empate. Puede haber excepciones a esta regla; véase [Duración y resultado](#) más abajo.

La regla principal es que los jugadores, excepto los [guardametas](#), no pueden tocar intencionalmente la pelota con sus [brazos](#) o [manos](#) durante el juego, aunque deben usar sus manos para los [saques de banda](#).

En un juego típico, los jugadores intentan llevar la pelota hasta la portería rival, lo que se denomina gol, a través del control individual de la misma, conocido como [regate](#), o de pases a compañeros o tiros a la portería, la cual está protegida por un guardameta. Los jugadores rivales intentan recuperar el control de la pelota interceptando los pases o quitándole la pelota al jugador que la lleva; sin embargo, el contacto físico está limitado. El juego en el fútbol fluye libremente, y se detiene sólo cuando la pelota sale del terreno de juego o cuando el [árbitro](#) decide que debe detenerse. Luego de cada pausa, se reinicia el juego con una jugada específica. Al final del partido, el árbitro compensa el tiempo total en minutos que se suspendió el juego en diferentes momentos.

A nivel profesional, en la mayoría de los partidos se marcan sólo unos pocos goles. Por ejemplo, durante la [temporada 2006/07](#) de la [Primera División de España](#), la liga de fútbol [española](#), se marcó un promedio de 2,48 goles por partido.

Las reglas no especifican ninguna otra posición de los jugadores aparte de la del guardameta, portero o arquero, pero con el paso del tiempo se han desarrollado una serie de posiciones en el resto del campo. A grandes rasgos, se identifican tres categorías principales: los [delanteros](#), cuya tarea principal es marcar los goles; los [defensas o defensores](#), ubicados cerca de su portería,

quienes intentan frenar a los delanteros rivales; y los centrocampistas, mediocampistas o volantes, que manejan la pelota entre las posiciones anteriores. A estos jugadores se los conoce como jugadores de campo, para diferenciarlos del guardameta. A su vez, estas posiciones se subdividen en los lados del campo en que los jugadores se desempeñan la mayor parte del tiempo. Así, por ejemplo pueden existir centrocampistas derechos, centrales (de contención) e izquierdos. Los diez jugadores de campo pueden distribuirse en cualquier combinación: por ejemplo, puede haber cuatro defensas, cuatro centrocampistas y dos delanteros; o tres defensas, cuatro centrocampistas y tres delanteros, y la cantidad de jugadores en cada posición determina el estilo de juego del equipo: más delanteros y menos defensas creará un juego más agresivo y ofensivo, mientras que lo contrario generará un juego más lento y defensivo. Aunque los jugadores suelen mantenerse durante la mayoría del tiempo en una posición, hay pocas restricciones acerca de su movimiento en el campo. El esquema de los jugadores en el terreno de juego se llama la formación del equipo, y ésta, junto con la táctica, es trabajo del [entrenador](#).

El fútbol incluye una [actividad física](#) muy importante para la salud a todo nivel. Durante un partido de fútbol profesional de 90 minutos, un jugador, dependiendo de su posición y de las dimensiones del campo, recorre entre 6 y 11 [kilómetros](#).⁴ También durante un partido de similares características, un futbolista pierde alrededor de 2 [kilogramos](#) de líquidos, parte de los cuales son recuperados durante el tiempo de descanso.⁵ En partidos que se juegan con altas temperaturas, los [árbitros](#) tienen el derecho de detener el encuentro, generalmente a mediados de un período, para que los jugadores y el cuerpo arbitral se hidraten.⁶

El fútbol es uno de los deportes con mayor número de lesiones,⁷ aunque la mayoría de ellas no son de gravedad. Las lesiones más comunes ocurren en las [rodillas](#) y los [tobillos](#), debido a los movimientos rotativos a los que son sometidos. Las roturas de [meniscos](#) y [ligamentos](#) cruzados junto a los desgarros, son lesiones habituales dentro del fútbol. Las probabilidades de lesión aumentan cuando el jugador no recibe una preparación física adecuada, particularmente en un deportista aficionado, y cuando el juego se desarrolla sobre un terreno irregular. Para futbolistas profesionales o semi-profesionales es de vital importancia la presencia de un preparador físico que regule el tipo de ejercicio físico, así como la duración y regularidad del mismo. El trabajo del preparador físico se debe complementar con una correcta [alimentación](#), donde también es recomendable la presencia de un profesional en la materia.

Basketball:El baloncesto, basquetbol o básquetbol (del [inglés](#) *basketball* de *basket*, «canasta», y *ball*, «pelota»), o simplemente básquet, es un [deporte](#) de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta como en descubierta, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno, intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles y/o triples introduciendo un balón en un [aro](#) colocado a 3,05 metros del suelo del que cuelga una [red](#), lo que le da un aspecto de [cesta](#) o [canasta](#).

Es conocido por las Federaciones Nacionales² como *baloncesto* en los países del [Caribe](#) y en [España](#), como *básquetbol* o *basquetball* en la mayoría de países de [Sudamérica](#) y [México](#), y como *básquet* en la [Argentina](#) y [Perú](#), por la castellanización de su nombre original en [inglés](#): *basketball*.

Fue inventado por [James Naismith](#), un profesor de [educación física](#), en [diciembre](#) de [1891](#) en la [YMCA](#) de [Springfield](#), Massachusetts, Estados. Se

juega con dos equipos de cinco personas, durante 4 períodos o cuartos de 10 ([FIBA](#))⁴ o 12 ([NBA](#)) minutos cada uno. Al finalizar el segundo cuarto, se realiza un descanso, normalmente de 15 a 20 [minutos](#) según la reglamentación propia del [campeonato](#) al cual el partido pertenezca.

Natación: La natación es el movimiento a través del agua mediante el uso de las extremidades corporales, y por lo general sin utilizar ningún instrumento artificial. La natación es una actividad que puede ser útil y recreativa. Sus usos principales son el [baño](#), refrescarse para combatir el calor, [pesca submarina](#), [salvamento acuático](#), actividad lúdica, [ejercicio](#) y [deporte](#).

Atletismo : El atletismo, (en [griego](#)], «lucha»), es un [deporte](#) que contiene un conjunto de disciplinas agrupadas en [carreras](#), [saltos](#), lanzamientos, pruebas y [marcha](#). Es el arte de superar el rendimiento de los adversarios en velocidad o en resistencia, en distancia o en altura.

El número de pruebas, ya sea individuales o en equipo, ha variado con el tiempo y las mentalidades. El atletismo es uno de los pocos deportes practicados universalmente, ya sea en el mundo *aficionado* o en muchas competiciones a todos los niveles. La simplicidad y los pocos medios necesarios para su práctica explican en parte este éxito.

Los primeros vestigios de las competencias atléticas se remontan a las civilizaciones antiguas. La disciplina fue desarrollándose a lo largo de los siglos, desde las primeras pruebas hasta su reglamentación.

Segmentación: La segmentación de mercado es el proceso de dividir, como su palabra lo dice de segmentar un [mercado](#) en grupos uniformes más pequeños que tengan características y necesidades semejantes. Esto no está arbitrariamente impuesto sino que se deriva del reconocimiento de que el total de mercado está hecho de subgrupos llamados segmentos. los siguientes tipos de segmentos los podemos ver a continuación: Estos segmentos son grupos [homogéneos](#) (por ejemplo, las personas en un segmento son similares en sus actitudes sobre ciertas variables). Debido a esta similitud dentro de cada grupo, es probable que respondan de modo similar a determinadas estrategias de marketing. Es decir, probablemente tendrán las mismas reacciones acerca del [marketing mix](#) de un determinado [producto](#), vendido a un determinado precio, distribuido en un modo determinado y promocionado de una forma dada.

Pronósticos deportivos, también llamados *tips* o *picks*, son el fruto de un trabajo de análisis [estadísticos](#) y de la experiencia e intuición de los pronosticadores y generan un importante volumen de negocio en el sector de las [apuestas](#) online.

CAPÍTULO III

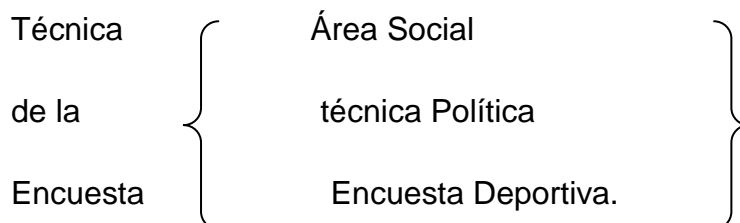
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación contiene un diseño metodológico en el cual se presentara pasos como la encuesta y posteriormente permitirá optimizar los resultados.

Modalidad de la investigación

La siguiente investigación comprende el método de la encuesta.



Características de la Encuesta

Objetiva.

Preguntas

Tipo de la Investigación

En el presente trabajo consiste en una investigación no experimental ya que se está basado en la en las encuestas. La encuesta consiste en llenar un cuestionario, previamente elaborado por el investigador sobre un tema o problema planteado. ((Marquez, 2010)

Población y Muestra

Población

Según (Ramirez, 2004) la población es un subconjunto del universo, está conformado en atención a un número de variables que se van a estudiar, estas variables se hacen en particular a un grupos de personas, teniendo similares características que lo denotan de otro, en este caso los empleados y personal administrativo de la empresa investigada. Se tomará como población a las 26 personas que trabajan en la sección administrativa y operativa.

Muestra

Debido a que la población es menor a 100, se deberá hacer la encuesta a todos. EL resultado tendrá 100% de confiabilidad y no se tomarán márgenes de dispersión ni de error. No se determina cálculo de confianza, ni de validez debido a la población señalada.

Fórmula para hallar una población FINITA = $(Z^2NPQ) / (d^2(N-1)+Z^2P.Q)$			
NIVEL DE CONFIANZA:	95%	Z =	1,96
ERROR DE ESTIMACIÓN:	5%	d =	0,05
PROBABILIDAD DE ÉXITO:	50%	P =	0,5
PROBABILIDAD DE FRACASO:	50%	Q =	0,5
POBLACIÓN:		N =	53.011
MUESTRA:	?	n: =	381

Operalización de las variables

La definición operacional, está basada principalmente en los principios de los procedimientos, que nos indicarán si las variables propuestas están conceptualmente claras bien definidas en el presente trabajo.

La paralización quedo definida de la siguiente manera.

Tabla 1 Operalización de las variables.

VARIABLES	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR
Proyecto de investigación para demostrar la viabilidad de un segmento radial deportivo.	independiente	deportes	100 % aceptada la creación de un programa radial

Fuente: Elaboración propia.

Instrumentos de la investigación

Se recurrió a la técnica de la encuesta.

Acosta (2001) señala que el cuestionario “es un instrumentos que permite a la persona encuestada, responder por escrito y puede hacerlo sin presencia del encuestador, según sea el caso”

A través del cuestionario, mediante 8 preguntas, investigamos si tendría aceptación la creación de un segmento radial deportiva enfocada al deporte universitario.

Recolección de la información

La muestra con un enfoque cuantitativo se define un subgrupo de la población de la cual se recolectaran los datos y debe ser representativa la población determinada, todos los instrumentos sirvieron para permitir establecer criterios definidos de manera clara.

Procesamiento de los datos y análisis

Los datos fueron procesados mediante programas como Excel para realizar la tabulación de los datos recolectados.

Criterios para la elaboración de la propuesta

De los resultados presentados en nuestra investigación se presenta la propuesta de la creación del segmento radial deportivo, el tutor certificara las encuestas y entrevistas realizadas para la creación del segmento radial.

Criterios para la validación de la propuesta

Para establecer un criterio de confiabilidad se utilizaran herramientas de investigación: el tutor validara la propuesta presentada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

LA ENCUESTA

A continuación se presentara las respectivas interpretaciones de los resultados planteados por las encuestas con su análisis correspondiente a cada pregunta formulada en la encuesta.

Los datos recolectados pertenecen a la encuesta estructurada a los estudiantes de la universidad de Guayaquil.

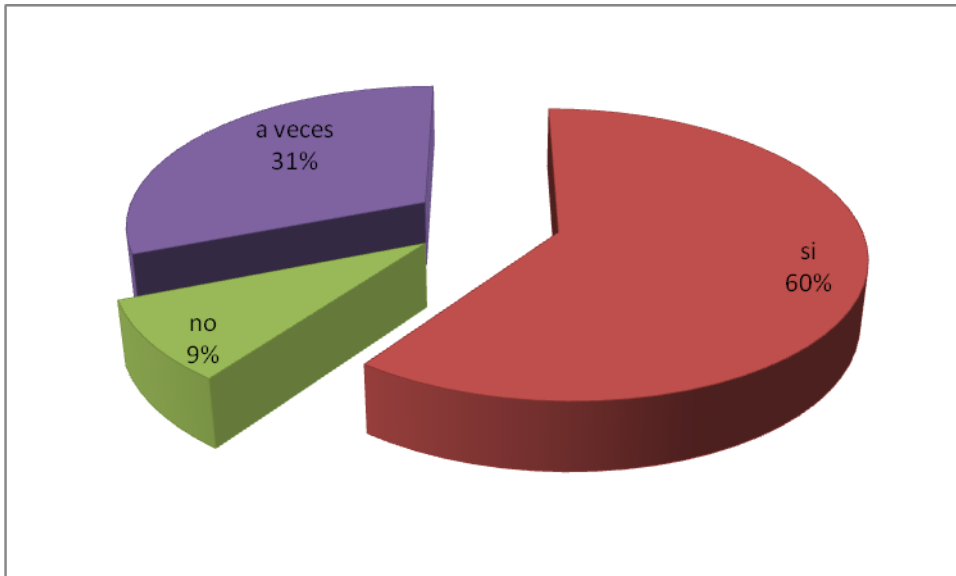
La tabulación permitió establecer criterios claros y precisos referentes al problema planteado durante la encuesta y a su vez nos permitirá tener una visión más clara referente a nuestro trabajo de investigación.

Los gráficos están demostrados en tipo torta con tajadas porcentuales de las respuestas para poder tener una visualización más exacta de los resultados buscados durante la investigación.

A continuación el análisis:

GRÁFICO: 1 ENCUESTA PREGUNTA 1

¿Escucha Programas Radiales Deportivos?



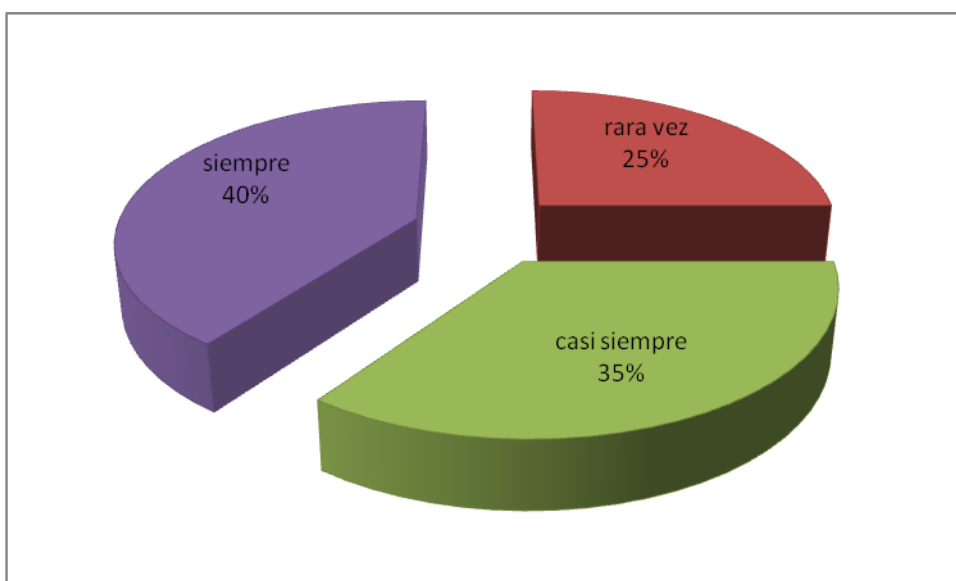
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Del total de la población encuestada podemos ver que el 60% si escucha frecuentemente programas radiales deportivos, un 31% equivale a un público que a veces escucha y tan solo el 9% no escucha programas radiales.

La mayoría de los encuestados presenta un interese por escuchar los programas deportivos.

GRÁFICO: 2 ENCUESTA PREGUNTA 2

¿Con que frecuencia escucha Programas Deportivos?



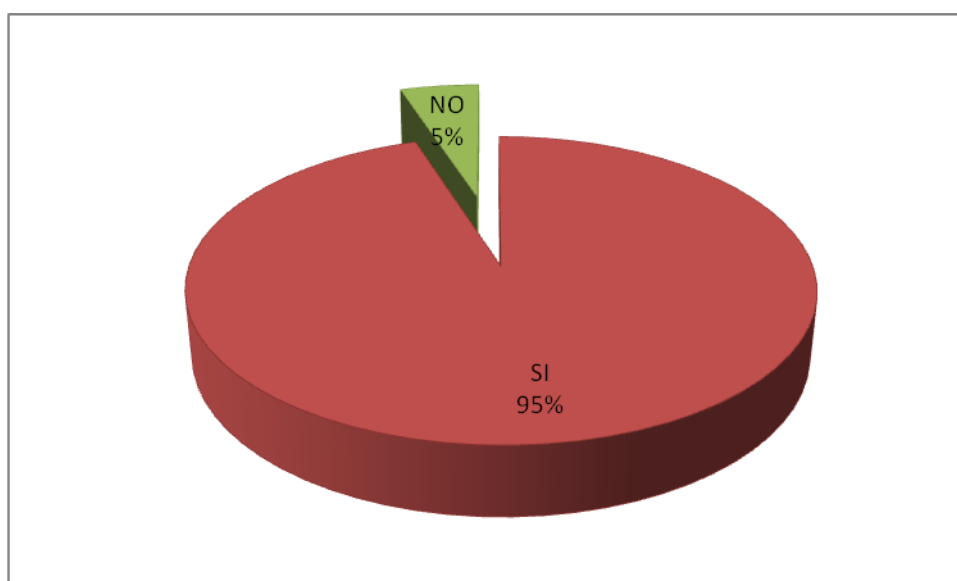
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Un 40% indica que el mayor porcentaje frecuentemente siempre escucha los programas deportivos, un 35% representa a los que casi siempre lo escuchan y finalmente un 25% lo hace rara vez.

La aceptación del público encuestado prefiere escuchar los programas deportivos.

GRÁFICO: 3 ENCUESTA PREGUNTA 3

¿Le gustaría que se creara un nuevo programa radial, enfocado en el Deporte Universidad?



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

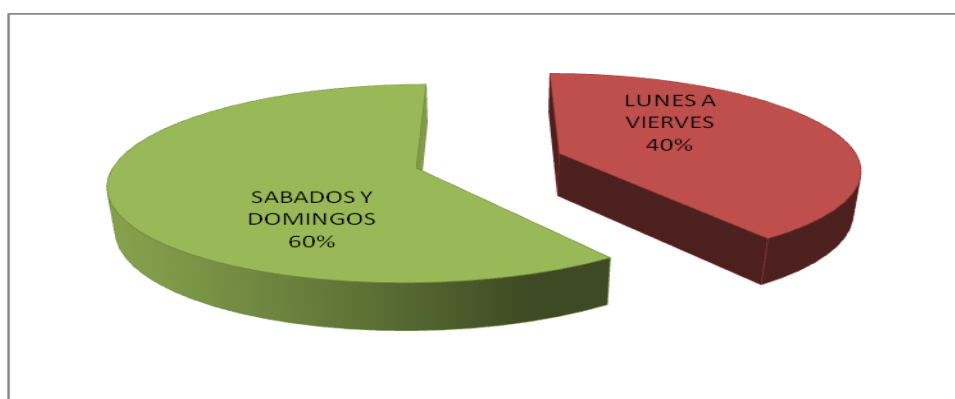
Esto claramente indica que es viable la creación de un segmento radial deportivo ya que la demanda es bastante elevada.

Los programas deportivos tienen una gran aceptación del público, gran parte de los encuestados casi en su totalidad presentan un interés y a la vez están deseosos de que se creara un segmento radial deportivo que difunda las actividades deportivas realizadas en su facultad o a nivel general ya que en la

actualidad no existe ningún medio de comunicación que se encuentre que difunda las noticias que suceden en los distintos torneos que se presentan durante el año lectivo

GRÁFICO: 4 ENCUESTA PREGUNTA 4

¿Qué horario prefiere escuchar este programa?



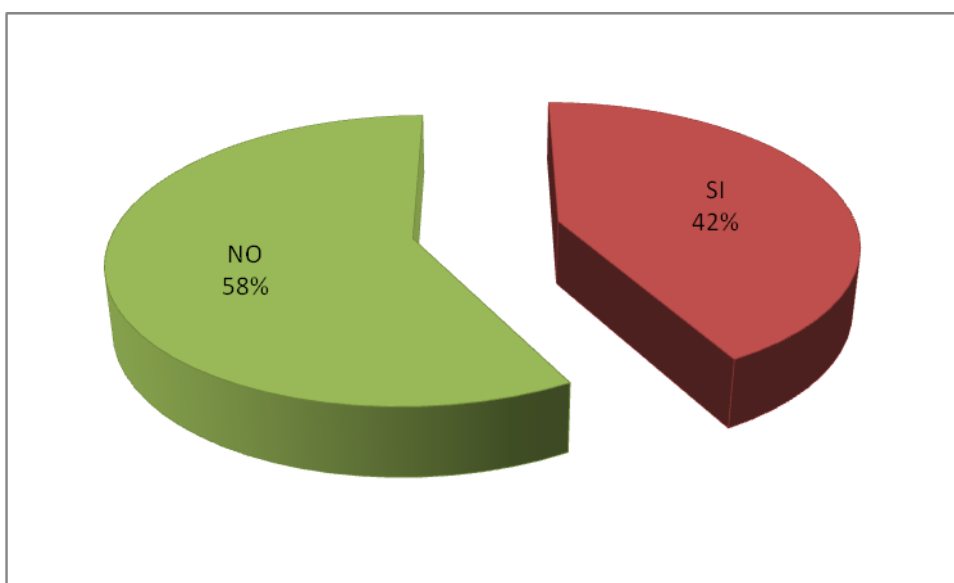
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Se plantearon dos opciones entre qué días preferirían escuchar nuestro segmento radial deportivo dado así que tuvo más preferencia la opción de los fines de semanas varios de los encuestados argumentaban que lo prefieren los fines de semana ya que es cuando disponen de más tiempo libre y es cuando le dedican mayor tiempo a escuchar la radio.

Un 40% se decidió por la opción de lunes a viernes pero como conclusión de varios de los encuestados querían escuchar el programa de lunes a viernes para estar pendientes de las noticias deportivas ya que a muchos les interesa el ámbito deportivo.

GRÁFICO: 5 ENCUESTA PREGUNTA 5

¿Sabía Ud. que la Universidad de Guayaquil organiza los juegos inter-facultades cada año?



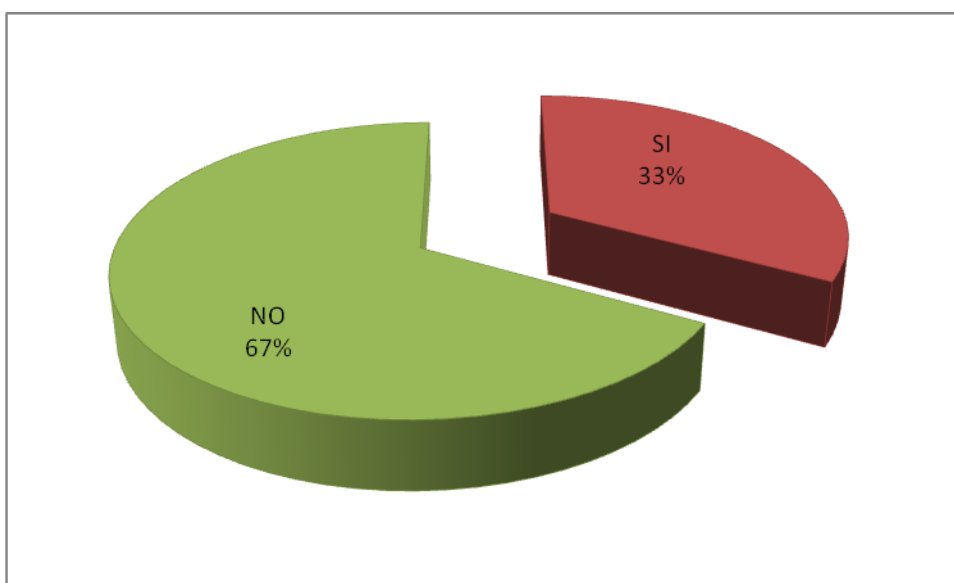
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Un 58% nos indica que los estudiantes no conocen sobre el torneo mas importante que realiza la universidad de Guayaquil todos los años, en esta competicion reunen los mejores deportistas de cada una de las diferentes facultades, cada facultad se prepara para dicha competicion se realiza una vez al año.

Y un 42% conoce que la universidad plantea este torneo año a año, aquí se un produce un problema al que tarataremos de buscarle una solucion como es difundir mucho mas la participacion de dicho torneo.

GRÁFICO: 6 ENCUESTA PREGUNTA 6

¿Alguna vez ha participado en estos juegos inter-facultades?



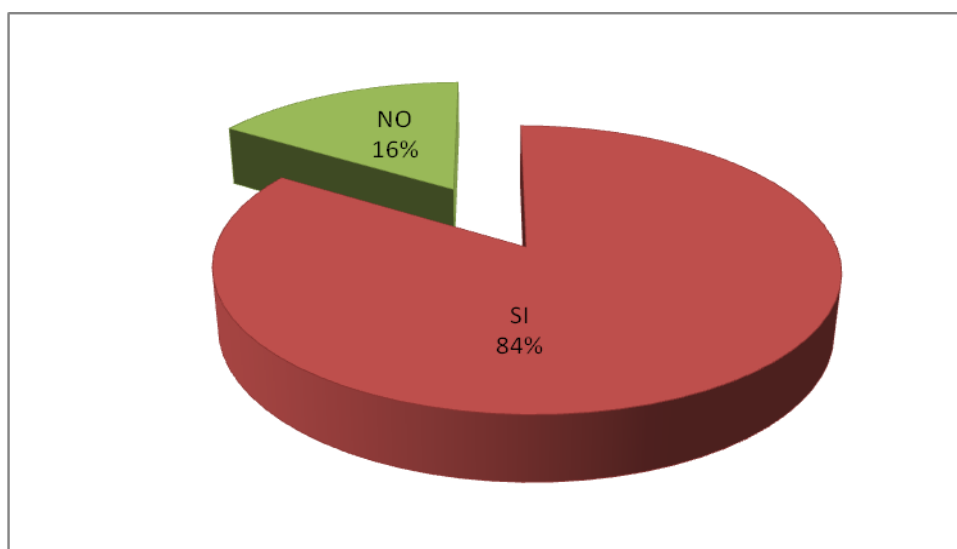
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

La mayor parte de los resultados obtenidos en nuestra investigación nos demostraron que gran parte de los estudiantes nunca a participado si siquiera una vez en estos torneos dado de que existe la suficiente información a la hora de que se realicen estos juegos interfacultades.

Tan solo un 33% si ha participado en el torneo anteriormente mencionado los estudiantes que han participado anteriormente en dicha cita deportiva se mostraron orgullosos y contentos de haber representado a su facultad .

GRÁFICO: 7 ENCUESTA PREGUNTA 7

¿Participa en las olimpiadas de su facultad?



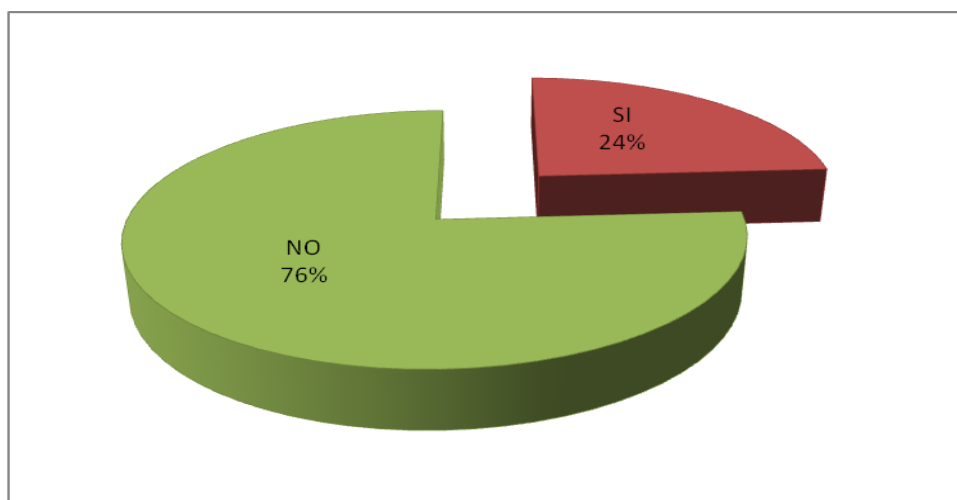
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Claramente se puede observar que la gran mayoría se encuentra involucrado con las actividades deportivas que se presentan cada año en las distintas facultades, gran parte de la población encuesta realiza actividades deportivas y de recreación cada año.

La participación e intervención de las actividades deportivas involucra de manera positiva a la integración del grupo y a la vez genera nuevas amistades, la práctica del deporte ayuda a sociabilizar con otros grupos.

GRÁFICO: 8 ENCUESTA PREGUNTA 8

¿Sabe Ud. Quien fue el último campeón en futbol de este torneo?



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

La percepción del porcentaje que presenta el resultado de la investigación demuestra que existe desinformación y es claro que existe un problema al cual con nuestra propuesta planteamos difundir las noticias más relevantes que se presentan a lo largo de las distintas competencias deportivas.

La información que reciben los estudiantes de estos torneos o de las demás actividades deportivas que se producen durante el año lectivo son dadas a conocer ya sea por amigos o por rumores de personas que han participado antes, nuestro trabajo de investigación demuestra que es factible y necesario la creación de un segmento radial enfocado directamente al público universitario es una propuesta viable ya es una idea novedosa y original

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE LA CREACIÓN DE UN SEGMENTO RADIAL DE DIFUSIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS

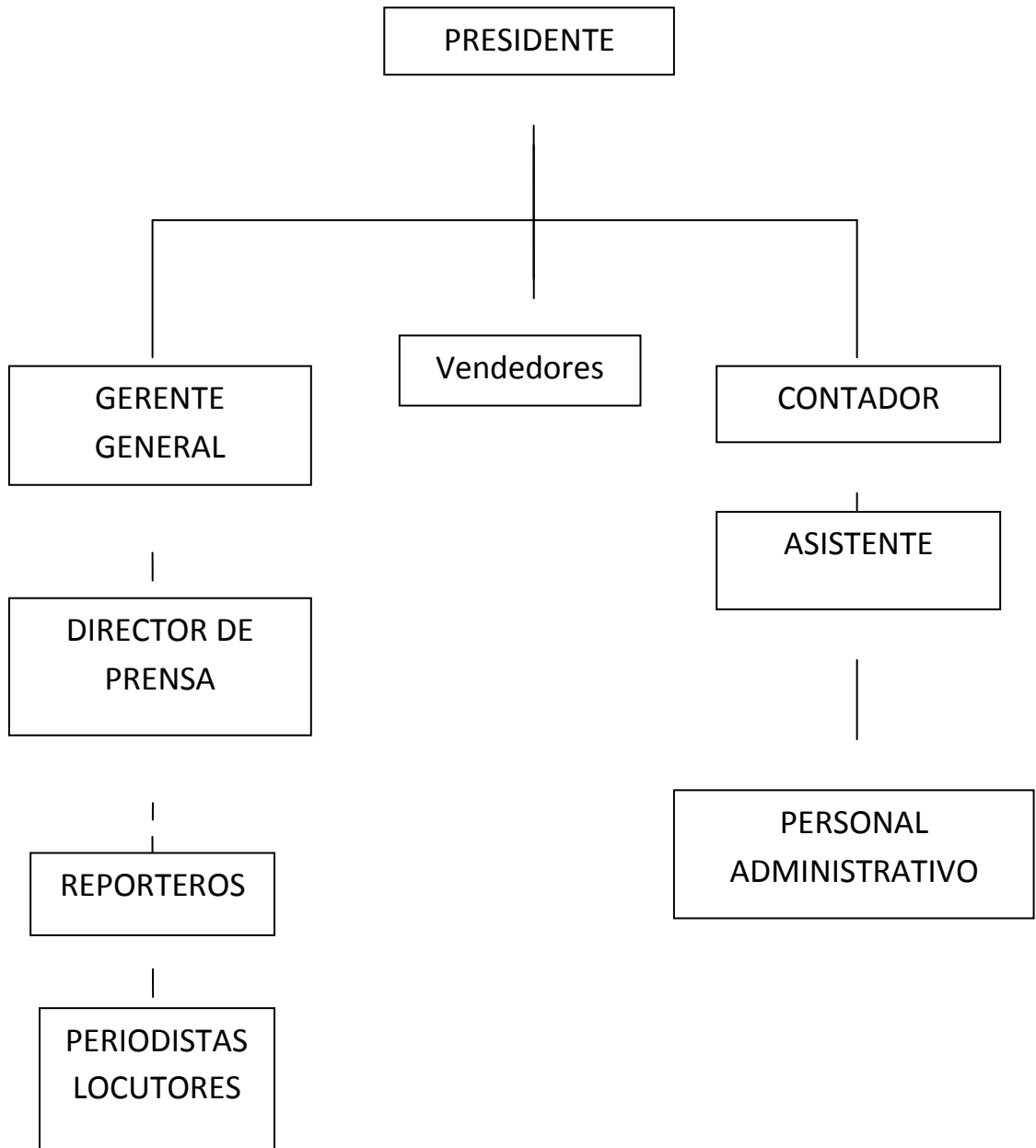
Misión

“Satisfacer a este grupo objetivo seleccionado esperando cumplir con sus expectativas. Pretendemos crear un segmento innovador, original para cumplir con los objetivos como son informar, educar y entrenar a nuestra audiencia “

Visión

“Proyectarnos en convertirnos en la mejor segmento deportivo dedicado al desarrollo del deporte universitario “

ORGANIGRAMA



SEGMENTACION DE MERCADO

Nuestra propuesta del segmento radial se encuentra segmentada directamente al público universitario, que será nuestro mercado objetivo es decir nuestro proyecto abarca de manera general a los estudiantes de la universidad de Guayaquil.

ANALISIS DE LA COMPETENCIA

En la actualidad no existe ningún segmento radial dedicado a cubrir las distintas actividades deportivas que se producen en la universidad de Guayaquil, por lo tanto es una idea novedosa.

Contenido del programa radial

Noticias

Entrevistas

Análisis

Conclusiones

Curiosidades

Investigaciones

Invitados

Llamadas para hacerlo más interactivo

OLIMPIADAS



Ilustración 1

Gran afluencia de parte de los participantes a los juegos internos o también conocidas como olimpiadas.



Ilustración 2

Año a año se realizan los juegos internos de cada facultad, el proceso se realizan con la debida planificación adecuada para brindar un excelente trabajo de organización.



Ilustración 3

La mujer no se queda atrás y también participa de las olimpiadas, se esfuerzan al máximo durante cada juego disputado, el desarrollo del juego es interesante y atrae a muchos espectadores.



Ilustración 4

Torneo Inter Facultades (FACSO...Campeón Futbol)

El torneo interfacultades es un torneo que se lleva a cabo año a año en el cual intervienen los deportivos que son escogidos por cada facultad para representarlos durante esta competición que es la más importantes de todas .

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los datos obtenidos durante el proceso de investigación mediante la encuesta y las investigaciones de campo nos permitieron llegar a la conclusión que es necesario la creación de un espacio deportivo dedicado al deporte universitario.

El deporte universitario es un sector el cual está siendo olvidado y de un poco marginado por la poca difusión que se le da en la retransmisión de las noticias que acontecen durante cada una de sus distintas competencias que se realizan durante el año.

La masificación de la difusión de las noticias deportivas es un campo el cual puede ser explotado dado por la calidad de noticias deportivas que se producen en cada una de las distintas actividades, ya que cuenta con excelentes deportistas y además tiene una gran acogida por parte de los estudiantes que siguen a sus representados de cada una de las diferentes facultades o juegos internos.

Recomendaciones

Se recomienda primero establecer un cronograma detallado de las distintas actividades deportivas a realizarse para así tener una pauta de que es lo que se va hacer como, cuando y donde y no se produzcan un desbalance en la información. Se recurrirá directamente hacia la fuente a la cual se centrara nuestro tema.

Se recomienda también establecer tareas específicas a cada trabajador o grupo encargado a la hora de realizar y procesar una noticia.

Un buen nivel de comunicación entro del grupo de trabajo podrá hacer más factible y más fácil a la hora de trabajar.

Apoyarse con hojas volantes, afiches y con imágenes que impacten visualmente, esto servirá para darnos a conocer y así poder lograr captar más audiencia

Bibliografía

KOTLER & Keller, k (2006). Dirección de Marketing.

Robbins (2004) Comportamiento Organizacional.

Salking (1999) Métodos de Investigación

.

Márquez (2010) Mitología de la Investigación.

(Marchal, 2003) Estadística para Administración y Economía

Dr. Vicente Ponce (2008) Guía para Diseños de proyectos Educativos.

Msc.Vicente Mieles Macías (2009) Evaluación Educativa y Estadística.

ANEXOS

Nombre:

Sexo:

Edad:

Encuestas

1.- ¿Escucha Programas Radiales Deportivos?

Si

NO

2.- ¿Con que frecuencia escucha Programas Deportivos?

Siempre

Casi siempre

NO

3.- ¿Le gustaría que se creara un nuevo programa radial, enfocado en el Deporte Universidad?

Si

NO

4.- ¿Que horario prefiere escuchar este programa?

Lunes a Viernes

Sábados y Domingos

5.- ¿Sabía Ud. que la Universidad de Guayaquil organiza los juegos inter-facultades cada año?

Si

NO

6.- ¿Alguna vez ha participado en estos juegos inter-facultades?

Si

NO

7.- ¿Participa en las olimpiadas de su facultad?

Si

NO

8.- ¿Sabe Ud. Quien fue el último campeón en futbol de este torneo?

Si

NO