

Nombre: _____ Fecha: _____

¡Rómpete una pierna! El cuestionario de oratoria para graduandos valientes

Imagina que el escenario es tuyo: desde la postura inicial hasta el cierre persuasivo, evaluamos el reconocimiento de técnicas clásicas para cautivar a cualquier audiencia.

1. ¿Cuál es el propósito principal de una introducción en un discurso persuasivo?

- A. Confundir a la audiencia con datos técnicos
- B. Captar la atención y presentar la tesis
- C. Leer todas las diapositivas de la presentación
- D. Pedir disculpas por estar nervioso

2. Mantener contacto visual con la audiencia ayuda a generar confianza y credibilidad.

- A. Verdadero
- B. Falso

3. El término que describe la variación en el tono de voz para evitar la monotonía se llama _____.

- A. Volumen alto
- B. Modulación
- C. Silencio incómodo
- D. Gritar

4. Si un orador utiliza su cuerpo para enfatizar una idea, está empleando:

- A. Lenguaje no verbal
- B. Telepatía
- C. Barreras lingüísticas
- D. Solo comunicación escrita

5. Leer un discurso palabra por palabra de un papel se considera la mejor forma de conectar con el público.

- A. Verdadero
- B. Falso

6. En la retórica aristotélica, el uso de la lógica y la evidencia para convencer se conoce como _____.

- A. Pathos
- B. Ethos
- C. Logos
- D. Caos

7. ¿Cuál es la función del 'gancho' al inicio de una presentación?

- A. Hacer que la gente se duerma rápido
- B. Atraer la curiosidad del público de inmediato

Nombre: _____ **Fecha:** _____

- C. Indicar que el discurso ha terminado
- D. Mostrar el índice de la presentación

8. El uso de pausas breves puede servir para dar importancia a una idea recién expresada.

- A. Verdadero
- B. Falso

9. Una conclusión efectiva debe incluir una _____ para motivar a la audiencia a actuar o pensar de cierta forma.

- A. Llamada a la acción
- B. Lista de compras
- C. Diapositiva en blanco
- D. Crítica negativa

10. ¿Qué elemento ayuda a organizar visualmente las ideas para el orador sin leer directamente?

- A. Un libro de 500 páginas
- B. Fichas con puntos clave
- C. Un espejo grande
- D. No usar nada y adivinar