

Oratoria, parte III

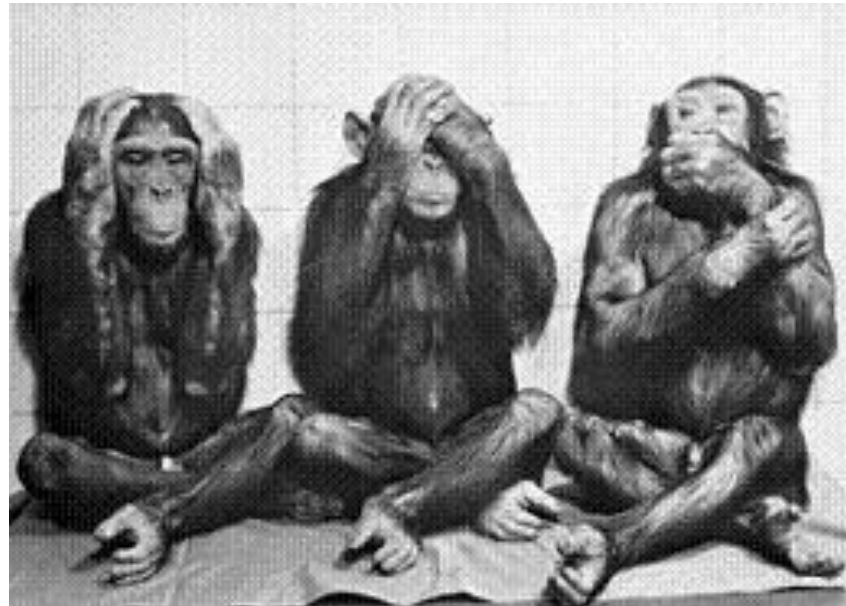
Dra. Patricia Nigro

2015

pnigro@austral.edu.ar

Comunicación no verbal

- Los movimientos corporales (la Kinésica)
 - Comprende los movimientos faciales, del cuerpo, las diferentes posturas y los gestos



Comunicación no verbal

- Clases de gestos:
 - emblemas o universales: el sí o el no, los propios de una comunidad,
 - ilustradores: acompañan la expresión oral,
 - adaptadores: síntomas de nerviosismo. Dirigidos a objetos, a uno mismo o a otras personas.



Comunicación no verbal

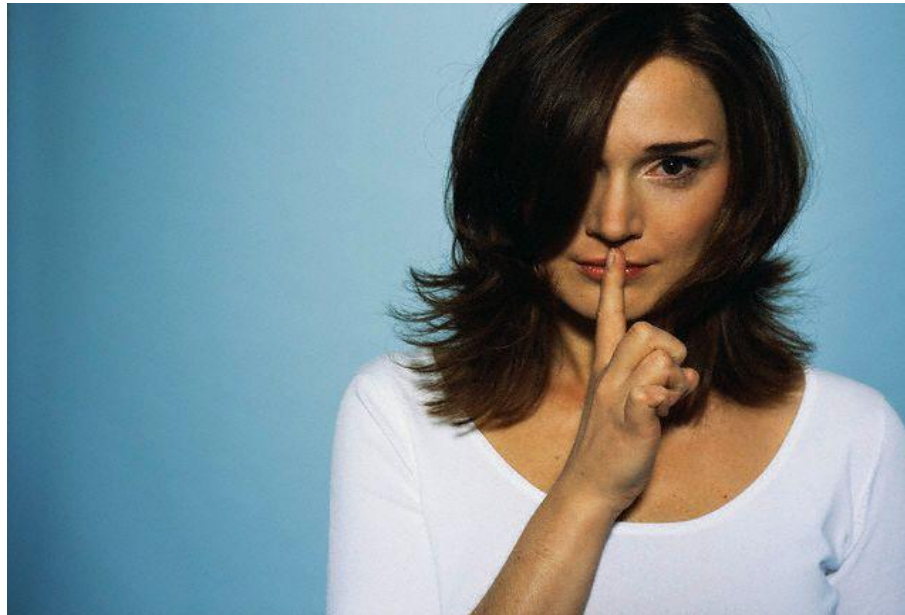
- Manejo de la voz o prosodia:
 - alcance (hacerse oír),
 - calidad,
 - impostación (hablar sin esfuerzo),
 - claridad,
 - pureza (defectos de fonación o de articulación),
 - resistencia,
 - flexibilidad (cambiar el tono).

Comunicación no verbal

- También son aspectos prosódicos:
 - de la entonación (afirmar, interrogar, exclamar),
 - de la velocidad (más rápido o más lento),
 - de las pausas,
 - del volumen (más alto o más bajo),
 - del ritmo,
 - del tono (más grave o más agudo),
 - del acento (como marca de procedencia geográfica),
 - de los silencios.

Comunicación no verbal

- Clases de pausas:
 - plenas o llenas: con sonido.
 - vacías: sin sonido.



Comunicación no verbal

Manejo de las distancias o proxémica:

- Noción de *territorialidad*.
- Varía según las culturas.
- Clases:
 - íntima: 0 cm,
 - personal (burbuja o esfera personal): 40 a 70 cm,
 - social o del trabajo: de 1 a 3 m,
 - pública: más de 3 m.



Comunicación no verbal

•Estudio de la mirada

- No comprende solo los ojos, también el movimiento de los párpados, la expresión de las cejas y el contacto visual.
- Desde la Antigüedad se la consideró una fuente de poder.
- El orador debe mirar a toda la audiencia (sobre el entrecejo) pero a ninguno con insistencia particular.



Comunicación no verbal

• Estudio de la presencia física del orador

- Comprende la vestimenta, el aspecto físico, la imagen.
- Una primera impresión positiva favorecerá de inmediato la exposición.
- Los adornos personales o los gestos de jugar con los objetos distraen a la audiencia.

