



## DECÁLOGO PARA DAR UNA CHARLA

**Van diez mandamientos útiles para cuando tengas que hablar en público.**

*Las charlas y conferencias abundan, para todo se organiza una. Antes, daba gusto asistir a ellas. Maestros de la palabra y magas de la conversación seducían a sus públicos. Hoy, son un castigo. Incluso las de muchos comunicadoras y comunicadores. Son tediosas, aburridas, largas e incomprensibles. Si además de "sufrir las", también te toca impartirlas, toma nota de este decálogo a la hora de dar una charla.*

### **1. Prepara tu charla**

Esto te dará seguridad a la hora de hablar. Tener un esquema y una estructura evitará que te pierdas, repitas, no sepas cómo terminar y te alargues más de la cuenta. Si por algún motivo no pudiste preparar bien lo que vas a decir, no comiences la charla pidiendo disculpas por ello. Predispones al auditorio antes de comenzar.

### **2. Habla de pie**

Así tendrás el cuerpo en posición más dinámica. Podrás expresarte mejor con las manos, podrás incluso desplazarte entre el público. Si tienes que hablar sentado, gesticula, muévete, llama la atención de quienes te escuchan.

### **3. No leas**

Si prefieres escribir toda la conferencia (y no llevar solamente un esquema) lee el texto un par de veces antes para que manejes con soltura el contenido. Esto te permitirá "contar" lo que tienes escrito, pero no leerlo. Por lo general, la lectura se vuelve tediosa, artificial, y el público desconecta después de la primera hoja.

### **4. Procura no usar Power Point**

Y si lo haces, que sean imágenes, esquemas de apoyo, punteo de ideas. Para proyectar el texto completo y leerlo junto a tu público como si fuera un "karaoke-point", es mejor que lo envíes por correo a quienes vayan a asistir a tu charla, y lo leerán más cómodamente en sus casas.

### **5. Comienza con algo muy atractivo**

En el primer minuto se juega el éxito o el fracaso de una charla. Comienza sin dar rodeos ni pedir excusas ni anunciar lo que vas a decir... Comienza contando una anécdota o diciendo una frase sorprendente o haciendo algo que atrape la atención del público. Si ganas ese primer momento, ganaste la charla.

### **6. Varía las tonalidades de tu voz**

Que éstas acompañen lo que estás diciendo. Levanta la voz, sé contundente cuando afirmes, acompaña de sonrisas y onomatopeyas los relatos para amenizar la charla... Si hablas en forma ceremoniosa, serás un efectivo somnífero para quienes te escuchan. Sé natural, habla con entusiasmo. Y con convicción.

### **7. Usa un lenguaje sencillo e inclusivo**

Abandona las palabras abstractas y rimbombantes, y emplea un lenguaje apropiado a tu público. Palabras sencillas, comprensibles, con ejemplos e historias que expliquen los conceptos más complejos. Por cierto, no emplees un lenguaje "masculinista", que vuelve invisibles a las mujeres. Palabras inclusivas para los compañeros y las compañeras.

### **8. Emplea el humor**

Que tu exposición sea divertida. Rompe con el precepto de que lo importante debe decirse en forma seria y formal. Ríete y haz reír para crear un ambiente alegre. Porque sólo recordamos las ideas dichas de forma emotiva. Y el humor es una emoción básica del ser humano.

### **9. No pierdas de vista a tu público**

Sus caras son el termómetro para saber si están entendiendo o se aburren por el “rollo” que les estás soltando. Si comienzan a bostezar o a jugar con el celular... es momento de contar un chiste para distender el ambiente. Busca formas para que el público participe en tu charla, acércate a las primeras filas, pregúntales, pídeles una opinión. Al sentirse interpelados, prestarán atención y se interesarán más en el tema.

### **10. Sé puntual**

Puntual para empezar. Y para terminar. Si la charla dura 20 minutos, no hables media hora. Si dura media hora, no hables una hora. Si te han dado tanto tiempo para tu exposición, prepárate para hablar un poco menos, porque casi siempre solemos extendernos más de lo previsto. En todo caso, si tienes que tomarte unos minutos más, no los inviertas en decir a cada rato “un momentito que ya termino”.