LUMBRE



Simulador guiado · Entrevista hostil

Materia: Ciencia Política

09/11/2026

Antes de empezar

Vocero de un alcalde con licencia que busca la gubernatura, en radio nacional, con una factura real sobre la mesa. Recorres seis decisiones encadenadas y siete desenlaces; negar, detallar, puentear o atacar produce un titular distinto. Incluye mapa, costos, lectura, siete actividades y ficha de decisión.

QUÉ APRENDERÁS

- Sostener una entrevista hostil sin mentir: reconocer qué puedes afirmar con prueba, corregir a tiempo, sostener el silencio y decidir cuándo contextualizar, puentear o admitir, midiendo el costo de cada respuesta en el clip de mañana.

Simulador guiado · Entrevista hostil

Qué vas a practicar

Responder sin mentir, corregir sin derrumbarte y no regalar el titular. Vas a decidir seis veces frente al micrófono y a leer el costo de cada respuesta en el clip de mañana, en el expediente y en la confianza de tu propio equipo.

Caso hipotético. En vivo, radio nacional, 40 minutos. La conductora deja de preámbulos: «Dígame frente a los micrófonos: ¿el señor que aparece en estas facturas pagó la campaña de su candidato o su candidatura pagó a este señor?». Tienes el dato en la mano: la empresa del contratista recibió pagos del municipio por obras licitadas, y su dueño donó el tope permitido a la campaña. Todo legal, todo verificable, todo incómodo. En pantalla ya corre el ticker con la cifra.

Cómo se juega

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

1. Tres pasos antes de la primera pregunta



Figura propia de Lumbre Política. El mapa resume la ramificación; los textos completos de cada nodo están en la simulación.

El mapa tiene tres rondas y seis puntos de decisión. La primera ronda es una pregunta binaria; la segunda, una factura en pantalla; la tercera, una cifra exagerada que parece inofensiva. Cada ronda reduce tu margen: lo que no corregiste en la primera se vuelve titular en la tercera.

Los desenlaces que puedes producir



Figura propia de Lumbre Política. Los nombres de las salidas son los del escenario; el costo señalado es el que describe la ramificación.

Siete salidas, dos limpias y cinco costosas. Las limpias no son las más cómodas: rectificar en vivo cuesta humildad y corregir una cifra te obliga a entregar el listado. Las costosas se ven bien en el momento y se pagan en el corte de noticias.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

2. Tres rondas frente al micrófono

El costo de cada jugada

La tabla compara la comodidad inmediata de cada respuesta con la factura que deja. La entrevista no se gana por aplastar a la conductora: se gana por dejar el mensaje en pie cuando termina el programa.

Jugada	Lo que ganas	Lo que pagas
Negar de plano	Cierras la pregunta en dos segundos.	La factura en pantalla te desmiente en vivo y el clip te titula mentiroso.
Detallar con expediente	Desmontas la dicotomía y fijas los hechos.	Cedes el control del ritmo y tienes que sostener el silencio.

Jugada	Lo que ganas	Lo que pagas
Puentear la respuesta	Mantienes tu mensaje sin entrar al tema.	A la tercera vez el editor resume: «evitó responder».
Atacar a la conductora	Recuperas la iniciativa por un momento.	El estudio se tensa, ella corta y el clip es tu amenaza, no tu argumento.

Lectura de tu partida

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

3. Cómo leer lo que acaba de pasar

Antes de entrar: una lectura

Antes de entrar, una lectura sobre responsabilidad: quién puede actuar y a quién obliga su firma. Sirve para no cargar con actos que no te corresponden y para no esconderte detrás del cargo cuando la pregunta sí es tuya.

Competencia, personalidad y representación: quién puede actuar y a quién obliga su firma `https://politica.lumbre.lat/object/pol-j01-r03-oa01`Se abre sin inscripción. Sirve para ubicar de quién es la responsabilidad cuando la pregunta apunta al candidato.

Pon a prueba tu criterio

Siete reactivos para separar lo verificable de lo que sólo suena bien. Clasifica, ordena y completa el protocolo de una entrevista hostil; el detective de errores te pone declaraciones con un problema de origen.

4. Ante la pregunta binaria trampa («¿donó o pagó?»), ¿cuál es la respuesta profesionalmente correcta?

☐ Negar todo: mientras no prueben, no existió.

☐ Aceptar el marco y responder ambas cosas con datos: donación al tope y declarada; obra licitada, ejecutada y pagada con expediente.

☐ Puentear sin responder: nunca aceptar preguntas ajenas.

☐ Atacar a la conductora para que nadie hable del tema.

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

5. Cuatro afirmaciones sobre entrevistas hostiles. Una es un error garrafal:

6. En una entrevista hostil, la peor derrota no es responder mal una pregunta, sino perder el control de qué es lo que la gente recordará mañana.

☐ Verdadero

☐ Falso

7. Une cada recurso de vocería con lo que resuelve en vivo.

7.	Dato verificado	_____
7.	Marco de la pregunta	_____
7.	Puente	_____
7.	Rectificación	_____
7.	Titular	_____

Opciones: Lo único que puedes afirmar sin riesgo de que te desmientan. · La dicotomía que te ofrecen y que puedes aceptar o corregir. · El paso de la pregunta al mensaje propio, válido sólo si antes respondiste. · La corrección inmediata de un dato falso, con el dato verdadero. · La frase que sobrevive al corte y que puedes elegir o dejar que elijan.

8. Clasifica cada frase según cuándo puede decirse.

Elementos:

- «La donación está declarada y dentro del tope de ley».
- «Esa factura es apócrifa».
- «Corrijo: la cifra es tres de cuarenta y siete».
- «El municipio compró todas las obras del estado».
- «El contrato está en el portal de transparencia».
- «Ese proveedor es una empresa fantasma».

Se puede decir en vivo	· · ·
Se verifica antes de decirlo	· · ·

9. Ordena la secuencia de una respuesta hostil bien sostenida.

Escuchar la pregunta completa sin interrumpir ni anticipar la respuesta.

Decidir qué parte se puede afirmar con el documento que tienes.

Responder en una frase directa, sin adjetivos ni rodeos.

Ofrecer el contexto verificable: dónde está el dato y cómo se comprueba.

Corregir de inmediato si el dato dicho no coincide con el documento.

10. En vivo no se trata de negar sino de _____ a tiempo: el _____ incómodo se sostiene sin rellenarlo y el _____ lo elige quien tiene una frase verificable.

Tu ficha de decisión

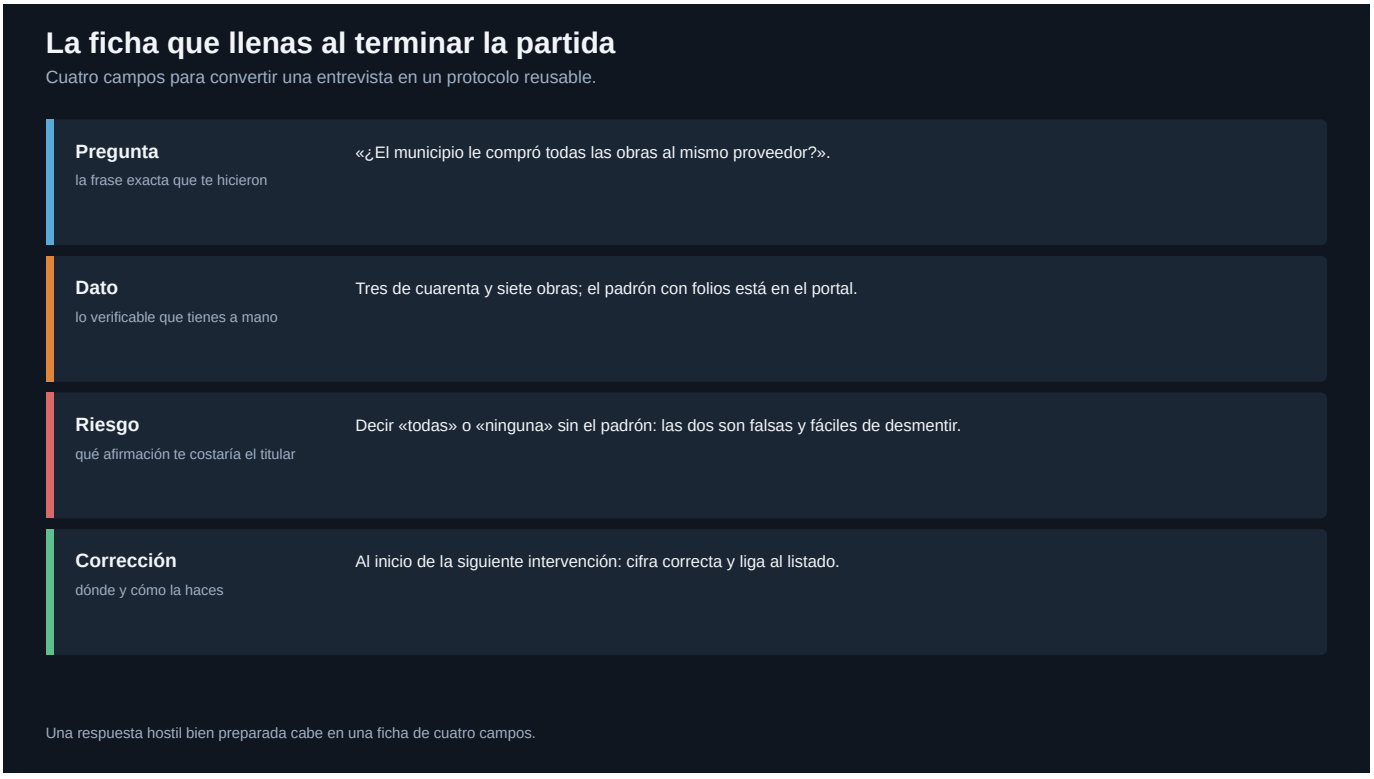


Figura propia de Lumbre Política. La ficha se llena al cerrar la partida y usa los mismos cuatro campos que evalúa el chequeo.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

11. Ficha de tu intervención en vivo

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

12. Chequeo de la simulación

13. Recuerda una conversación difícil donde te hicieron una pregunta con trampa (un jefe, un profesor, un periodista escolar). ¿Qué contestaste y qué habrías contestado con las técnicas del simulador: dato preciso, puenteo conectado, silencio aguantado? Escríbelo en dos líneas.

Si no encuentras el ejemplo, piensa en el último clip de político evadiendo que viste: ¿qué pregunta trampa crees que había detrás?

Para dominar este tema

El vocero no gana por hablar más: gana por dejar una frase verificable que siga en pie cuando el programa termine. El curso desarrolla comunicación de crisis y la ruta la ordena con las otras piezas de una campaña.

- En vivo sólo se afirma lo que se puede mostrar; lo demás se verifica y se dice que se verificará.
- Corregir en la primera ronda cuesta menos que explicar en la tercera por qué no corregiste.
- El puente sirve después de responder; antes de responder es una evasión que el editor resume.

Fuentes y límites de esta lección

- Ley General de Instituciones y Procedimientos Electorales y reglamento de fiscalización: topes, origen y destino de recursos.

- Lineamientos del INE sobre debates y propaganda: tiempos, derecho de réplica y reglas de moderación.
- Portal de transparencia del municipio: contratos, padrón de proveedores y obras ejecutadas.

El caso es hipotético. Ninguna cifra del escenario debe citarse como dato real: su función es mostrar cómo se comporta una entrevista cuando el dato no está probado. Verifica siempre la fuente oficial y la fecha de actualización antes de afirmar algo en vivo.

Para seguir

Vocabería y media training (curso completo) `https://politica.lumbre.lat/circles/voceria-y-media-training-b9629c`

Ruta: coordinar una campaña `https://politica.lumbre.lat/rutas/ruta-coordinacion-de-campana`

Para mirarlo de otra manera

El puente no es un trampolín

Un puente de vocería tiene dos tramos: reconocer la pregunta y responderla con lo verificable; sólo entonces pasas al mensaje propio. Saltarte el primer tramo no es puentear: es evadir, y el entrevistador lo cobra en la siguiente ronda. El puente se nota cuando ya diste algo.

La entrevista se juzga en el corte, no en el estudio

Piensa en el resumen deportivo: no importa cómo se sintió el partido, importan los tres momentos que salen en el video. En una entrevista, tu actuación se edita a una frase. Esa frase se elige mientras hablas, no después.

Referencia curricular

Materia:	Ciencia Política

Versi\u00f3n interactiva completa (con actividades, v\u00eddeos y autoevaluaci\u00f3n):

https://politica.lumbre.lat/object/sim-sm-r02-oa01

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat