raulpalazonprofesor@gmail.com

HERRAMIENTAS PARA EL ESTUDIO Y TRABAJO EN LAS CIENCIAS SOCIALES

Definiciones

En todas las ciencias sociales, el correcto y adecuado uso de la lengua es fundamental. Es el lenguaje el vehículo fundamental que utilizamos para transmitir información, pero también para adquirirla. Es por ello que la tarea de definir conceptos e ideas determinadas es absolutamente esencial.

Aunque existen varias formas de hacer una buena definición, aquí os dejo un modelo genérico que os servirá para definir con éxito en ciencias sociales, ya sea Historia, Geografía, Arte, …

1º PÁRRAFO	
¿Qué?	Contesta a esta pregunta inicial. Trata de utilizar un vocabulario adecuado. Por lo general, comienza tu definición con un sintagma nominal (en este caso, un sustantivo y un adjetivo). Evita, eso sí, empezar con un "es", ya que se sobreentiende, es redundante. Nunca utilices una palabra derivada de la palabra que vas a definir, ni por supuesto, la propia palabra.
¿Cuándo?	Delimita temporalmente el concepto. Dependiendo de lo que estés definiendo puedes ser más o menos preciso con la datación. Puedes expresarla período, siglo o año.
¿Dónde?	Delimita espacialmente el concepto, en qué lugar o lugares podemos situar el concepto que estamos definiendo.
2º PÁRRAFO	
Características	Cita algunas de las características más importantes del concepto. Al menos, deberías incluir siempre dos características diferentes y así aclarar qué define al concepto.
3º PÁRRAFO	
Ejemplo	Aunque no es estrictamente necesario, en ocasiones puedes incluir un ejemplo en el que utilices el término definido y aportar claridad a tu definición

A continuación, os dejo dos listas de definiciones: la primera sobre términos referidos a Historia Antigua; la segunda, sobre terminología "gamer".

raulpalazonprofesor@gmail.com
EJEMPLO DE DEFINICIÓN

1. Imperio romano

Entidad política que se forma en la península itálica (y en todos los ámbitos de influencia y poder de la anterior república romana) en el año 27 a.C. de la mano de César Augusto y finaliza con la muerte en 1453 de Constantino XI. En su máximo esplendor, dominó todas las tierras del continente europeo además de gran parte de Oriente próximo y el norte de África

Destaca por difundir numerosos elementos de la cultura romana como la arquitectura clásica o el latín. También es reseñable el papel preponderante el ejército en la configuración y dominio del Imperio romano sobre el resto de civilizaciones y entidades políticas de la antigüedad. Cabe señalar que, lo que tradicionalmente conocemos como Imperio romano hace referencia únicamente al Imperio romano de Occidente y no al de Occidente (Bizancio), teniendo lugar esta división en el año 395 con el emperador Teodosio.

Ej.: El Imperio romano (de Occidente) sufrió numerosas invasiones por parte de tribus germánicas durante el siglo V.

2. Hispania Citerior

Demarcación territorial y política dentro de la República romana, fundada en 197 a.C. por Catón el Viejo en la península ibérica. Hace referencia al territorio comprendido entre los Pirineos y la actual Cartagena, siendo Tarraco (la actual Tarragona) su capital. Fue una de las dos provincias hispanas de la República romana.

Destaca por ser la provincia hispánica que primero formó parte de la república romana. También fue la provincia con más kilómetros de costa, lo que la hacía óptimo para el comercio mediterráneo, especialmente con Roma. De esta forma, este territorio gozó de gran importancia social y económica. Progresivamente, con la conquista de Roma de toda la mitad norte de la península ibérica, ésta pasó a llamarse Tarraconensis, debido a la gran importancia de la ciudad de Tarraco.

Ej.: La península ibérica, hacia finales del siglo I a.C. estaba dividida en tres provincias romanas: Lusitania, Baetica y Tarraconensis, siendo ésta última la más cercana, extensa e importante para Roma.

1. Campero

Jugador de videojuegos de tipo shooter que rehúye moverse para permanecer una localización fija y así conseguir el mayor número de muertes de sus rivales. El término proviene del inglés “camping - to camp”, es decir, acampar. No podemos establecer con certeza el lugar y momento de nacimiento de esta práctica, aunque parece lógico pensar que la popularidad de esta destreza (y el término) se extendió en los últimos años de la década de los 90, cuando el videojuego Counter-Strike se convirtió en el FPS más jugado del momento.

Destaca por utilizar armas de potente calibre y gran alcance, siendo la práctica del “campero” muy similar al de francotirador. No obstante, el primero destaca por hacer un uso de tácticas menos “honestas” y más enfocadas a la explotación de la no visibilidad, no tanto como práctica de inmersión en el videojuego sino con el mero afán de obtener de forma fácil una gran puntuación.

Ej.: Me gusta el juego Star Wars Battlefront II porque apenas hay camperos.

2. Farmear

En videojuegos, término que hace referencia a la acción de repetir una tarea de forma constante para ganar nivel, experiencia o recursos. La palabra proviene del inglés “farming - to farm”, es decir, granjear. No podemos establecer con certeza el lugar y momento de nacimiento de esta práctica, aunque parece lógico pensar que la popularidad de esta destreza (y el término) se extendió con videojuegos tipo JRPG en la década de los 90, cuando los desarrolladores utilizaban la necesidad de adquirir una ingente cantidad de recursos o experiencia como forma artificial de durabilidad de un videojuego.

Destaca por ser una acción asociada a MMO’s y videojuegos de rol en general, ya que el subir de nivel al personaje en cuestión necesita de muchas horas de experiencia o recursos que se consiguen con una práctica o mecánica repetitiva. En ocasiones, la repetición mecánica puede consistir en obtener un determinado material para poder adquirir nuevo equipamiento (algo propio de los RPG) o, por el contrario, la eliminación de determinado enemigo que nos permita obtener cantidades altas de experiencia (XP).

Ej.: Warframe es un juego que va mucho más allá del simple farmeo.