

1. Título del taller	Provisional: Big Data Definitivo: Big Data y redes sociales
2. Profesores	Vicente Rodríguez y Teresa Durán
3. ¿En qué consiste el taller?	¿En qué afecta el Big Data en el deporte? ¿Y más concretamente en el fútbol? ¿Como es la estructura de las redes sociales?
4. Nivel del alumnado participante (1º ciclo, 2º ciclo de ESO, bach, indistinto,...)	3º ESO 4º ESO
5. Producto final	Cuestionario kahoot y grafo a tamaño real de una red social con preguntas
6. Espacio deseado	Aula con pizarra digital o proyector.
7. Alumnos imprescindibles (en su caso)	
9. Criterios de evaluación y/o competencias clave de cada una de las materias implicadas	<p>Lengua: 1. Aprender a hablar en público, en situaciones formales e informales, de forma individual o en grupo. 2. Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.</p> <p>Biología: 1. Utilizar fuentes de información variada, discriminar y decidir sobre ellas y los métodos empleados para su obtención 2. Participar, valorar y respetar el trabajo individual y en equipo</p> <p>Matemáticas: 1. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos. 2. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.</p>

10. Instrumentos para calificar	<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación y seguimiento que rellenan los equipos durante la preparación. ● Rúbrica de auto y coevaluación.
11. Tareas a realizar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar noticias online en las que aparezca el uso del big data en el deporte. 2. Analizar cómo afecta en las tácticas de juego en el fútbol. 3. Elaboración de un cuestionario kahoot y de un grafo a tamaño real de una red social. 4. Elaboración de una presentación explicativa: en qué consiste el big data y cómo lo usan los entrenadores de algunos equipos de fútbol.
13. Materiales necesarios	<p>Ordenadores, internet. Cartulina o similar de 5x5 metros. Cuerdas de distintos colores (12 rojas, 6 azules, 6 verdes, 6 negras, 4 blancas, 4 amarillas)</p>