hoja de trabajo

primaria

Colorea a Jorge Campos

Nace el 15 de octubre del año 1966 en la ciudad de Acapulco.

Comenzó su carrera deportiva en el Club Universidad Nacional A.C. (Pumas) en el año 1988, donde fue fichado como “delantero”. Un día tuvo que suplir al portero titular, convirtiéndose así en el guardameta desde ese mismo momento.

En el año 1991, la selección de México fue llamado para ser el portero y participó en el mundial de futbol que se celebró en los Estados Unidos (1994).

En algunas ocasiones, jugaba en la posición de “delantero” y siempre intentaba marcar gol. Durante su carrera logró anotar en 47 goles. Uno de los goles más recordados fue el que anotó de “media tijera” para el Club Atlante, contra el Cruz Azul.

Cuando era portero lucía uniformes de llamativos colores fluorescentes y figuras geométricas.

En el año 2003, decide retirarse a la edad de 37 años.

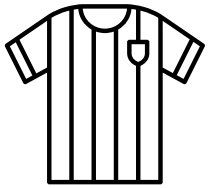
En la actualidad Jorge Campos realiza colaboraciones deportivas como comentarista para TV Azteca.

¿Sabías qué...?

A Campos le dicen ‘El Brody’ porque en Acapulco, todos se dicen ‘Brother’ (Hermano), pero una malformación en lenguaje derivó en la palabra **‘Brody’.**

hoja de trabajo

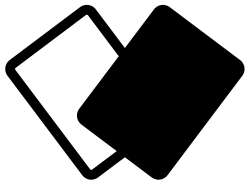
primaria



Lance Wayman, diseñador estadounidense, fue el encargado de crear la mascota oficial de la copa mundial de México 1970.

Su propuesta de mascota fue un águila de formas geométricas, nacida de un cascarón en forma de balón, la cual fue bautizada con el nombre de Pico.

Algunos directivos no recibieron con agrado a Pico, pues aún tenían como referencia la imagen intantil y amable de “Willie”, la mascota del mundial anterior y la primera en la historia de los torneos mundiales.



Fernando González “Fernandón”, dueño del Atlante, presentó el diseño de Juan González Martínez, que se trataba de un niño sonriente, con sombrero de paja y cuya playera levantada dejaba ver su barriga.

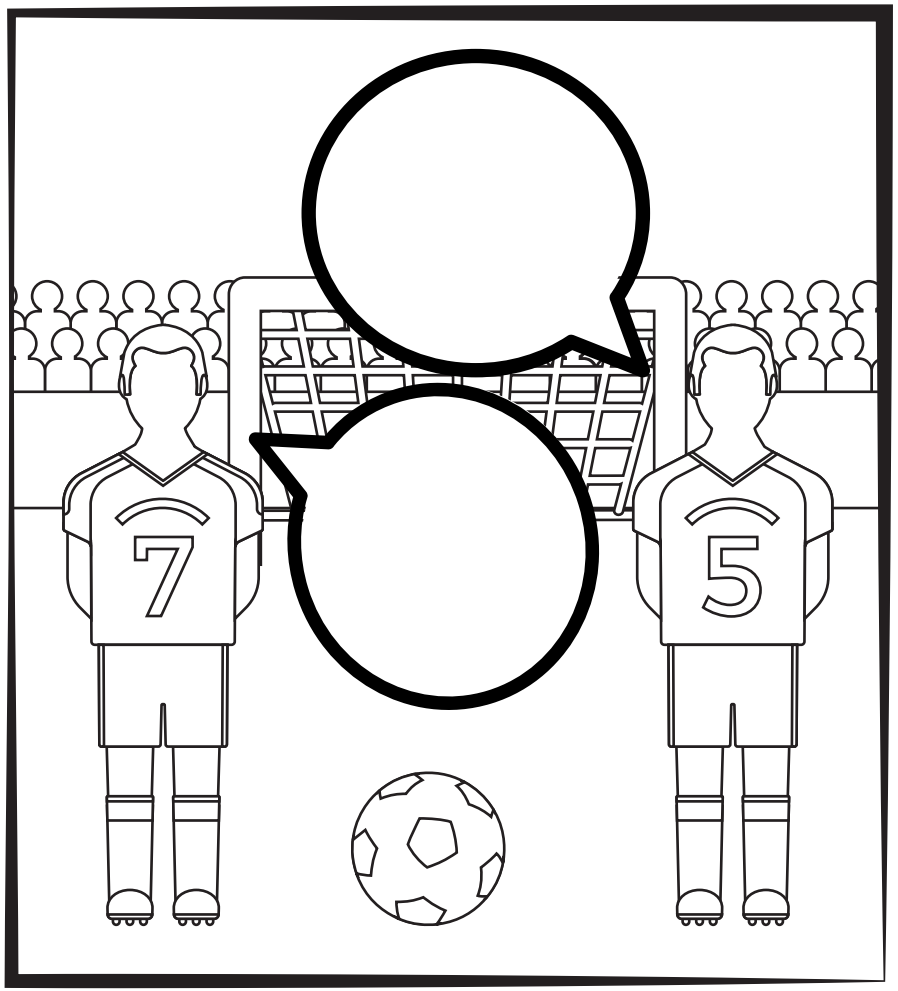
“Juanito”, como le llamaron, desbancó a Pico de tal manera que hasta la fecha éste no figura en los recuecuentos de la FIFA como mascota oficial del mundial México 70.

Crea tu propia mascota mundialista

hoja de trabajo

primaria

Imagina la conversación que tienen estos jugadores. Escríbela en los globos.



¿Qué pasó después? Dibuja lo que crees que sucedió una vez termianada la conversación.