

# FUTBOL FANTÁSTICO APLICADO A LA EDUCACIÓN



Es un juego en el cual los participantes **forman un equipo de fútbol virtual** basado en **jugadores reales**, que forman parte de **equipos reales** y que, **sobre la base de su actuación** en los partidos, obtienen una puntuación que establece su posición.



## ¿CÓMO PODEMOS LLEVAR ESTA PRÁCTICA A LA EDUCACIÓN?

Inicialmente armando equipos de alumnos para que entre ellos empiecen a contratar a los jugadores con los que van a formar su equipo, el mínimo de jugadores que deben contratar es de 11 y el máximo es 15, esto con la finalidad de poder tener hasta 4 cambios en la alineación de su equipo. Una plantilla típica incluye 1 guardameta, 4 defensas, 3-4 centrocampistas y 2-3 delanteros.

Aquí se recomienda que los representantes de equipo sean alumnos a los que les gusta el futbol para que puedan aconsejar a sus compañeros en la adquisición de los jugadores.

En esta práctica se pueden tomar en cuenta dos variables:

- 1.- Dentro de una escuela un jugador fantástico de futbol solo puede pertenecer a un solo equipo.
- 2.- Dar la oportunidad de que adquieran un mismo jugador en diferentes equipos.



## PERO... ¿CON QUÉ CONTRATARÍAN A LOS JUGADORES?

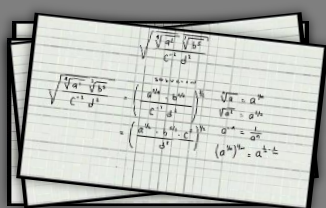
En este caso las alternativas más viables serían utilizando puntos o dinero virtual, llegando a la interrogante central, ¿Cómo obtendrían los alumnos esos puntos o dinero virtual?

Los alumnos obtendrían esos elementos al realizar los trabajos que les dejen sus maestros. Los trabajos podrán ser multidisciplinarios o de una sola asignatura.

**Ejemplo**

Número de alumnos por equipo: 15

Actividades para 1 día



**Trabajo individual:**  
Elabora este trabajo de matemáticas y obtén \$250 Por cada uno.



**Trabajo en equipo:**  
Elabora este trabajo de ciencias y obtén \$2000

Si al revisar, 14 alumnos hicieron bien el trabajo de matemáticas, estarían obteniendo \$3500, si además hicieron bien el trabajo de ciencias y obtuvieron \$1800 más.  
 $\$3500 + 1800 = \$5300$

Con lo que obtuvieron en este día, ¿a quién pueden adquirir?

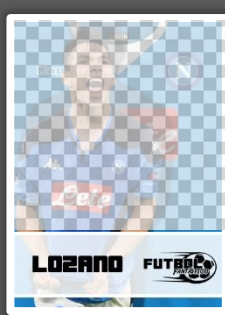
- 1.- **Solamente pueden adquirir a Álvarez ya que es el único para el que les alcanza y guardar su sobrante.**
- 2.- **Pueden guardar su presupuesto y juntarlo con el del día siguiente para que les alcance para otro jugador.**



Costo de Contratación:  
\$6,000



Costo de Contratación:  
\$7,000



Costo de Contratación:  
\$5,500



Costo de Contratación:  
\$5,000

Nota: Los costos variarán dependiendo del número de los integrantes de los equipos y de la escuela.

## ¿CÓMO SE PUEDEN DAR A CONOCER LOS JUGADORES A CONTRATAR?

En el aula mediante impresiones

Periódico mural

Mediante la utilización de redes sociales, de manera particular a través de Facebook



Esta acción se puede llevar a cabo durante tres o cuatro semanas, dando oportunidad a que los alumnos logren adquirir los jugadores que necesitan para armar su equipo, y que además tengan jugadores para hacer posibles cambios.

## YA TENEMOS NUESTROS JUGADORES, AHORA ¿CÓMO JUGAMOS FUTBOL FANTÁSTICO?

**1**

Se debe dar a conocer la alineación del equipo (Compuesta por 11 jugadores) al maestro encargado. Después de esa acción ya no se puede hacer ningún cambio.

**Ahora**

A juntar dinero virtual para contratar jugadores



Calendario Liga MX



### Nota:

Existen 3 comodines, los cuales te ayudan a sumar más puntos. Estos se pueden utilizar solamente una vez.

**TDS**

Aunque estén en la banca, tus 15 jugadores suman puntos

**OTS**

Si gana tu director técnico ganas 25 puntos

**O.S**

Multiplica los puntos obtenidos por un jugador por 5

## Reglas del Juego

1. Si mi **director técnico** gana el encuentro:
2. Si en mi estadio gana el equipo local:
3. Por cada gol que anote uno de mis jugadores:
4. Si uno de mis jugadores hace una asistencia a quien metió un gol:
5. Si mi portero no recibe anotación:
6. Por cada uno de mis defensas que no permitan anotación:
7. Por cada uno de mis centrocampistas que no permita anotación:
8. Por cada uno de mis centrocampistas que no permitan anotación:
9. Si uno de mis jugadores falla un penalti:
10. Por cada gol que reciba mi portero:
11. Por cada uno de mis jugadores que reciban tarjeta amarilla:
12. Por cada uno de mis jugadores expulsados:

mi equipo gana 5 puntos  
mi equipo gana 5 puntos  
mi equipo gana 4 puntos  
mi equipo gana 2 puntos  
mi equipo gana 7 puntos  
mi equipo gana 5 puntos  
mi equipo gana 2 puntos  
mi equipo gana 2 puntos  
mi equipo gana 2 puntos  
mi equipo pierde 2 puntos  
mi equipo pierde 2 puntos  
mi equipo pierde 1 punto  
mi equipo pierde 3 puntos

**Gana el equipo que obtiene mas puntos.**

Al finalizar la jornada, se pueden conservar los jugadores que ya se contrataron y dar un tiempo para contratar otros más, esto con la finalidad de tener más oportunidades de generar cambios en la alineación.



### BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

- <https://ligamx.net/> Página oficial de la Liga mexicana de Futbol.
- [https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%BAtbol\\_fantasy](https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%BAtbol_fantasy) Reglas del futbol fantástico.
- [https://es.123d.com/fotom\\_35264619\\_empres%C3%A1rio-attitude-personalidades-personagens-stick-figure-pictogram-%C3%ADcones.html](https://es.123d.com/fotom_35264619_empres%C3%A1rio-attitude-personalidades-personagens-stick-figure-pictogram-%C3%ADcones.html) Ilustraciones gente vector.
- Tavira Aguirre Miguel Angel 2021. Ilustración balón poste.
- Tavira Aguirre Miguel aneel 2021. Vector. Lozo Futbol Fantástico.