

Fantasy Cartola FC como experiência de lazer de interesses físico: experiência da Liga PET UFMS

Fantasy Cartola FC as a leisure experience for physical interests: experience of the PET UFMS league

*Junior Vagner Pereira da Silva, *Luan Mendonça Mendonça, *Julia Jank, *Maria Eduarda Martins,

*João Victor Espírito Santo, **Alan Costa

*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (Brasil), **Universidade de Pernambuco (Brasil)

Resumo. O *fantasy* Cartola FC consiste em aplicativo voltado à gamificação do futebol. Considerando a relevância de promover o lazer, dado as possibilidades que o aplicativo oferece à contemplação, ao conhecimento e à prática, o grupo de Educação Física do Programa de Educação Tutorial da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul promoveu em 2023 a liga PET UFMS. O objetivo do manuscrito é relatar a experiência vivenciada com a ação. Trata-se de um relato de experiência, que contou com a participação de 26 acadêmicos. Realizado entre abril e dezembro de 2023, figurou como mecanismo de ampliação das possibilidades de experiências contemplativas, de conhecimento e práticas do lazer de interesse físico entre universitários, como também promoveu o conhecimento, a avaliação e a produção midiática aos petianos, organizadores da liga. Conclui-se que a ação dispõe de condições não apenas entretenimento, mas também educação para o lazer e pelo lazer.

Palavras-chave: Lazer; Universitário; Futebol.

Abstract. Fantasy Cartola FC is an application aimed at gamifying soccer. Considering the relevance of promoting leisure, given the possibilities that the app offers for contemplation, knowledge and practice, the Physical Education group of the Tutorial Education Program at the Federal University of Mato Grosso do Sul promoted the PET UFMS league in 2023. The aim of this manuscript is to report on the experience of this action. This is an experience report, in which 26 students took part. Held between April and December 2023, it served as a mechanism for expanding the possibilities for contemplative experiences, knowledge and leisure practices of physical interest among university students, as well as promoting knowledge, evaluation and media production for the PET members, the league's organizers. The conclusion is that the action provides not only entertainment, but also education for leisure and through leisure.

Keywords: Leisure; University; Football.

Resumen. Fantasy Cartola FC es una aplicación que pretende gamificar el fútbol. Considerando la relevancia de promover el ocio, dadas las posibilidades que la app ofrece para la contemplación, el conocimiento y la práctica, el grupo de Educación Física del Programa de Educación Tutorial de la Universidad Federal de Mato Grosso do Sul promovió la liga PET UFMS en 2023. El objetivo de este manuscrito es relatar la experiencia de esta acción. Se trata de un informe de experiencia en el que participaron 26 estudiantes. Realizada entre abril y diciembre de 2023, fue un mecanismo para ampliar las posibilidades de experiencias contemplativas, de conocimiento y de prácticas lúdicas de interés físico entre los estudiantes universitarios, además de promover el conocimiento, la evaluación y la producción de medios para los miembros del PET, organizadores de la liga. La conclusión es que la acción proporciona no sólo entretenimiento, sino también educación para el ocio y a través del ocio.

Palabras clave: Ocio; Estudiantes universitarios; Fútbol.

Fecha recepción: 01-04-24. Fecha de aceptación: 23-05-24

Junior Vagner Pereira da Silva

jr_lazer@yahoo.com.br

Introdução

No tempo presente há uma grande representatividade de grupos de estudos, pesquisas, artigos e livros a respeito das teorias do lazer. Dentre essas produções, há obras que são consideradas clássicas, consolidadas em literaturas que trouxeram contribuições que perduram há décadas. Como exemplo dessas teorias pode-se citar os conteúdos culturais postulados por Dumazedier (1979), que distinguiu cinco interesses (físicos, manuais, artísticos, intelectuais e sociais) e, posteriormente, foi ampliado com o interesse turístico (Camargo, 1986), conceitos que, mesmo com o passar dos anos, ainda são atuais e permitem reflexões relevantes sobre o lazer, assim como suas conexões com novas formas de vivenciá-lo.

O interesse físico relaciona-se às práticas corporais de movimento ou exercícios físicos, incluindo as diversas modalidades esportivas existentes (Marcellino, 2002). Também pode ser compreendido como uma forma de vivenciar as atividades físicas de lazer, onde as pessoas buscam promover a saúde e um maior bem-estar social, vivenciado di-

ferentes manifestações da cultura corporal, como as ginásticas, danças, lutas, jogos motores, dentre outros (Silva & Sampaio, 2011).

Entretanto, a exemplo dos demais interesses culturais, as vivências de interesse físico se manifestam em diversas possibilidades, não estando limitadas às ações práticas produtivas (realização, invenção, descoberta, expressão), mas também não-produtivas (observação, contemplação, assistência). Portanto, sendo os esportes conteúdos culturais que integram o interesse físico, a ocupação do tempo disponível não necessariamente deve estar motivada pela execução física e seus benefícios biofisiológicos ou motores, visto que é possível vivenciá-lo por meio da contemplação em transmissões esportivas por canais abertos e fechados, pela *internet* (*youtube*, por exemplo) ou contemplá-los presencialmente em espaços esportivos.

As pessoas, independentemente do nível de atividade física ou habilidade esportiva, podem se interessar por conhecer aspectos técnicos, táticos, físicos e históricos sobre uma determinada modalidade esportiva, sendo, inclusive, factível, a possibilidade de uns serem *expertises* no conhecimento,

mas não dispor de nenhuma habilidade motora em uma determinada modalidade.

Tal condição também se aplica as experiências mediadas por ferramentas de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), na condição de veículo para experiências de lazer (Silva & Sampaio, 2011; Pires & Antunes, 2007). Motivadas pelo contato com manifestações relacionadas ao interesse físico do lazer (e não pela tecnologia em si, em que a escolha se daria por estar em uma experiência virtualizada), as TICs permitem que o acesso ocorra por meio de diferentes plataformas. As mais comuns são os jogos digitais, sejam eles acessados por meio de plataformas e/ou equipamentos que funcionam de diferentes formas, por exemplo, mediante conexão a telas (consoles), videogames portáteis, jogos em computadores ou em aplicativos para *smartphones*. Neste sentido, ao terem uma atitude no tempo disponível em se envolverem com vivências do lazer relacionados ao esporte por meio da gamificação, entende-se que elemento motivador não seja a virtualização, mas sim o conteúdo específico contido no tipo de jogo. Ou seja, ao selecionar o jogo FIFA, o que impera é a busca por elementos relacionados ao futebol, com escolhas de times, jogadores em conformidade com a posição e rendimento similar a performance atlética real do atleta, aplicação dos fundamentos inerentes a modalidade. Por outro lado, a seleção do *game* Monaco Grand Prix, se encontra nutrida pela relação e expectativas do usuário com o automobilismo, sendo as escolhas realizadas a partir do conhecimento prévio sobre eventos automobilísticos, sobretudo a Fórmula 1, com escolhas de carros, escuderias, pistas, dentre outros. Nessa mesma lógica seguem os *games* de lutas (Street Fighter), em que os personagens são escolhidos em conformidade com tipo de arte marcial que domina, sendo aplicados no contexto do jogo os golpes inerentes a mesma. Não por acaso, os *games* esportivos, conforme expõem Macedo y Falcão (2019), figuram como herdeiros dos jogos competitivos organizados, o que levou a criação do *e-Sports*, tipo específico de prática esportiva da cultura contemporânea.

A maneira como esses jogos são criados e desenvolvidos passaram a despertar o interesse de diversas áreas e os conceitos envolvidos em seus *designs*. Uma dessas estratégias que envolve participantes é baseada na gamificação que, aplicada nessas diferentes plataformas/modalidades como *fantasy games*, é um exemplo prático e em ascensão, sobretudo àqueles relacionados aos esportes que figuram como paixão nacional, modalidade menos estruturada por capital cultural e econômica (Mutz & Müller, 2021) e o futebol, no caso brasileiro, a paixão nacional desde a década de 20 (Rinaldi, 2000).

No caso deste tipo de jogo, em âmbito brasileiro, se destaca o *fantasy* Cartola FC, que cada vez mais tem sido adotado como forma de entretenimento, indo de 1 milhão em 2014 (Cruz Junior, 2014) para 5 milhões e 400 mil times em 2017 (Carvalho, et al., 2019) e 5 milhões e 800 mil times montados em 2024 (Tremonti, 2024), o que indica sua procura e relevância no contexto das experiências de lazer no contexto brasileiro.

Gamificação, *fantasy game* e o Cartola FC como veículo de experiências de lazer: funcionalidades e potencialidades

Ao pensarmos nas estruturas de funcionamento dos jogos digitais, dentre suas características fundamentais existe a possibilidade de envolvimento que gera nos jogadores a simulação de condições que acontecem no mundo real, possibilitando acelerar a aprendizagem, como também promover experiências coletivas e colaborativas entre os jogadores, ao mesmo tempo em que conseguem persuadir os envolvidos (Ferrara, 2013, p. 293). Esses conceitos podem se confundir com os tradicionais jogos fundamentados por Huizinga (2008) e Caillois (1990), em que a liberdade envolve o ato de jogar, a intencionalidade de permanecer neste ambiente e seguir suas regras. Porém, essa experiência tem expandido as barreiras dos jogos e evoluído para um fenômeno chamado de gamificação, aplicado a educação física com objetivos de promover hábitos saudáveis em escolares (Rodríguez-Ferrer, et al., 2024), analisar os efeitos de uma unidade didática gamificada em comparação a metodologia tradicional (Sevilla-Sanchez, et al., 2023; Real-Pérez, et al., 2021), adaptação do *crossfit* ao contexto escolar (Sanchez-Silva & Prieto, 2021), analisar os impactos da gamificação sobre a ansiedade diante na Educação Física (Martín, et al., 2022)

Em linha gerais, a gamificação consiste no reajuste de experiências reais para sua vivência no mundo do jogo digital, ou, como Cruz Junior (2014, p. 944) sintetiza:

o processo de aplicação de mecânicas de jogo em situações de não-jogo, que, no geral, tem como objetivo intensificar o engajamento dos indivíduos numa dada circunstância. Seu principal objetivo é imbuir atividades (que por si só não se revelam tão atraentes) com a aprazibilidade, a motivação e a diversão comumente associadas aos jogos digitais. [...] A intenção é fazer com que o indivíduo aja como se estivesse jogando, mesmo que a circunstância na qual se encontra não lhe seja apresentada como tal: os envolvidos “jogam” de modo subliminar, isto é, sem a plena consciência da natureza das ações e dos comportamentos em curso.

Souza Junior, Lisboa y Costa (2019), apoiados em Cruz Junior (2014) e Zichermann y Cunningham (2011), destacam que esse tipo de estratégia não é nova, pois “[...], o termo remete a estratégias de uso dos jogos, utilizadas há muito tempo – por exemplo, pelo exército e suas estratégias de batalha simulando jogos, inclusive com o uso do formato digital desses tipos de jogos” (p. 95). Mesmo com esse destaque, a gamificação pode trazer a diversas situações os conceitos utilizados no *design* de jogos, isto é, no desenvolvimento de mecanismo que, “quando usado corretamente, promete produzir respostas (estéticas) significativas por parte dos jogadores” (Zichermann & Cunningham, 2011, p. 36). Dentre esses recursos, Zichermann y Cunningham (2011) e Cruz Junior (2014), sintetizam o uso de pontos, níveis, conquistas, insígnias, quadro de pontuações/líderes, além do uso de dados do jogo como *scouts* e evoluções durante o jogo por meio de *feedbacks*.

Costa y Rocco Jr. (2015) comentam, a partir dos *games*

studies, a importância que a simulação tem nesses tipos de jogos desde seus primórdios, pontuando que nos jogos de modalidades esportivas, o jogador pode não perceber, mas também acabam atuando como um técnico, por exemplo, ao decidir como vão resolver as demandas do jogo, ao escolher com qual time jogará, como escolherá a escalação da equipe e qual tipo de jogo, se participará um treino ou de um campeonato (Costa & Rocco Jr., 2015, p. 7).

O exemplo trazido pelos autores remonta aos jogos digitais de futebol que se tornaram sucesso de vendas como FIFA e PES (*Pro Evolution Soccer*) destacando a importância da “gestão estratégica do esporte, envolvendo planejamento e simulação de atividades que contemplam a administração de uma organização esportiva” por meio do *Football Manager*, considerado a primeira série de Jogos Digitais desse gênero, criado por Kevin Toms em 1982 e que, em sua edição 2014, vendeu mais de um milhão de cópias em todo o mundo (Lobo, 2014).

Da mesma forma que as estratégias de gamificação podem não parecer algo novo, a história dos jogos de simulação se mistura aos seus conceitos e nos trazem diferentes maneiras de enxergar sucessos de audiência como o “produto midiático” Cartola FC (Reis, 2014). Para além do tema do jogo, Cruz Junior (2014, p. 953) classifica o Cartola FC como um *fantasy game*, tipo de jogo em que os participantes devem assumir o papel de donos ou dirigentes de equipes que, depois de criadas, devem competir contra equipes formadas por outros jogadores. Tais disputas ocorrem com base na obtenção e comparação de dados estatísticos pertinentes ao desempenho de times e/ou atletas em certames (campeonatos e partidas) do mundo real.

Tussey (2018) *apud* Quintela y Oliveira (2022) explica que os *fantasy games* podem ser conceituados como plataformas lucrativas que se apropriam de conteúdo esportivo, informações e narrativas para o engajamento social dos fãs. Quintela segue explicando que, através da criação de equipes com jogadores reais, os usuários competem entre si, e o desempenho desses atletas nos jogos oficiais impacta tanto o resultado do jogo em si quanto a competição paralela no *fantasy game*. Essa dinâmica leva organizadores de eventos esportivos e emissoras oficiais a incorporarem a gamificação e os *fantasy games* em suas narrativas como estratégia de aproximação com os torcedores/consumidores de futebol.

O Cartola segue as lógicas descritas anteriormente. O jogo em seus moldes atuais pode ser acessado via computador e em forma de aplicativo para *Android*, *iOS* e *Windows Phone*. Nele, o usuário escala 11 jogadores e um treinador dos clubes participantes do Campeonato Brasileiro de Futebol Série A.

A gamificação do futebol por meio do *fantasy* Cartola FC no Brasil tem inspirado sua expansão para outras modalidades e contextos diferentes ao Brasileirão. Em São Carlos, interior do Estado de São Paulo, foi criada uma aplicação *web Back-End*, de um *Fantasy Football* na modalidade *futebol society* do torneio InterREP São Carlense, disputado por equipes de repúblicas acadêmicas (Rodrigues y França, 2023). O *fantasy* Cartola FC foi lançado por meio de um

aplicativo (*app*) em 2005 pela *SporTV* para o Campeonato Brasileiro de Futebol de campo masculino – Série A. O “Brasileirão”, como é mais conhecido o campeonato, é composto por 20 equipes que, de abril a dezembro e em dois turnos (turno e retorno), jogam entre si, totalizando 38 rodadas. Este *fantasy* é similar a outras iniciativas de *Fantasy Football* existentes em outros países e vinculados aos principais campeonatos, como *Premier League* (Inglaterra), *La Liga* (Espanha), *Bundesliga* (Alemanha), *Magic Leghe* (Itália), *UEFA Champions League* (Europa) (Silva, 2018),

O *fantasy* Cartola FC, permite ao cartoleiro (usuário do jogo), escolher uma formação tática de jogo dentre as disponíveis (3-4-3; 3-5-2; 4-3-3; 4-4-2; 4-5-1; 5-3-2 e 5-4-1), sendo estas similares as utilizadas pelos clubes no contexto das competições reais do Brasileirão.

Uma vez definida a formação tática, a cada rodada, o *app* permite ao cartoleiro escalar sua equipe. Tal procedimento, inicialmente, era possível de ser realizado até 2h antes do primeiro jogo de cada rodada - mercado aberto (Carvalho, et al., 2019). Em 2023, passou por mudanças, ficando o mercado aberto até um minuto antes do início da primeira partida de cada rodada.

Respeitando as especificidades de cada posição e os jogadores reais que disputam o Brasileirão Série A, a escalação consiste em, a cada rodada, selecionar 11 jogadores, dos quais um, obrigatoriamente, será identificado como capitão.

Adicionalmente, cinco jogadores, um por posição (goleiro, zagueiro, lateral, meio-campo e atacante), são escolhidos como reservas. Caso o jogador escalado virtualmente no *app* como titular não seja escalado pelo técnico do clube, a pontuação do mesmo será substituída pelo atleta reserva indicado para posição pelo cartoleiro. Tal composição, conforme relatos de Silva (2018), é similar às utilizadas em *fantasys* da *Premier League* e da *UEFA Champions League*, em que a cada rodada os “cartoleiros” (ou “usuários” em outros países) podem escalar 11 titulares e quatro reservas.

Para efeitos de patrimônio, a exemplo do que ocorre com um clube esportivo, ao iniciar a competição, cada cartoleiro conta com um patrimônio de 100 cartoletas (moeda corrente do *app*) usada para escalar os atletas. Ou seja, cada jogador e técnico dispõe de um valor de “passe”, devendo, o cartoleiro, a cada rodada, escalar sua equipe com o patrimônio que dispõe.

Tal quadro, em parte, simula a realidade dos clubes, que contratam um plantel para a temporada. Contudo, diferentemente do que ocorre na realidade futebolística, em que o capital econômico é divergente, possibilitando que alguns saiam na frente, vez que o financeiro é um meio para buscar melhorias no desempenho esportivo (Ferreira; Marques; Macedo, 2018), no *fantasy* Cartola FC, para início da competição, o *app* possibilita uma largada equânime, pois todos iniciam com 100 cartoletas.

Para aferir a pontuação dos cartoleiros, a partir da primeira rodada, é utilizado o *scout* de cada partida oficial do Brasileirão Série A. O *scout* consiste na contagem de eventos que auxiliam as equipes técnicas a tomadas de decisões no

contexto real de competições esportivas (Ortolan & Silva, 2020). Em 2023 foram aplicados valores às ações de ataque e defesa, conforme o Quadro 1.

Tabela 1.

Scouts utilizados pelo *fantasy* Cartola FC.

SCOUTS DE ATAQUE		SCOUTS DE DEFESA	
Gol	+8.0 pts	Defesa de pênalti	+7.0 pts
Assistência	+5.0 pts	Jogo sem sofrer gols	+5.0 pts
Finalização na trave	+3.0 pts	Defesa	+1.0 pts
Finalização defendida	+1.2 pts	Desarme	+1.2 pts
Finalização para fora	+0.8 pts	Gol contra	-3.0 pts
Falta sofrida	+0.5 pts	Cartão vermelho	-3.0 pts
Pênalti sofrido	+1.0 pts	Cartão amarelo	-1.0 pts
Pênalti perdido	-4.0 pts	Gol sofrido	-1.0 pts
Impedimento	-0.1 pts	Falta cometida	-0.3 pts
		Pênalti cometido	-1.0 pts

Fonte: www.dicasdocartola.com.br

Além dos critérios expostos acima, existe o fator do capitão, que terá sua pontuação multiplicada por 1,5. A pontuação do técnico ocorre através da média de pontuação dos jogadores do time comandado por ele em jogo real. Adicionalmente, em caso de vitória, o técnico ainda conta com a bonificação de 1.0 pt.

Ao longo dos 19 anos de sua criação para o Brasileirão, o *scout* do *fantasy* Cartola FC tem passado por ajustes, haja vista que em 2017 o mesmo era composto com falta sofrida (+0,5), passe errado (-0,3), assistência (+5,0), finalização na trave (+3,5), finalização defendida (+1,0), finalização para fora (+0,7), gol (+8,0), impedimento (-0,5) e pênalti perdido (-3,5) (Batista, 2018).

Traçando um paralelo especificamente com o *scout* utilizado para a edição de 2023 e as versões anteriores, o desempenho do capitão anteriormente multiplicado por 2, passou a ser 1,5; passes incompletos, penalizados até 2021 com -0,3, passaram para -0,1 em 2022 e, em 2023, extinto. O tempo máximo de 30 minutos antes de cada rodada para finalizar a escalação da equipe, passou a ser 2 minutos; cartoleiros *free*, passaram a participar de até cinco ligas simultâneas no sistema de disputa eliminatória simples. Ainda, ao treinador, caso sua equipe seja vencedora, foi acrescido um ponto extra (Um Dois Sports, 2023). Para efeitos de pontuação, a substituição de um jogador ocorre somente quando o reserva obtiver resultados positivos. Caso contrário, a pontuação do jogador escalado virtualmente, mas que não participou efetivamente da partida real, será zero (Cartola, 2023).

Portanto, na aferição da equipe vencedora a cada rodada no interior das ligas, é utilizada a soma da pontuação obtida pelo desempenho oficial de cada jogador profissional e técnico nas partidas do Brasileirão Série A e que integrou a escalação virtual do cartoleiro. Por conseguinte, o vencedor de uma liga, decorre da soma da pontuação obtida nas 38 rodadas.

No que concerne à valorização do passe dos jogadores, ou seja, o mecanismo que faz com que a cada rodada um jogador custe mais ou menos cartoletas, como também que um clube virtual aumente ou diminua seu patrimônio em decorrência do desempenho dos atletas escalados, para a

primeira rodada os analistas do *app* estipulam um valor mínimo de pontos necessários para que o jogador alcance.

Na segunda rodada, o *app* começa a usar a média do atleta como critério para valorização ou desvalorização, ou seja, mesmo que o jogador não vá tão bem na segunda rodada, ainda assim poderá valorizar. Portanto, o ideal, para obtenção de maior pontuação, seria a escalação de jogadores que valorizaram seu passe na primeira rodada.

A partir da quarta rodada, um jogador que foi mal na anterior e, na rodada subsequente obtiver melhor pontuação, tende a valorizar seu passe, mesmo que pouco. Portanto, a partir dos *scouts* iniciais e valorização nas duas primeiras rodadas, ao longo do campeonato os atletas do *fantasy* Cartola FC, a exemplo do que ocorre na vida real, têm seu passe valorizado ou desvalorizado.

Ao final de cada rodada, os jogadores escalados alcançam uma pontuação de acordo com seu desempenho, o que será o fator determinante na pontuação a ser alcançada pelos competidores do *fantasy* Cartola FC, que podem ter o patrimônio de 100 cartoletas aumentadas ou diminuídas ao longo da competição, interferindo, diretamente, nas escalações da equipe nas rodadas subsequentes. Assim, como um clube dispõe de aporte financeiro para contratação da equipe, os cartoleiros têm o capital (patrimônio). Portanto, quanto maior o aporte econômico da equipe virtual, maiores serão as chances de contratação de jogadores com melhor desempenho em cada posição na virtualização esportiva *fantasy football*.

Quanto ao formato de competições, o aplicativo possibilita a criação de dois tipos de ligas, as clássicas e as eliminatórias simples. As clássicas são disputadas em dois turnos, com jogos de ida e volta, se consagrando campeã a equipe que obtiver mais pontos ao final da temporada. Já nas eliminatórias simples, as equipes são organizadas em jogos em que apenas a vencedora seguirá adiante na competição. Para ser campeão, o cartoleiro não pode perder nenhum jogo, visto que neste formato, o vencedor não se dá pela acumulação de pontos obtidos nas rodadas, mas sim por não ser derrotado em nenhuma delas.

Em ambos os sistemas de disputa, existem as opções de criação de liga pública, privada ou moderada. Na pública, qualquer pessoa pode participar; na privada, somente quem recebe convite do criador. A moderada é um meio termo entre as duas anteriores, em que o competidor envia um pedido ao criador, podendo a solicitação ser aprovada ou rejeitada.

Compreendendo as possibilidades educativas por intermédio do lazer, assim como as possibilidades de vivenciá-lo para além da prática, o grupo de Educação Física do Programa Educação Tutorial (PET) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), por intermédio da liga PET UFMS implementou em 2023 a ação PET Cartola FC.

O objetivo da ação foi proporcionar a vivência do lazer de interesse físico por meio da contemplação, conhecimento e prática do *fantasy* Cartola FC. Especificamente, objetivou iniciar os acadêmicos do curso de Educação Física ao

interesse físico do lazer; desenvolver os conhecimentos sobre os clubes e atletas que participam do Campeonato Brasileiro de Futebol - Série A; estimular a criação de estratégias táticas para alcançar maior pontuação no decorrer da competição, bem como possibilitar o conhecimento, avaliação e produção midiática a partir da criação da liga própria do curso.

Com este manuscrito, objetivamos apresentar o Relato de Experiência vivenciado na ação PET Cartola FC 2023.

Metodologia

O Relato de Experiência (RE) pode ser entendido como um registro de experiências vivenciadas, tendo como base os estudos de pesquisas, práticas cotidianas e vivências acadêmicas onde têm como principal objetivo descrever a intervenção realizada.

Segundo Mussi et al. (2021), um RE pode ser estruturado em cinco: a) introdução, b) material e métodos, c) resultados, d) discussão, e) conclusões, podendo, tal estrutura, sofrer modificações, como a realizada para esse manuscrito, em que os resultados e discussões são apresentados em conjunto. Cada seção deve seguir uma linha de raciocínio lógico para que seja possível uma leitura contínua e de fácil compreensão. A introdução conceitua o campo teórico e o objetivo; os materiais e métodos, classificam o período temporal, descrição do local, eixo da experiência, caracterização da atividade relatada, tipo da vivência, público da ação interventiva, recursos, ação, instrumentos, critérios de análise, eticidade; os resultados abordam as consequências que o relato obteve; a discussão explica o diálogo entre o relato e a literatura, comentário acerca das informações do relato, análise das informações do RE e suas potencialidades. Por último, as considerações finais abordam sobre as finalidades e proposições. Em cada uma das seções foram realizadas perguntas facilitadoras, que serviram como delimitadoras de informações, de modo a solucionar problemas encontrados durante o estudo realizado.

Considerando as potencialidades do aplicativo, suas possibilidades de educação para o lazer e pelo lazer e a viabilidade do uso das TICs no conhecimento, avaliação e produção midiática, o grupo PET Educação Física da UFMS, para a temporada de 2023, criou a liga PET UFMS. As ligas consistem em competições internas que, com base em regulamentos próprios reúnem equipes fictícias, de modo a hierarquizar o desempenho e classificar os competidores com base na pontuação obtida (Cruz Junior, 2014), podendo a classificação ser aferida por rodada, mês, turno ou competição.

Quanto ao tipo, a liga PET UFMS se enquadra como privada que, de acordo com Casagrande et al. (2021), são aquelas conduzidas sem a mediação da plataforma oficial do *game*, como ocorre nas clássicas. O público-alvo foram os acadêmicos do curso de Educação Física da UFMS, com premiação em medalha aos vencedores em cada uma das 38 rodadas e premiação no valor de R\$ 100,00 ao vencedor do campeonato. Portanto, trata-se de uma ação relacionado ao

interesse físico do lazer (Dumazedier, 1979), desenvolvida no período de 15 de abril a 6 de dezembro de 2023 por intermédio do *app fantasy* Cartola, disponível gratuitamente nas versões IOS (*app store*) para *Iphone* e *android* (*google play*), para demais dispositivos.

Relato de Experiência

O Campeonato Brasileiro de Futebol de 2023 se iniciou no dia 15 de abril, às 15h, e a ação PET Cartola FC, por meio da liga PET UFMS, no dia 14 de abril. De modo a estimular os estudantes do curso de Educação Física da UFMS a participarem da ação, foi realizado convite via *Instagram* do grupo @petef.ufms (Figura 1).



Figura 1. Post de Divulgação. Fonte: Instagram @petef.ufms

A partir do *link* disponibilizado na publicação, os interessados preencheram o formulário *google docs*. A divulgação foi visualizada por 222 seguidores, dos quais 22 curtiram e 11 compartilharam. Após o período estipulado às inscrições, a liga PET UFMS foi composta por 26 equipes, das quais dois competidores aderiram ao passe *Pro*.

A criação de ligas no *fantasy* Cartola FC tem sido um crescente no contexto do lazer, com vivências nos gêneros contemplativo (partidas de futebol), conhecimento (busca de informações em meios de comunicação sobre *scouts*) e prático (escalação das equipes virtuais no *app*), mediados por recursos tecnológicos e virtuais, caracterizando o de interesse físico.

A exemplo da liga PET UFMS, outras têm sido criadas por comunidades universitárias, como a EDUIVALE F. C., da Faculdade Eduvale de Avaré, São Paulo (Faculdade Eduvale, 2016), a Novo Desporto Universitário (NDU), no Estado de São Paulo (NDU Comunicação, 2017) e UFU Cartola FC, na Universidade Federal de Uberlândia (Divisão de Esporte e Lazer Universitário, 2021).

Ademais, no contexto nacional, existem várias ligas específicas que oferecem premiações em dinheiro. Dentre elas, podem ser citadas a Cartola *Seven Sky Sports*, que em 2018 cobrava R\$ 50,00 (cinquenta reais) de inscrição e pro-

movia premiações aos melhores do turno, do mês, da rodada e para o cartoleiro com maior pontuação no turno (Gontijo, 2021), *Champions Mix*, com prêmio de R\$ 200,00 (duzentos reais) ao campeão (Melo, 2023). A própria idealizadora do Cartola FC, criou liga específica com premiações, a Premiada Cartola, distribuindo cartões de vale compras de R\$ 500,00 (quinhentos) reais a R\$ 5.000,00 (cinco mil) reais para vencedores das rodadas e, R\$ 50.000,00 (cinquenta mil) reais, ao vencedor da competição (Cartola, 2023).

A quantidade de inscritos na liga PET UFMS se mostrou inferior a outras, como a *Champions Mix 2023*, que contou com a participação de 512 equipes (Melo, 2023a) e *Liberadores Mix 2023*, com 600 competidores (Melo, 2023b). Tal quadro pode ser decorrente do público-alvo da liga PET UFMS, limitado a um público muito específico (estudantes de um único curso, de uma única instituição), enquanto as demais extrapolaram os limites locais e regionais. Para edições futuras, compreende-se que a liga PET UFMS deva ser expandida à participação de toda a comunidade universitária da instituição, o que poderá promover maior dinamismo, abrangência e fomento ao lazer universitário, assim como viabilizar maior competitividade.

Em relação aos nomes dados às equipes, evidenciou-se que os mesmos foram inspirados, sobretudo, em clubes reais, passando apenas por adaptações (Atletic di amant, Deportivo Tijuana, Ecko UnitedFC, SCCP Jurais). Outros utilizaram termos provenientes de filmes (Slytherin Green F. C.; Syft Futebol Clube), de bebidas (Bacardi EC), conforme ilustra o Tabela 2.

Tabela 2.
Nomes das equipes da liga PET UFMS.

Nomes das equipes	Cartola pro
Atletic di Amant	
Bacardi EC	
Bradoocksura FC	
Convide 29	
Deportivo Tijuana	
Dirceu 09	
Ecko UnitedFC	
FC Policarpo City	
Ferreira_0307	
Gabriel.FC9	
Ghettosuperstars	Pro
Herradon fc	
F. C.	
Jubs 23	
KTPS	
Lopespedro_05	
Macambira Footbal	Pro
Magic Striker	
MEKBRAW	
MS Capricho FC	
SCCP Jurais	
Slytherin Green F. C.	
Syft Futebol clube	
Turuturuu	
Vaca não dá leite	
Zé Latinha 51 FC	

Fonte: Liga PET Cartola

Nota-se que os nomes são simbólicos, ocorrendo uma hibridação entre realidades clubísticas (em que há nomes de clubes reais que dão identidade cultural aos torcedores -

clubismo) e fictícios (em que cada um exercita sua criatividade, mediante aspectos subjetivos). Além do *app* não permitir usuários com o mesmo nome, para criar um time virtual é necessário que os participantes sejam inovadores, de modo que as pessoas possam lembrá-los facilmente.

A aplicação da criatividade na elaboração dos nomes dos times tem sido uma tônica no uso do *app*, com inspirações das mais diversas. Todavia, a exemplo do evidenciado na liga Cartola PET UFMS, o predomínio daqueles relacionados aos clubes de futebol reais, por vezes, se valendo de trocadilhos (Hertha BeBim, CaiNaReal Madrid, Real Matismo C. D., S. C. Bar100Lona, Inter de Meião, Shakthar DosLekss FC, Meio Boca Juniors, Red Boi Bragantino, Atlético Certoiro, Patético de Madri, Horrívér_Plate_1977, XV de Cartorze, 70CorrerMengaoTePega, Bahyer de Monique, Bayern de Favela, Real Madruga SCR, Atlético Maneirosrs, Barcelusa1985, Borussia Dói Tudo, Inter de Limão, Manchester Rinite). Adicionalmente, outros realizaram a junção de nomes de jogadores ídolos (Ribaimovic, Cristionel Messialdo, Ankara Messi) ou nome de influencer ligado ao futebol (Luv4 de Pedreiro FC) (Molina, 2022).

Quanto à filiação dos participantes da liga PET UFMS, dos 26 inscritos, 24 eram de passe gratuito (*free*). Portanto, apenas dois aderiram o passe *Pro*, o que pode estar relacionado ao fato da exigência de recursos financeiros para assinatura, que em 2023 foi R\$ 49,90 (assinantes 2022 e 2023) e R\$59,90 (assinantes 2023).

O Cartola *Pro* foi criado em 2017 (Casagrande, et al., 2021) e possui exclusividades não disponibilizadas aos que jogam de forma gratuita, dentre elas, adornos exclusivos para *design* de sua equipe, participação de sorteios de prêmios mensais ou, conforme o próprio regulamento da competição, condições maiores de customização (escudos e camisas exclusivas), direito a participar da liga *Pro*, possibilidade de criar e participar de até 10 ligas clássicas, possibilidade de criar e participar simultaneamente de até 10 ligas mata-mata e 10 desafios, como também convidar outros participantes.

No caso do cartoleiro *free*, a condição é diferente, pois este somente tem acesso simultâneo a uma liga clássica e a cinco eliminatórias simples. Essa diferença também se destaca no acesso aos dados estatísticos para proporcionar condições privilegiadas para que os assinantes possam escalar suas equipes virtuais, como pontuações necessárias para que os jogadores valorizem seus passes durante as parciais; dicas exclusivas, baseadas em cruzamento de dados e inteligência artificial; time completo escalado por especialista do gato mestre; acesso a estatísticas sobre o Campeonato Brasileiro 2023 e o desempenho dos jogadores (Globo Comunicações e Participações S/A, 2023).

Em que pese figurar como importante veículo para experiências do lazer físico, o *fantasy* Cartola FC, consiste em criação da Indústria Cultural (Adorno e Horkheimer, 1985), algo que não é novo no contexto do futebol, visto que outros mecanismos com objetivo de mercantilização do esporte pautado na identidade com o futebol, como álbuns de figurinhas, segundo Casagrande et al. (2021), antecedem

o *fantasy* e são, de certa forma, similares.

De acordo com Adorno y Horkheimer (1985), a Indústria Cultural consiste na produção em série de bens culturais, propagados pelos meios de comunicação de massa, tendo como objetivo gerar lucro. Ele se utiliza de meios de comunicação, como a TV e as redes sociais, para estimular as pessoas a comprar, elementos que se encontram cada vez mais presentes no Cartola *Pro*, disponibilizando vantagens e distinção para aqueles que têm recursos financeiros para tal investimento.

Segundo Casagrande et al. (2021), após a criação do recurso pago, o jogo passou a ser promovido por meio das transmissões ao vivo dos jogos, gerando também a criação de programas na televisão e em plataformas *online*, visando a discussão sobre os jogos ocorridos e os próximos. Nas transmissões, os locutores passaram a enfatizar o produto *Pro*, mencionando os atletas mais escalados, a pontuação no mundo virtual e convidando os telespectadores a aderir. A respeito dos objetivos do *fantasy* Cartola FC para além do esporte, Cruz Junior (2014) ressalta o consumo de notícias dos *sites* afiliados ao grupo.

Portanto, mesmo figurando como um canal possível de vivências do lazer por meio da experiência do interesse físico, adquirindo conhecimentos e práticas exigidas pela plataforma digital, o *app* gera e estimula o consumo de um produto que exige pagamento de assinatura. Este tipo de exigência faz com que aqueles que não dispõem de condições financeiras para adquirir e usufruir dos benefícios proporcionados pelo *Pro*, tenham condições desiguais nas competições.

Por outro lado, o *fantasy* Cartola FC não se encontra limitado ao consumo e uso conformista de um produto criado pela Indústria Cultural, haja vista que o mesmo proporciona uma inovação na conexão entre seus usuários e o futebol. O jogo exige que seus usuários busquem formas de melhorar seus desempenhos ao longo da competição, superem posições de mero consumo ou contemplação das partidas futebolísticas, como por exemplo, acompanhar *pari passu* os resultados, conhecer as posições dos jogadores, seus desempenhos a cada roda, assim como ampliar o rol de informações por meio de recursos informacionais diversos que se encontram disponíveis, inclusive em redes de apoio, como fóruns e *sites* especializados.

Concordamos com Casagrande et al. (2021), quando os autores pontuam que o *fantasy* Cartola FC possibilita novas formas de compreensão do futebol em relação aos esquemas táticos, atletas que integram as equipes, roubadas de bola e disciplina, influenciando a relação entre o torcedor e os clubes. Ademais, os autores evidenciaram que o *fantasy* Cartola FC fez com que aumentasse o interesse dos usuários em assistir futebol do Brasileirão em decorrência de obter informações, fazendo com o acompanhamento do esporte passasse a ser mais assíduo.

Conforme evidenciado junto aos participantes da ação, os mesmos buscaram informações com os bolsistas do PET Educação Física de modo a ampliar seus conhecimentos so-

bre o *game*, passando a ter acesso a recursos complementares por meio do aplicativo Guru do Cartola, um dispositivo gratuito que opera com sistemas *Android* e *iOS*. Esse programa possibilita o acesso a pontuação que os jogadores dos times precisam obter para valorizar. Ainda, por meio de porcentagem estatística, demonstra quais jogadores estão propensos a melhor desempenho.

Essa proposta foi sugerida por conta da dificuldade encontrada pelos universitários para aumentar o número de suas cartoletas para as rodadas subsequentes e terem em mãos outro meio de informação sobre o planejamento do futebol. Em que pese não ter sido informado aos cartoleiros participantes da liga PET UFMS, outra possibilidade de *site* para análise estatística é o “cartolafscouts” (Cartola FC Scouts, 2023), que permite realizar buscas com filtros por clubes, posições (todos, goleiro, lateral, zagueiro, meia, atacante, técnico), *status* do jogador em relação a possibilidade de escalação (todos, contundido, dúvida, nulo, provável, suspenso) e visualizar informações essenciais sejam elas afetas a performance dos atletas (preço, quantidade de partidas disputadas, média de pontos, variação do preço, última pontuação, pontuação média necessária para valorizar o passe, equipe que irá enfrentar, maiores pontuadores, os mais escalados ou reservas mais escalados em cada rodada).

Portanto, destacamos os aspectos positivos das experiências de lazer no caso do *fantasy* Cartola FC, a partir dos ensinamentos de Dumazedier (1979). Entende-se que o mesmo supera as operações não produtivas (observação, contemplação, assistência) e adentra as operações produtivas (realização, invenção, descoberta, expressão). A necessidade de conhecer e manusear o *app*, buscar informações, ser assertivo nas opções dadas pelo jogo para ter um bom desempenho, bem como analisar crítica-criativamente a plataforma, são algumas das características percebidas entre os cartoleiros.

Chegada a 19ª rodada, última do primeiro turno, alguns competidores se destacaram, sendo vencedores em mais de uma rodada da liga PET Cartola FC, dentre eles, lopespedro_05 (três rodadas), Ecko United FC (três rodadas), Macambira Football (duas rodadas) e Zé Latinha 51 FC (duas rodadas), conforme Tabela 3. No segundo turno, o cartoleiro Zé Latinha 51 FC se destacou, sendo vencedor de sete rodadas, seguido de Athletic di amant, com três vitórias. Nota-se ainda que apenas um, dos dois cartoleiros *Pro*, obteve sucesso, se sagrando campeão em duas rodadas.

Os vencedores de rodadas da liga PET UFMS alcançaram pontuações medianas similares no primeiro turno (88,99) e segundo turno (89,06). Contudo, com o desenrolar da competição, o nível dos competidores foi aumentando, vez que no segundo turno a maioria dos vencedores alcançaram pontuações superiores a 100 pontos (sete rodadas), quase o dobro em relação ao primeiro turno, limitada a quatro. Isto pode ter ocorrido pela aprendizagem sobre o manuseio adequado do *app*, assim como o acesso as orientações sobre plataformas que fornecem *scouts* sobre o desempenho de cada jogar, o que caracteriza o desenvolvimento

dos cartoleiros na experiência de lazer vivenciada, ratificando assim as possibilidades de atuação em níveis críticos-criativos (Tabela 3).

Tabela 3.

Vencedores e pontuações por rodada – liga PET Cartola FC 2023.

Rodada	Vencedores	Pontuações
1ª rodada	Turuturuu	83,62
2ª rodada	SCCP jurais	84,87
3ª rodada	Macambira Football	70,56
4ª rodada	Ecko UnitedFC	97,69
5ª rodada	lopespedro_05	102,83
6ª rodada	Magic Striker	81,29
7ª rodada	Macambira Football	97,94
8ª rodada	lopespedro_05	71,05
9ª rodada	Ghettosuperstars	96,24
10ª rodada	lopespedro_05	94,15
11ª rodada	MEKBRAW	81,79
12ª rodada	Bacardi EC	89,93
13ª rodada	Ecko UnitedFC	108,58
14ª rodada	Gabriel.FC9	106,90
15ª rodada	Atletic di amant	88,99
16ª rodada	MS CaprichFC	66,77
17ª rodada	Zé Latinha 51 FC	111,51
18ª rodada	Zé Latinha 51 FC	67,15
19ª rodada	Ecko UnitedFC	88,46
20ª rodada	Zé Latinha 51 FC	83,52
21ª rodada	Zé Latinha 51 FC	113,35
22ª rodada	Atletic di amant	89,76
23ª rodada	Zé Latinha 51 FC	74,80
24ª rodada	Zé Latinha 51 FC	88,84
25ª rodada	Ecko UnitedFC	66,74
26ª rodada	Vaca não dá leite	74,91
27ª rodada	FC Policarpo City	89,15
28ª rodada	Dirceu 09	125,92
29ª rodada	Zé Latinha 51 FC	115,22
30ª rodada	Atletic di amant	102,24
31ª rodada	MS Capricho FC	81,29
32ª rodada	Zé Latinha 51 FC	81,74
33ª rodada	Syfh Futebol clube	87,20
34ª rodada	Dirceu 09	89,06
35ª rodada	Zé Latinha 51 FC	124,71
36ª rodada	Dirceu 09	110,61
37ª rodada	Atletic di amant	107,32
38ª rodada	Macambira Football	86,51

Fonte: Liga PET UFMS

Por outro lado, os resultados obtidos pelos vencedores de cada rodada na liga PET UFMS se mostraram inferiores aos evidenciados na liga *Pro Globoplay*. Tida como oficial e restrita aos assinantes, 50% (19) dos vencedores obtiveram pontuações superiores a 100 pontos e, independente da pontuação, seus resultados foram superiores em 68.42% (26) das rodadas^{1,2,3,4,5,6,7,8} quando comparados aos do PET UFMS.

A discrepância evidenciada pode decorrer da dimensão existente entre as duas ligas, visto que a primeira se encontra restrita a poucos discentes de um único curso e única universidade, quando a segunda, é de nível nacional. Observa-se a relevância estrutural do *game*, que proporciona a

criação de ligas diversas. Elaboradas para contextos e populações específicas, congrega no seu interior, pessoas com características e níveis de jogo próximos, fazendo com que juntamente com a competitividade proporcionada, a ludicidade também seja frequente.

Ao término da competição, Zé Latinha FC se consagrou campeão, totalizando 2.171.27 pontos, conforme Tabela 4.

Tabela 4.

Pontuação geral e capital acumulado das equipes – liga PET Cartola FC 2023.

Classificação	Nome das equipes	Pontuação alcançada	Capital acumulado na competição (Cs)
1º	Zé Latinha 51 FC	2.978,26	182,22
2º	Dirceu 09	2.713,34	182,81
3º	Ecko UnitedFC	2.612,64	185,18
4º	MS Capricho FC	2.468,97	209,70
5º	Atletic di amant	2.363,60	190,59
6º	Bacardi EC	2.223,38	114,76
7º	FC Policarpo City	2.190,48	135,86
8º	Vaca não dá leite	2.171,27	115,97
9º	Ghettosuperstars	2.113,14	112,82
10º	Macambira Football	2.088,08	145,92
11º	Lopespedro_05	1.997,72	139,871
12º	Convide 29	1.971,08	136,13
13º	Gabriel.FC9	1.898,88	130,22
14º	bradoocksura FC	1.825,49	108,28
15º	Magic Striker	1.804,72	142,79
16º	Jubs 23	1.800,88	128,88
17º	JPSG04 F.C.	1.781,48	121,07
18º	Syfh Futebol Clube	1.650,50	110,36
19º	Deportivo Tijuana	1.558,69	120,56
20º	SCCP Jurais	1.542,40	129,61
21º	Slytherim Green F. C.	1.541,19	113,52
22º	Turuturuu	1.514,43	142,64
23º	Mekbraw	1.424,22	105,64
24º	Ferreira_0307	1.378,43	100,66
25º	Herradon FC	1.282,12	113,38
26º	Ktps	1.064,02	96,45

Fonte: Liga PET UFMS

Para obtenção de pontuação, diferentes aspectos precisam ser considerados pelo cartoleiro, pois os mesmos se dão de acordo com a atuação de cada atleta. Neste sentido, manter-se atualizado por meio do acompanhamento das rodadas, seja assistindo aos jogos ou programas televisivos, de rádios, *youtube* ou contato com matérias em *blogs*, *sites*, redes sociais (*instagram* e *facebook*), são essenciais para obter bons resultados.

O processo de virtualização que permeia o *fantasy* Cartola FC não ocorre a esmo, ela está conectada a realidade dos jogadores de futebol no contexto do Campeonato, condição que oscila e, ao cartoleiro, é exigido acompanhamento desses jogadores, assim como as circunstâncias que os mesmos se encontram inseridos, como desempenho na partida anterior, afastamento médico, suspensão, cedência para servir a seleção brasileira. Portanto, neste cenário há uma interação entre mundo físico e o digital (Reis, 2014),

¹ <https://ge.globo.com/cartola/noticia/2023/05/16/liga-pro-globoplay-lider-do-brasileirao-e-do-mes-botafoguense-e-o-grande-campeao-de-abril.ghtml>

² <https://ge.globo.com/cartola/noticia/2023/06/22/cartola-2023-com-atuacao-consistente-palmeirense-e-o-campeao-de-maio-da-liga-pro-globoplay.ghtml>

³ <https://ge.globo.com/cartola/pro/noticia/2023/07/24/cartola-2023-botafoguense-vence-a-liga-pro-globoplay-em-junho-e-leva-r-10-mil-tiquinho-e-meucara-fixo.ghtml>

⁴ <https://ge.globo.com/cartola/noticia/2023/06/22/cartola-2023-com-atuacao-consistente-palmeirense-e-o-campeao-de-maio-da-liga-pro-globoplay.ghtml>

⁵ <https://ge.globo.com/cartola/noticia/2023/09/06/cartola-2023-torcedor-do-sport-e-a-primeira-cartoleira-a-vencer-a-liga-pro-globoplay-em-agosto.ghtml>

⁶ <https://ge.globo.com/cartola/pro/noticia/2023/07/24/cartola-2023-botafoguense-vence-a-liga-pro-globoplay-em-junho-e-leva-r-10-mil-tiquinho-e-meucara-fixo.ghtml>

⁷ <https://ge.globo.com/cartola/noticia/2023/12/09/cartola-2023-flamenguista-tem-maior-media-de-pontos-em-um-mes-e-vence-liga-pro-globoplay-em-novembro.ghtml>

⁸ <https://www.umdoisesportes.com.br/dicas-do-cartola/cartola-confira-as-novidades-para-o-fantasy-game-em-2023/>

entre conhecimento, pois o sucesso ou o fracasso em cada rodada no mundo virtual depende do conhecimento do cartoleiro sobre o desempenho dos atletas.

Em que pese o tratamento diferenciado dado aos cartoleiros *Pro*, que conforme visto anteriormente gozam de recursos adicionais e exclusivos, tal condição, para efeitos da liga PET UFMS, demonstrou não ter exercido grandes impactos nos resultados dos competidores. Desta forma, o acesso privilegiado as informações ofertadas pelo Cartola *Pro*, não necessariamente, garantiram que seus usuários tivessem maior sucesso, pois os maiores pontuadores jogaram o passe *free*.

Tão relevante o acompanhamento e busca de informações a respeito das partidas, que já de alguma data equipes, sites, aplicativos especializados e, até mesmo produção científica fundamentadas em dados estatísticos dos jogadores, fornecem informações relevantes para a escalação das equipes virtuais. Como pontuado por Carvalho et al. (2019), o mesmo figura como conteúdo circulado por diversos canais de telecomunicação relacionados as mídias, como televisão, blogs, microblogs, redes sociais, wikis, canais de televisão fechados, twitter e facebook, instagram.

Neste sentido, aqueles que usam o aplicativo na versão gratuita, como todos os interessados pelo *fantasy* do Brasileiro, podem obter dicas preciosas por intermédio de outros recursos disponíveis gratuitamente, dentre eles, sites (Cartola FC Brasil⁹, Clube cartoleiro¹⁰, Cartola FC Brasil¹¹, Dicas Cartola¹², Cartola Mil Grau¹³), wiki (Wikipedia Cartola FC¹⁴), blog (Cartola FC Mix¹⁵), contas de *twitir* (cartolafc¹⁶).

Outros mecanismos possíveis para a escalação de equipes têm sido testados e disponibilizados por meio de ferramentas computacionais, como escalações automáticas a partir de modelos estatísticos (Mota, Coimbra, & Peixoto, 2018) e aplicação de Biased RRandom Kay Genetic Algorithm para otimização combinatória de escalação (Silveira, 2020).

Cruz et al. (2022), utilizaram a inteligência artificial para identificar o perfil de jogadores com maior probabilidade de obter resultados positivos. Os autores evidenciaram que, para os jogadores atacantes com elevado desempenho, os resultados foram influenciados pela mediana de gols, de assistência, assim como bons números de roubadas de bola. Por outro lado, resultados de finalizações na trave, finalizações para fora e faltas sofridas, tiveram pouca influência.

Por conseguinte, a utilização desses recursos adicionais de orientação pautada em estatística, corrobora com o aumento do patrimônio da equipe ao longo da competição, elemento importante para desfrutar de sucesso no aplicativo, visto que os cinco primeiros colocados também foram os cinco que finalizaram a competição com o maior patri-

mônio, condição que ratifica as evidências obtidas em investigação desenvolvida por Ribeiro (2019), que constatou que o patrimônio disponível para escalação interfere na qualidade dos times.

Portanto, a escalação virtual consiste em ação complexa, pois além de conhecimentos técnicos relacionados à competição (equipes que se enfrentarão, rendimento do jogador na partida anterior, média de rendimento ao longo do campeonato dos jogadores em cada posição), se faz necessário saber informações disciplinares (se o jogador está suspenso da próxima partida), médicas (se está lesionado e não será escalado); de mercado (se foi negociado/vendido para outro clube e, no caso dos técnicos, demitido); e, por fim, usar adequadamente o patrimônio que dispõe na escalação. Ademais, precisará articular uma escalação que potencialize o aumento do seu patrimônio (quantidade de cartoletas), pois quantos mais cartoletas forem acumuladas ao longo do campeonato, melhores serão as condições de escalação da sua equipe nas partidas subsequentes.

Em que pese se aproximar da realidade de negociações existentes no mercado real do futebol, a utilização das cartoletas no *fantasy* Cartola FC é menos complexa do que a adotada no *fantasy Bundesliga*, que reproduz de modo mais fiel a realidade do “mercado da bola real”, em que o plantel da equipe é definido para o campeonato e não para a rodada.

No *fantasy* do Campeonato Alemão, um plantel de 15 jogadores é escolhido no início do campeonato, sendo utilizado até o final. Portanto, a escolha da equipe para cada partida, é limitada ao plantel escolhido para o ano, independentemente dos resultados em cada partida, sendo possível determinar a cada rodada somente os 11 que serão titulares.

O *fantasy* de *La Liga*, na Espanha, também dispõe de maior reprodução do mundo real, pois a troca dos jogadores para cada rodada não ocorre simplesmente com base no capital da equipe virtual e dos jogadores. No campeonato Espanhol, para proceder a troca, é preciso vendê-los e, para vendê-los, é necessário ter outros dirigentes virtuais interessados em comprá-los (Silva, 2018). Logo, o *fantasy Bundesliga* e *La Liga*, dispõem de travas que exigem mais conhecimentos dos seus cartoleiros no início da competição, pois a troca de atletas ao longo do campeonato é mais rígida quando comparada ao *fantasy* Cartola FC.

Dentre as possibilidades de atividades de lazer dos universitários do curso de Educação Física para além da vivência contemplativa do lazer pelo acompanhamento das partidas de futebol do Brasileiro Série A, exigiu-se, mesmo que indiretamente dos mesmos o uso do tempo disponível com a busca por conhecimento e informações para melhor escalar a equipe. De modo prático, esse conhecimento precisava ser aplicado, escalando seus jogadores virtuais. Importante destacar que algumas limitações foram evidenciadas ao longo da ação, como dificuldades de alguns acadêmicos em

⁹ <https://www.cartolafcbrasil.com.br/scouts>

¹⁰ <https://dicasdarodada.com/ligas-cartola/>

¹¹ <https://www.cartolafcbrasil.com.br/tutoriais/110/cinco-duvidas-a-tirar-sobre-a-liga-mata-mata-novidade-no-cartola-fc>

¹² <https://www.dicascartola.com.br/como-jogar-cartola-fc/criar-liga-no-cartola/>

¹³ <https://www.cartolamilgrau.com/dicas-rodada-26-cartola-2023-time-base-para-mitar/>

¹⁴ https://pt.wikipedia.org/wiki/Cartola_FC

¹⁵ <https://cartolafcmix.com/aprenda-a-organizar-5-formatos-de-ligas-que-deixarao-o-cartola-fc-2023-mais-divertido/>

¹⁶ <https://twitter.com/cartolafc>

relação a aspectos técnicos digitais, por exemplo, a falta de espaço no armazenamento de seus celulares, o que acarretou na perda de uma ou duas rodadas até sua inscrição na ação.

Considerações finais

O manuscrito objetivou relatar a experiência do grupo PET Educação Física/UFMS no desenvolvimento da ação PET Cartola FC. O PET Cartola FC foi desenvolvido em 2023 visando a iniciação dos acadêmicos do curso de Educação Física ao interesse físico do lazer, o desenvolvimento dos conhecimentos sobre os clubes e atletas que participam do Campeonato Brasileiro de Futebol - Série A, a estimulação da criação de estratégias táticas para alcançar maior pontuação no decorrer da competição, bem como possibilitar o conhecimento, avaliação e produção midiática a partir da criação da liga própria do curso.

Notou-se que no início da divulgação da ação houve uma baixa procura e interesse dos acadêmicos, fazendo com que apenas 26 participassem. Acredita-se que tal quadro decorreu da restrição da participação apenas aos estudantes do curso de Educação Física da UFMS e pelo pequeno período de inscrição.

A participação dos inscritos foi boa, haja vista que nenhuma desistência ocorreu ao longo da competição e a pontuação em cada rodada foi aumentando, com pontuações acima de 100 pontos bem frequentes, sobretudo, no segundo turno, o que pode estar relacionado ao desenvolvimento e aprendizagem das funcionalidades do jogo e maior conhecimento sobre os jogadores e equipes. Contudo, as pontuações obtidas pelos vendedores foram menores em comparação aos cartoleiros de outras ligas, organizadas com participantes em nível nacional.

Além da promoção do lazer prática não produtivas (observação, contemplação, assistência) e operações produtivas (realização, invenção, descoberta, expressão) do lazer, a ação dispôs de princípios formativos aos organizadores (petianos), vez que os mesmos obtiveram conhecimentos sobre a produção midiática e, por meio deste artigo, a avaliação do processo.

Por fim, organizadores da ação e autores do manuscrito, reconhecem as limitações da intervenção, compreendendo que para 2024, se faz necessário que a ação esteja disponível à todos os integrantes da comunidade universitária da UFMS e a divulgação e inscrição ocorra com antecedência e durante um período maior. Adicionalmente, compreende-se que o grupo de petianos podem desenvolver maior atuação na ação por meio de orientação de ferramentas gratuitas que podem auxiliar os cartoleiros a obter maiores informações sobre os jogadores e, conseqüentemente, melhores resultados. Por fim, embora reconheçam a relevância das informações produzidas por intermédio do relato de experiência, os autores compreendem a relevância de que estudos empíricos futuros sejam desenvolvidos junto aos estudantes universitários usuários do *Fantasy* Cartola FC, de modo a com-

preender como essa experiência de lazer se encontra inserida na vida cotidiana dos mesmos, quais significados dão a mesma, motivos que os levam a participar de ligas, nível de conhecimento dos usuários sobre a plataforma.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de financiamento 001 - e pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação, que concedeu bolsas do Programa de Educação Tutorial (PET) aos cinco primeiros autores.

Referências

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1985). *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Batista, A. R. de C. (2018). A gamificação como recurso estratégico de marketing de conteúdo: estudo de caso do *fantasy game* Cartola FC. 128 f. *Dissertação* (Mestrado em Comunicação e Sociedade), Universidade Federal de Tocantins, Palmas.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- Camargo, L. O. de L. (1986). *O que é lazer*. São Paulo: Brasiliense.
- Cartola (2023). Liga Premiada Cartola tem prêmios em disputa para todos os usuários. *Cartola*, Rio de Janeiro, 22 mar. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/cartola/noticia/2023/03/22/liga-premiada-cartola-tem-premios-em-disputa-para-todos-os-usuarios.ghtml>. Acesso: 15 fev. 2024.
- Cartola FC Scouts (2023). Scouts. *Cartola FC Scouts*, 15 ab. Disponível em: <https://cartolafcsouts.com.br/atletas>. Acesso em: 11 fev. 2024.
- Carvalho, A. C. de, Gomes, V. L. A., Santos, S. M. de L., & Lisboa, T. F. M. (2019). A cultura da convergência no Cartola FC: interação, consumo e gamificação pelas mídias sociais. *Licere, Belo Horizonte*, 22(1), 1–23. doi.org/10.35699/1981-3171.2019.12309
- Casagrande, M. C., Lavarda, S. de L., & Silveira, A. C. M. (2021). Fantasy game e reconfiguração da cultura desportiva: um estudo de caso do Cartola FC. *Intexton*, 52, e95133. <https://doi.org/10.19132/1807-8583202152.95133>
- Cruz, D. L. da, Sousa, J. V. M., & Calçada, D. B. (2022). Utilizando inteligência artificial explicável para formação de perfil de jogadores no Cartola FC. *Conjecturas*, 22(12), 969-985. <https://doi:10.53660/CONJ-1627-2E61>
- Cruz Junior, G. (2014). Burlando o círculo mágico: o esporte no bojo da gamificação. *Movimento*, 20(3), 941-963.
- Costa, A. Q. da; & Rocco Júnior, A. J. (2015). Jogos digitais e a gestão do esporte: O caso Football Manager. Vitória-ES. *XIX CONBRACE & VI CONICE*.

- Divisão de Esporte e Lazer Universitário (2021). DIESU cria liga oficial da UFU no Cartola FC. Objetivo da competição é promover o lazer, integração e entretenimento entre os estudantes da UFU. *Universidade Federal de Uberlândia*, Uberlândia, 6 mai. Disponível em: <https://proae.ufu.br/acontece/2021/05/diesu-cria-liga-oficial-da-ufu-no-cartola-fc>. Acesso em: 19 fev. 2024.
- Dumazedier, J. (1979). *Lazer e Cultura Popular*. São Paulo: Perspectiva.
- Faculdade Eduvale (2016). Faculdade Eduvale de Avaré cria liga no Cartola FC do Globo.com. *Faculdade Eduvale*, Avará, 5 mai. Disponível em: <https://www.eduvaleavare.com.br/2016/05/faculdade-eduvale-de-avare-cria-liga-cartola-fc-globo-com/>. Acesso em: 15 fev. 2024.
- Ferrara, J. (2013). Games for Persuasion: argumentation, procedurality, and the Lie of Gamification. *Games and Culture*, 8(4), 289-304. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412013496891>. Acesso em 10 Mar 2024.
- Ferreira, H. L., Marques, J. V. C., & Macedo, M. Á. da S. (2018). Desempenho econômico-financeiro e desempenho esportivo: uma análise com clubes de futebol do Brasil. *Revista Contemporânea de Economia e Gestão*, 16(3), 124-150.
- Globo Comunicações e Participações S/A (2023). *Regulamento da premiação do Cartola FC 2023*. Rio de Janeiro, 20 mar. Disponível em: Globo Comunicações e Participações S/A.
- Gontijo, B. (2021). *Regulamento Liga Cartola Seven Sky Sports*. *Seven Sky Sports*, Campinas, 11 mar. Disponível em: <https://www.sevenskysports.com.br/regulamento-liga-cartola-seven-sky-sports/>. Acesso em: 16 fev. 2023.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Lobo, F. (2015). *Conversamos com o diretor do Football Manager e falamos sobre FM*. São Paulo, 24 de outubro. Disponível em: <http://trivela.uol.com.br/conversamos-com-o-diretor-football-manager-e-falamos-sobre-fm2015>. Acesso em: 06 março 2024.
- Macedo, T., & Falcão, T. (2019). E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, 45, 2246-267. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>
- Marcellino, N. C. (2002). *Estudos do lazer: Uma Introdução*. 3. ed. Campinas: Autores Associados.
- Martín, B. R., Aguilar, G. F., & Ríó, J. F. (2022). Ansiedade com o fracasso na educação física, a gamificação pode promover mudanças em alunos do ensino fundamental? *Retos*, 44, 739-748. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.90864>
- Melo, F. (2023a). Liga Champions Mix 2023. Chegou a hora da grande final! Dos 512 times que iniciaram a competição, restam apenas 2: Clerosvaldo FC vs S.C Macedo. Quem será que vai levar a melhor? *Cartola FC Mix*, 1 nov. Disponível em: <https://cartolafcmix.com/liga/liga-champions-mix-2023/>. Acesso em: 5 fev. 2024.
- Melo, F. (2023b). Liga Libertadores Mix 2023. É CAMPEÃO! O Vilalorio FC desbancou o MessiColinaFC na grande final e se tornou o campeão da Libertadores Mix 2023! *Cartola FC Mix*, 9 ag. Disponível em: <https://cartolafcmix.com/liga/liga-libertadores-mix-2023/>. Acesso em: 18 fev. 2024.
- Molina, M. (2022). Os 30 nomes de times mais engraçados e curiosos do Cartola. *Goal*, 29 jul. Disponível em: <https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/os-30-nomes-de-times-mais-engracados-e-curiolos-do-cartola/bltde5da03d711a39c9>. Acesso em: 19 fev. 2023.
- Mota, E., Coimbra, D., & Peixoto, M. (2018). Cartola FC Data Analysis: Uma Ferramenta para Simulação, Análise e Visualização de Dados para o Fantasy Game Cartola-FC. In: *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (SBSI)*, 14, Caxias do Sul. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. p.136-143.
- Mussi, R. F. de F., Flores, F. F., & Almeida, C. B. (2021). Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. *Práxis Educacional*, 17(48), 60-77. <http://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i48.9010>
- Mutz, M., & Müller, J. (2021). Social stratification of leisure time sport and exercise activities: comparison of tem popular sports activities. *Leisure Studies*, 40(5), 597-611. <https://doi.org/10.1080/02614367.2021.1916834>
- NDU Comunicação (2017). Liga NDU no Cartola FC. *Novo Desporto Universitário*, São Paulo, 1, Agosto. Disponível em: <https://www.ndu.net.br/noticias/ler/86>
- Ortolan, L., & Silva, D. (2020). Descoberta de Conhecimento em Dados de Scout do Campeonato Brasileiro de Futebol. In: *ENCONTRO NACIONAL DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E COMPUTACIONAL (ENIAC)*, 17, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. p.626-637. <https://doi.org/10.5753/eniac.2020.12165>.
- Pires, G. De L., & Antunes, S. E. (2007). Revisitando os interesses intelectuais do lazer mediante as inovações tecnológicas de informação/comunicação. In: Marcellino, N. C. *Lazer e cultura*. Campinas: Alínea. p.55-78.
- Quintela, G. P., & Oliveira, I. de L. (2022). Esporte transmídia: o Cartola e as novas práticas do torcer no Campeonato Brasileiro de Futebol. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 45, e2022113. <https://doi.org/10.1590/1809-58442022113pt>
- Reis, R. (2014). Entre o físico e o digital: Uma análise do game Cartola FC. *Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade Cásper Líbero*, São Paulo.
- Ribeiro, L. E. da S. (2019). Predições de escalções para o jogo Cartola FC utilizando aprendizado de máquina e otimização. 89 f. *Trabalho de Conclusão de Curso (Faculdade de Computação)*, Universidade Federal de Uberlândia, Universidade Brasil.

- Rinaldi, W. (2000). Futebol: manifestação cultural e ideologização. *Revista da Educação Física/UEM*, 11(1), 167-172.
- Rodrigues, K. de M., & França, C. A. de (2023). Aplicação web backend de um fantasy game. *Trabalho de Conclusão de Curso* (Centro de Ciências Exatas e Tecnologia, Engenharia Elétrica), Universidade de São Carlos. 11f.
- Real-Pérez, M., Sánchez-Olivera, D., & Nikedim C. P. (2021). Projeto África “La Leyenda de Faro”: Efeitos de uma metodologia baseada na gamificação na motivação situacional do conteúdo da linguagem corporal no Ensino Médio. *Retos*, 42, 567-574. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Rodríguez-Ferrer, J. M.; León, A. M., Tadeu, P., Camacho-Sánchez, R., & Aguilar-Parra, J. M. (2024). Gamification to Engage Helathy Habits in Socially Deprived Secondary School Students. *Retos*, 52, 539-546. <https://doi.org/10.47197/retos.v53.102849>
- Sánchez-Silva, A., & Prieto, J. L. (2021). Hibridación de la Gamificación, la educación física relacionada com la salud y el Modelo integral de Transición Activa hacia la Autonomía em la iniciación al Crossfit em estudiantes de Secundaria. *Retos*, 42, 627-635. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87274>
- Sevilla-Sanchez, M., Calvo, X. D., Morales, J., Iglesias-Soller, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). La gamificación em educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87-95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>
- Silva, J. V. P. da, & Sampaio, T. M V. (2011). O lazer e suas diversas faces. In: Sampaio, T. M. V., & Silva, J. V. P. da (Orgs.). *Lazer e cidadania: horizontes de uma construção coletiva*. Brasília: Universa. p.45-66.
- Silva, M. A. (2018). Cartola FC: fantasy game, mídia e engajamento do torcedor no futebol nacional. 106 f. *Trabalho de Conclusão de Curso* (Comunicação – Jornalismo), Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- Silveira, B. de O. (2020). Aplicação de BRKGA para otimização combinatória em fantasy game. 2020. 75 f. *Trabalho de Conclusão de Curso* (Graduação em Tecnologia em Sistemas de Computação) - Instituto de Computação, Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- Souza Junior, A. F. de, Lisboa, T. F. M., & Costa, A. da (2019). Gamificação e Educação Física Escolar: debatendo conceitos e compartilhando possibilidades. In: Araújo, A. C. de, Oliveira, M. R. de, & Souza Junior, A. F. de (Eds.). *Formação continuada em Educação Física no diálogo com a cultura digital*. João Pessoa/PB: IFPB. p.91–113. Disponível em: <http://editora.ifpb.edu.br/index.php/ifpb/catalog/book/353> Acesso em: 10 mar. 2024
- Tremonti, L. (2024). Cartola FC tem sucesso de engajamento em 2023 e terá novidades em 2024. *Cartola FC Mix*, 6 ab. Disponível em: <https://cartola-fcmix.com/coluna-mix/cartola-fc-tem-sucesso-de-engajamento-em-2023-e-tera-novidades-em-2024/>. Acesso em: 22 mai. 2024.
- Um dois esportes (2023). Cartola: confira as novidades para o fantasy game em 2023. *Gazeta do Povo*, 12 ab. Disponível em: <https://www.umdoisesportes.com.br/dicas-do-cartola/cartola-confira-as-novidades-para-o-fantasy-game-em-2023/>. Acesso em: 4 fev. 2024.
- Zicherman, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Sebastopol: O’Reilly.

Datos de los/as autores/as:

Junior Vagner Pereira da Silva
Luan Mendonça Mendonça
Julia Jank
Maria Eduarda Martins
João Victor Espírito Santo
Alan Costa

jr_lazer@yahoo.com.br
luanmmendonca@hotmail.com
julia.jank23@gmail.com
maria_cabral@ufms.br
joao.v.coelho@ufms.br
alan.qcosta@upe.br

Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a