

**Clayton Robson Moreira da Silva  
(Organizador)**



# ADMINISTRAÇÃO: ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E CONTROLE DA ATIVIDADE ORGANIZACIONAL

 **Atena**  
Editora  
Ano 2021

**Clayton Robson Moreira da Silva  
(Organizador)**



# **ADMINISTRAÇÃO: ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E CONTROLE DA ATIVIDADE ORGANIZACIONAL**

**Atena**  
Editora

Ano 2021

**Editora Chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Assistentes Editoriais**

Natalia Oliveira

Bruno Oliveira

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto Gráfico e Diagramação**

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

**Imagens da Capa**

Shutterstock

**Edição de Arte**

Luiza Alves Batista

**Revisão**

Os Autores

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2021 Os autores

Copyright da Edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial**

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas  
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará  
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados  
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia  
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido  
Prof. Dr. Jayme Augusto Peres – Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará  
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa

Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

### **Ciências Biológicas e da Saúde**

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília  
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Profª Drª Daniela Reis Joaquim de Freitas – Universidade Federal do Piauí  
Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri  
Profª Drª Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina  
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília  
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira  
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Fernanda Miguel de Andrade – Universidade Federal de Pernambuco  
Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra  
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia  
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco  
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará  
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas  
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará  
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá  
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados  
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino  
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Welma Emidio da Silva – Universidade Federal Rural de Pernambuco

## **Ciências Exatas e da Terra e Engenharias**

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto

Profª Drª Ana Grasielle Dionísio Corrêa – Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás

Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná

Prof. Dr. Cleiseano Emanuel da Silva Paniagua – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará

Profª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande

Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá

Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann Junior – Universidade Federal de Juiz de Fora

Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Profª Drª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Sidney Gonçalo de Lima – Universidade Federal do Piauí

Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

## **Linguística, Letras e Artes**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo

Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo,

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

## **Conselho Técnico Científico**

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alex Luis dos Santos – Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Me. Alexsandro Teixeira Ribeiro – Centro Universitário Internacional  
Profª Ma. Aline Ferreira Antunes – Universidade Federal de Goiás  
Profª Drª Amanda Vasconcelos Guimarães – Universidade Federal de Lavras  
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Profª Ma. Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa  
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico  
Profª Drª Andrezza Miguel da Silva – Faculdade da Amazônia  
Profª Ma. Anelisa Mota Gregoleti – Universidade Estadual de Maringá  
Profª Ma. Anne Karynne da Silva Barbosa – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais  
Prof. Me. Armando Dias Duarte – Universidade Federal de Pernambuco  
Profª Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar  
Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos  
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Me. Carlos Augusto Zilli – Instituto Federal de Santa Catarina  
Prof. Me. Christopher Smith Bignardi Neves – Universidade Federal do Paraná  
Profª Drª Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo  
Profª Drª Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas  
Prof. Me. Clécio Danilo Dias da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará  
Profª Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília  
Profª Ma. Daniela Remião de Macedo – Universidade de Lisboa  
Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco  
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás  
Prof. Me. Edevaldo de Castro Monteiro – Embrapa Agrobiologia  
Prof. Me. Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior – Universidade Estadual de Maringá  
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases  
Prof. Me. Eduardo Henrique Ferreira – Faculdade Pitágoras de Londrina  
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil  
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita  
Prof. Me. Ernane Rosa Martins – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás  
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí  
Prof. Dr. Everaldo dos Santos Mendes – Instituto Edith Theresa Hedwing Stein  
Prof. Me. Ezequiel Martins Ferreira – Universidade Federal de Goiás  
Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora  
Prof. Me. Fabiano Eloy Atílio Batista – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas  
Prof. Me. Francisco Odécio Sales – Instituto Federal do Ceará  
Prof. Me. Francisco Sérgio Lopes Vasconcelos Filho – Universidade Federal do Cariri  
Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo  
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária  
Prof. Me. Givanildo de Oliveira Santos – Secretaria da Educação de Goiás  
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina  
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro  
Profª Ma. Isabelle Cerqueira Sousa – Universidade de Fortaleza  
Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia

Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College  
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará  
Prof. Dr. José Carlos da Silva Mendes – Instituto de Psicologia Cognitiva, Desenvolvimento Humano e Social  
Prof. Me. Jose Elyton Batista dos Santos – Universidade Federal de Sergipe  
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay  
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco  
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás  
Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA  
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia  
Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis  
Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR  
Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará  
Profª Ma. Lilian de Souza – Faculdade de Tecnologia de Itu  
Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ  
Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe  
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná  
Profª Ma. Luana Ferreira dos Santos – Universidade Estadual de Santa Cruz  
Profª Ma. Luana Vieira Toledo – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados  
Prof. Me. Luiz Renato da Silva Rocha – Faculdade de Música do Espírito Santo  
Profª Ma. Luma Sarai de Oliveira – Universidade Estadual de Campinas  
Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos  
Prof. Me. Marcelo da Fonseca Ferreira da Silva – Governo do Estado do Espírito Santo  
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior  
Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo  
Profª Ma. Maria Elanny Damasceno Silva – Universidade Federal do Ceará  
Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri  
Prof. Dr. Pedro Henrique Abreu Moura – Empresa de Pesquisa Agropecuária de Minas Gerais  
Prof. Me. Pedro Panhoca da Silva – Universidade Presbiteriana Mackenzie  
Profª Drª Poliana Arruda Fajardo – Universidade Federal de São Carlos  
Prof. Me. Rafael Cunha Ferro – Universidade Anhembi Morumbi  
Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco  
Prof. Me. Renan Monteiro do Nascimento – Universidade de Brasília  
Prof. Me. Renato Faria da Gama – Instituto Gama – Medicina Personalizada e Integrativa  
Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal  
Prof. Me. Robson Lucas Soares da Silva – Universidade Federal da Paraíba  
Prof. Me. Sebastião André Barbosa Junior – Universidade Federal Rural de Pernambuco



Profª Ma. Silene Ribeiro Miranda Barbosa – Consultoria Brasileira de Ensino, Pesquisa e Extensão

Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo

Profª Ma. Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana

Profª Ma. Thatianny Jasmine Castro Martins de Carvalho – Universidade Federal do Piauí

Prof. Me. Tiago Silvio Dedoné – Colégio ECEL Positivo

Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

## Administração: organização, direção e controle da atividade organizacional

**Bibliotecária:** Janaina Ramos  
**Diagramação:** Luiza Alves Batista  
**Correção:** Vanessa Mottin de Oliveira Batista  
**Edição de Arte:** Luiza Alves Batista  
**Revisão:** Os Autores  
**Organizador:** Clayton Robson Moreira da Silva

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A238 Administração: organização, direção e controle da atividade organizacional / Organizador Clayton Robson Moreira da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5706-973-8

DOI 10.22533/at.ed.738211504

1. Administração. 2. Estratégia. I. Silva, Clayton Robson Moreira da (Organizador). II. Título.

CDD 658

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

**Atena Editora**  
Ponta Grossa – Paraná – Brasil  
Telefone: +55 (42) 3323-5493  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa.

## APRESENTAÇÃO

O livro “Administração: Organização, Direção e Controle da Atividade Organizacional” é uma obra publicada pela Atena Editora e divide-se em dois volumes. Este primeiro volume reúne um conjunto de vinte e sete capítulos, em que são abordados diferentes temas que permeiam o campo da administração. Compreender os fenômenos organizacionais é o caminho para o avanço e a consolidação da ciência da administração, possibilitando a construção de um arcabouço teórico robusto e útil para que gestores possam delinear estratégias e tomar decisões eficazes do ponto de vista gerencial, contribuindo para a geração de valor nas organizações.

Nesse contexto, compreendendo a pertinência e avanço dos temas aqui abordados, este livro emerge como uma fonte de pesquisa rica e diversificada, que explora a administração em suas diferentes faces, uma vez que concentra estudos desenvolvidos em diferentes contextos organizacionais. Assim, sugiro esta leitura àqueles que desejam expandir seus conhecimentos por meio de um material especializado, que contempla um amplo panorama sobre as tendências de pesquisa e aplicação da ciência administrativa.

Além disso, ressalta-se que este livro visa ampliar o debate acadêmico, conduzindo docentes, pesquisadores, estudantes, gestores e demais profissionais à reflexão sobre os diferentes temas que se desenvolvem no âmbito da administração. Finalmente, agradecemos aos autores pelo empenho e dedicação, que possibilitaram a construção dessa obra de excelência, e esperamos que este livro possa ser útil àqueles que desejam ampliar seus conhecimentos sobre os temas abordados pelos autores em seus estudos.

Boa leitura!

Clayton Silva

## SUMÁRIO

### **CAPÍTULO 1..... 1**

ESTILO DE LIDERANÇA E CONTROLE GERENCIAL: O PAPEL DAS ALAVANCAS DE CONTROLE NAS COOPERATIVAS AGROINDUSTRIAS DO ESTADO DO PARANÁ

Andressa Aparecida Zanrosso Kerkhoff

Diones Bugalho

Silvana Dalmut Kruger

**DOI 10.22533/at.ed.7382115041**

### **CAPÍTULO 2..... 18**

A INFLUÊNCIA E O PODER DE UM LÍDER NO COMPORTAMENTO ORGANIZACIONAL

José Alisson de Oliveira

Guilherme da Silva Andrade

**DOI 10.22533/at.ed.7382115042**

### **CAPÍTULO 3..... 30**

LIDERANÇA: UMA DIMENSÃO DA ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL SECRETÁRIO EXECUTIVO NO ÂMBITO DA UFRR

Rutineia de Oliveira Carvalho

Faerly Pereira Pinho

**DOI 10.22533/at.ed.7382115043**

### **CAPÍTULO 4..... 45**

INTELIGÊNCIA EMOCIONAL: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE LIDERANÇAS UNIVERSITÁRIAS E EMPRESARIAIS

Abner Santos Belém

Raphael Henrique de Fernandes Matos

**DOI 10.22533/at.ed.7382115044**

### **CAPÍTULO 5..... 57**

INTELIGÊNCIA EMOCIONAL, SOCIAL E RELACIONAL E A CONSTRUÇÃO DE UM AMBIENTE SAUDÁVEL NO TRABALHO

Elizeth Germano Mattos

Gislaine Lima da Silva

Bruna da Costa Nasimbern dos Santos

Hingrid Furquim Gomes

**DOI 10.22533/at.ed.7382115045**

### **CAPÍTULO 6..... 66**

SAÚDE E SEGURANÇA NO TRABALHO: UM RELATO DOS NÚMEROS DE ACIDENTES DO TRABALHO E DOENÇAS OCUPACIONAIS NO BRASIL (2012-2018)

Carlos Antonio da Silva Carvalho

Júlio Cesar da Silva

Julya Lecyr Lopes Paciello Correa de Lima

Sulamytha da Silva Brum

**DOI 10.22533/at.ed.7382115046**

**CAPÍTULO 7.....83**

**POSSÍVEIS CAUSAS DA ROTATIVIDADE DE PESSOAL: UMA BREVE REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Larissa Bulsing Fontana  
Ellen Freitas dos Santos  
Cleuber Rodrigo do Amarante Roggia

**DOI 10.22533/at.ed.7382115047**

**CAPÍTULO 8.....91**

**CONQUISTAS E DESAFIOS ENFRENTADOS POR PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM NA ÁREA DE *GAMES*, OS *YOUTUBERS* E *STREAMERS***

Felipe Viktor Rossa  
Juciele Marta Baldissarelli  
Adelcio Machado dos Santos

**DOI 10.22533/at.ed.7382115048**

**CAPÍTULO 9.....103**

**RELACIONAMENTOS EM REDES DE COOPERAÇÃO: PROPOSTA DE *FRAMEWORK* E SUA APLICAÇÃO EM UMA REDE DE COOPERAÇÃO METAL-MECÂNICA NO NORTE DO RIO GRANDE DO SUL**

Adriana Troczinski Storti  
Glaucia Karina Martofel  
Silvana Saionara Gollo

**DOI 10.22533/at.ed.7382115049**

**CAPÍTULO 10.....116**

**O CLIMA ORGANIZACIONAL FAVORÁVEL COMO VARIÁVEL NECESSÁRIA À GESTÃO DEMOCRÁTICA E PARTICIPATIVA**

Adriana Rodrigues de Melo Tavares  
Márcia Lopes Reis  
Sônia Maria Gomes Alexandre Galinha

**DOI 10.22533/at.ed.73821150410**

**CAPÍTULO 11.....128**

**EDUCATIONAL MANAGEMENT MODEL FOR RURAL PUBLIC EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF THE PROVINCE OF TACNA**

Lucy Goretti Huallpa Quispe  
Brígida Dionicia Huallpa Quispe  
Lucilda Stefani Herrera Maquera  
Patricia Matilde Huallpa Quispe  
Mario Román Flores Roque  
Isabel del Carmen Espinoza Reynoso  
Giovanna Verónica Guevara Cancho  
Walter Merma Cruz

**DOI 10.22533/at.ed.73821150411**

**CAPÍTULO 12..... 142**

**ANÁLISE ERGONÔMICA DE UMA BIBLIOTECA EM UM CAMPUS UNIVERSITÁRIO**

Mateus Araújo de Araújo

Marcos Araújo de Araújo

Alberto Carlos de Melo Lima

Déborah Sampaio Pedreira Alves

Everton David Souza Quemel

**DOI 10.22533/at.ed.73821150412**

**CAPÍTULO 13..... 155**

**PERCEÇÃO DA GESTÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS POR PROFESSORES UNIVERSITÁRIOS: UMA PERSPECTIVA DAS CAPACIDADES DINÂMICAS ESTRATÉGICAS**

Naiara Silva Ferreira

Artur Vicente da Costa

Anderson Lopes Nascimento

Fernando Antônio Colares Palácios

**DOI 10.22533/at.ed.73821150413**

**CAPÍTULO 14..... 172**

**PRINCÍPIOS PARA ANÁLISE DE APLICATIVOS SOB A PERSPECTIVA DA USABILIDADE E ABORDAGENS PEDAGÓGICAS NO CONTEXTO DO *M-LEARNING*: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES**

Marcos Vinicius Mendonca Andrade

**DOI 10.22533/at.ed.73821150414**

**CAPÍTULO 15..... 185**

**AS DIFICULDADES DOS ALUNOS DE ADMINISTRAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA E CIÊNCIAS CONTÁBEIS EM FREQUENTAR AS MONITORIAS DE UMA UNIVERSIDADE**

Vanessa Miguel Augusto de Souza

Isabel Cabral

**DOI 10.22533/at.ed.73821150415**

**CAPÍTULO 16..... 198**

**PANORAMA DO USO DE MÉTODOS QUANTITATIVOS EM PESQUISAS SOBRE A APLICAÇÃO DA ESCALA HEdPERF**

Grasiano Freitas da Silva

Sandro Vieira Soares

Cristina Martins

**DOI 10.22533/at.ed.73821150416**

**CAPÍTULO 17..... 217**

**ADVERGAMES: VIDAS ILIMITADAS PARA FAZER PROPAGANDA**

Ronie Oliveira Reyes

**DOI 10.22533/at.ed.73821150417**

<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>236</b>
NEUROMARKETING E ESTÍMULOS VISUAIS: O PODER DE ESTÍMULOS VISUAIS NO PROCESSO DE DECISÃO INSTINTIVA	
Ana Giulia Pfau Machado	
Luciana do Nascimento Lanchote	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150418</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>255</b>
MÃES, CONSUMIDORAS POR NATUREZA E SUAS PERCEPÇÕES SOBRE OS NOVOS BRECHÓS INFANTIS	
Andréia Castiglia Fernandes	
Priscila Rodrigues de Souza	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150419</b>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>268</b>
MARKETING SOCIAL COMO ESTRATÉGIA PARA O CONTROLE DO TABAGISMO	
Juliana Couto Monteiro de Barros	
João Felipe Rammelt Sauerbronn	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150420</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>284</b>
A IMPORTÂNCIA DO CAPITAL SOCIAL AO DESENVOLVIMENTO DE EMPREENDIMENTOS EM ESTÁGIOS INICIAIS: UM ESTUDO TEÓRICO-EMPÍRICO	
Ana Claudia Floriano da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150421</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>303</b>
EMPREENDEADORISMO, UM INSTRUMENTO SOCIAL, ESTUDO DE CASO NA ONG GERANDO FALCÕES	
Elisa Oliveira Santana	
Juliana Aparecida da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150422</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>318</b>
INOVAÇÕES SOCIAIS E TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: NOVAS FORMAS DE GESTÃO DAS ORGANIZAÇÕES DE HOTELEIROS	
Asier Baquero	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150423</b>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>328</b>
EMPRESAS PREMIADAS COM O SELO VERDE: ESTUDOS DAS COMPETÊNCIAS ORGANIZACIONAIS QUE INFLUENCIAM NO DESEMPENHO SUSTENTÁVEL	
Gabriela de Vasconcelos	
Tânia Nobre Gonçalves Ferreira Amorim	
<b>DOI 10.22533/at.ed.73821150424</b>	



<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>348</b>
ABATE DE BOVINOS NO BRASIL E GESTÃO DOS IMPACTOS AMBIENTAIS: TRANSPARÊNCIA DAS INFORMAÇÕES EM RELATÓRIOS DE SUSTENTABILIDADE Eugenize Bezerra Lima DOI 10.22533/at.ed.73821150425	
<b>CAPÍTULO 26</b> .....	<b>365</b>
A RESPONSABILIDADE SOCIAL E EMPRESARIAL DA EMPRESA PIZZARIA ABC EM SEIS MESES DA PANDEMIA DO COVID 19 Iara Sônia Marchioretto Mayara Pereira de Lima DOI 10.22533/at.ed.73821150426	
<b>CAPÍTULO 27</b> .....	<b>383</b>
PERSPECTIVAS DOS CONSULTORES DO SEBRAE DA REGIONAL CENTRO MEDIANTE AO CENÁRIO ATUAL DA COVID-19 Jonas Roberto dos Santos Paixão Heverton Freire Almeida DOI 10.22533/at.ed.73821150427	
<b>SOBRE O ORGANIZADOR</b> .....	<b>397</b>
<b>ÍNDICE REMISSIVO</b> .....	<b>398</b>

# CAPÍTULO 8

## CONQUISTAS E DESAFIOS ENFRENTADOS POR PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM NA ÁREA DE GAMES, OS YOUTUBERS E STREAMERS

Data de aceite: 01/04/2021

Data de submissão: 28/02/2021

### Felipe Viktor Rossa

Jornalista pela da Universidade Alto Vale do Rio do Peixe (UNIARP), Caçador, SC, Brasil

### Juciele Marta Baldissarelli

Mestre em Desenvolvimento e Sociedade. Doutoranda em Ciências Contábeis e Administração da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Bolsista do FUMDES/UNIEDU. Docente da Universidade Alto Vale do Rio do Peixe (UNIARP), Caçador, SC, Brasil

### Adelcio Machado dos Santos

Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Docente e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento e Sociedade e do Programa Profissional em Educação da Universidade Alto Vale do Rio do Peixe (UNIARP), Caçador, SC, Brasil.

Dado à luz, originalmente, no periódico científico "Temática", SSN 1807-8931. v. 17 n. 2 (2021): Fevereiro

**RESUMO:** O presente estudo teve por objetivo descrever os desafios e conquistas enfrentados por profissionais que trabalham na produção de conteúdos *gamers* para o YouTube, os *youtubers* e *streamers*. A natureza da pesquisa foi por meio da abordagem qualitativa e é do tipo exploratória e explicativa. Para a coleta de dados

foi realizada pesquisa documental e entrevistas semiestruturadas. A amostra compreendeu 5 canais de *youtubers* brasileiros que produzem conteúdo *gamers* com no mínimo 2 milhões de inscritos. Assim, pesquisou-se os canais de conteúdos *gamers* mais populares no YouTube, que foram: Marco Túlio do canal AuthenticGames, Eduardo Benvenuti do BRKsEDU, Bruno Oliveira Bittencourt do Playhard, Felipe Viktor Rossa do Lipão Gamer e Montalvão Alves do canal Montalvão. Conclui-se com a presente pesquisa, que os jogos digitais são um fenômeno na *internet* e grande parte desse sucesso se deve aos *youtubers* que produzem vídeos sobre jogos na maior plataforma de vídeos que é o YouTube.

**PALAVRAS-CHAVE:** YouTube, Youtubers, Gamers, Produção de conteúdo.

### ACHIEVEMENTS AND CHALLENGES FACED BY PROFESSIONALS WORKING IN THE GAMES FIELD, YOUTUBERS AND STREAMERS

**ABSTRACT:** This study aimed to describe the challenges and achievements faced by professionals working in the production of *gamers* content for YouTube, *youtubers* and *streamers*. The nature of the research was through the qualitative approach and is exploratory and explanatory. For data collection, documentary research and semi-structured interviews were carried out. The sample comprised 5 channels of Brazilian *youtubers* that produce *gamers* content with at least 2 million subscribers. Thus, we searched the most popular *gamers* content channels on YouTube, which were: Marco Túlio (AuthenticGames), Eduardo Benvenuti

(BRKsEDU), Bruno Oliveira Bittencourt (Playhard), Felipe Viktor Rossa (Lipão Gamer), Montalvão Alves (Montalvão). It concludes with this research, that digital games are a phenomenon on the internet and a large part of this success is due to youtubers that produce videos about games on the biggest video platform that is YouTube.

**KEYWORDS:** YouTube, Youtubers, Gamers, Content production.

## INTRODUÇÃO

Conforme Recuero (2009), com o surgimento da comunicação mediada por computador, as pessoas passaram a procurar novas maneiras de se conectar, criar e manter parcerias e uniões, pois o ritmo acelerado da vida moderna não permite proporcionar muitos momentos de interação social presencial, como nos tempos mais antigos.

As distâncias são encurtadas na *internet* e tudo pode ser compartilhado em tempo real, por qualquer pessoa com acesso à rede. Em decorrência, as mídias sociais online como Facebook, Instagram e YouTube se tornaram fontes com alto potencial de divulgação para qualquer pessoa que desejar publicar conteúdos na *internet*. O Brasil é o segundo maior consumidor de vídeos no YouTube em nível mundial e criou oportunidades para que novos produtores, antes desconhecidos, tivessem visibilidade (CORRÊA, 2016a), gerando uma nova profissão na área de comunicação social: os youtubers (SAMMUR; SILVA; CORTEZ, 2018).

A complexidade dos jogos digitais aumentou, o que gerou a necessidade de um ciclo de aprendizagem maior para os jogadores. Assim, o YouTube passou a ser visto como um espaço de troca de experiências entre os jogadores, sendo que os youtubers de conteúdo *gamer* passaram a ser uma espécie de “professores” para os demais jogadores (PASSOS; CRUZ, 2015). Da mesma forma, os youtubers *gamers* são o que mais crescem na plataforma (CORRÊA, 2016b).

Nesse sentido, cabe investigar como é a atuação destes profissionais em termos de funções exercidas, seja na criação de conteúdos sobre os jogos digitais, ou sobre a transmissão ao vivo para seus milhões de seguidores. Desta maneira, a pesquisa teve por objetivo descrever os desafios e conquistas enfrentados por profissionais que trabalham na produção de conteúdos *gamers* para o YouTube, os youtubers e *streamers*.

A justificativa para essa abordagem pauta-se na necessidade de investigar um tema que está em ascensão, tendo em vista as mudanças na área de Comunicação Social em que os jovens estão inseridos e que, cada vez mais, almejam a profissão youtuber.

## A INTERNET NA ATUALIDADE: A SOCIEDADE EM REDE

Para Lévy (1999, p. 23) as técnicas como a digitalização da informação, os hipertextos e hipermídias, as simulações em computadores, as realidades virtuais, entre outras possibilitaram a criação de novas condições e ocasiões inesperadas para

o desenvolvimento das pessoas e das sociedades. Assim, a cibercultura – definida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” –, criou novas formas para as pessoas se relacionarem tanto entre si, bem como com as organizações. Isso porque as pessoas adquirem e aprendem novas habilidades técnicas e de comunicação por meio das suas relações sociais, quando mudam os meios pelos quais elas se relacionam, embora os fins continuem os mesmos, ou seja, de estarem em contato, então se compreende que a cibercultura perpassa todas as relações nessa sociedade conectada.

As redes sociais na *internet*, também conhecidas por mídias sociais, são *websites* que permitem um ambiente de relacionamento e, nesse sentido, há vários tipos de redes sociais para diversos fins de relacionamento. Na maioria dos casos, as redes sociais têm como finalidade o relacionamento social (RECUERO, 2009).

Para Telles (2010, p. 6), os termos redes sociais e mídias sociais muitas vezes são confundidos e empregados de forma indistinta, mas o autor diferencia os conceitos por trás dessas nomenclaturas, ao afirmar que “o primeiro é uma categoria do último”. O que já foi denominado de novas mídias em 2005 passou a se chamar de mídias sociais em 2010, já os *sites* de relacionamento de 2005 são as redes sociais de 2010 em diante.

Cada rede social tem características próprias, mas todas têm em comum serem compostas por perfis visíveis que estão conectados com outros usuários da rede. As conexões também podem ser com grupos ou comunidades, outras páginas dentro da rede, como páginas de empresas e de pessoas famosas, ou temas de interesse, como músicas, filmes, livros, games, etc. (PINTO *et al.*, 2011).

De acordo com dados de uma pesquisa mundial realizada pela *We Are Social e Hootsuite* denominada “*Digital 2019: Global Digital Overview*”, que entrevistou 22 milhões de usuários em 45 países, o Brasil possui 140 milhões de usuários ativos nas mídias sociais, correspondendo a 66% da população, sendo que 61% desses acessos acontecem por meio de dispositivo móvel, como os *smartphones* e *tablets*. A forte presença dos *smartphones* é mundial, pois a pesquisa identificou que há 5,11 bilhões de usuários móveis no mundo hoje, um aumento 2% em relação ao ano anterior (KEMP, 2019).

A mesma pesquisa apontou que o crescimento de usuários brasileiros nas redes sociais foi de 8,3% no período de janeiro de 2018 para janeiro de 2019, sendo que o usuário médio de mídia social fica conectado em média 2 horas e 16 minutos diariamente nas plataformas sociais. Isso equivale a aproximadamente um terço do tempo total de conexão à *internet* (KEMP, 2019).

O relatório apontou, ainda, que as pessoas estão usando cada vez mais as mídias sociais para atividades de trabalho, sendo que 29% dos brasileiros disseram usar as mídias sociais para fins de trabalho. Os brasileiros também declararam ter 9,4 contas em plataformas sociais e 81% disseram que se envolveram ativamente ou contribuíram em

alguma mídia social no mês anterior à pesquisa. Dentre as várias opções de mídias sociais na preferência do público brasileiro, o YouTube está em primeiro lugar (KEMP, 2019).

Os dados da pesquisa “Pesquisa *Video Viewers*”, realizada pela Google em parceria com o Instituto Provokers e com a Box 1824, por solicitação do próprio YouTube, dentre as principais motivações que levam os brasileiros a consumir vídeos no YouTube estão “conexão”, “conhecimento”, “entretenimento” e “identidade” (MARINHO, 2018).

## A ASCENSÃO DO YOUTUBE E O SURGIMENTO DOS YOUTUBERS

O YouTube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos na *internet* que foi criada em junho de 2005, por Jawed Karim, Steve Chen e Chad Hurley. Seus idealizadores eram funcionários do PayPal e tiveram a ideia em 2004, ao perceber que ainda não havia *sites* para compartilhar vídeos na *internet*, de forma fácil e sem a necessidade de conhecimentos técnicos. Em outubro de 2006, o Google adquiriu o YouTube por 1,65 bilhão de dólares (BURGESS; GREEN, 2009; VASCONCELOS, 2008).

Corrêa (2016a, 2016b) fez um mapeamento dos 110 canais brasileiros no YouTube com maior quantidade de visualizações, as categorias de canais mais acessadas pelo público infantil, totalizavam 20 bilhões de visualizações na plataforma. No ano seguinte, foram mapeados 176 canais que representavam 30 bilhões de visualizações por crianças na faixa etária de 0 a 12 anos, sendo que 41 destes canais estavam entre os maiores canais em número de visualizações no Brasil. Os canais de *games* são os favoritos entre as crianças (CORRÊA, 2016b).

De acordo com dados da pesquisa *Brasil Gamers Market 2018*, realizada pela Newzoo, o Brasil possui aproximadamente 75,7 milhões de jogadores, com uma estimativa de gastos de 1,5 bilhão em 2018, o que coloca o país como 13º maior mercado de jogos do mundo (LARGHI, 2019). Além disso, 59% dos usuários de *internet* assistem a conteúdos de vídeo de jogos *online*, sendo que destes 16% assistem aos vídeos de jogos, mas jogam menos de uma vez por mês (NEWZOO, 2018).

A liberdade dada aos usuários para publicar seus próprios vídeos na plataforma fez surgir o potencial para criação de uma nova profissão na área de comunicação – os youtubers (SAMMUR; SILVA; CORTEZ, 2018) –, bastante comum entre os mais jovens (TERRA, 2018).

De acordo com Souza (2019), os youtubers estão extrapolando a mídia *internet*, pois além de estarem outras redes sociais, também tem feito trabalhos para os meios de comunicação de massa como rádio, televisão, cinema e teatro obtendo lucro e arrastando multidões.

Sammur, Silva e Cortez (2018, p. 3, grifo nosso) identificaram 7 categorias principais de criação de conteúdo por youtubers: “Ativismo, Práticas profissionais, Controle, Intimidade, *Gameplay*, Difusão da informação, Inclusão social e Consumismo”. Com destaque para

a categoria *gameplay*, pode-se afirmar que se trata da “transformação de *hobbies* em trabalho”.

A ascensão dos *gamers* que simplesmente fazem transmissões ao vivo enquanto jogam *videogame*, chamados de *streamers*, ou produzem conteúdos sobre *games* se tornou uma das formas para a entrada de novos youtubers na plataforma, algo que vem crescendo nos últimos anos. Bagolan *et al.* (2015) fizeram um estudo sobre o que vem sendo denominado de “*gamers-celebridade*” e o fenômeno das microcelebridades na *internet*, principalmente de conteúdo *gamer* através do *streaming*. Segundo mencionado pelos autores, os primórdios das celebridades *gamers* ocorreram no final da década de 1990 e começo dos anos 2000.

Em uma das frentes, a indústria de *competitive gaming*, também conhecida como *e-sports*, se encontrava em processo de expansão e consolidação. Ligas profissionais foram formadas, promovendo torneios em que jovens *gamers* competiam por prêmios em dinheiro – destaque para a CPL (*Cyberathlete Professional League*), que chegou a receber cobertura de canais da TV a cabo como ESPN e MTV. Incomodado com o fato de que os únicos alvos de atenção da mídia especializada até então eram os próprios jogos e seus programadores, Angel Munoz, fundador da CPL, sonhava com uma competição que ganharia reconhecimento e criaria estrelas (TAYLOR, 2012 *apud* BAGOLAN *et al.*, 2015).

Somando-se a isso, nessa época de virada do milênio houve aumento de computadores pessoais e da *internet* nos domicílios em todo o mundo. Foram os primórdios da “comunicação em tempo real com outros jogadores e a usuários da *internet* em geral com oportunidades de gerar seu próprio conteúdo, em plataformas como *blogs*, salas de bate papo e *sites* pessoais” (BAGOLAN *et al.*, 2015, p. 3, grifo nosso).

## **METODOLOGIA**

Para o desenvolvimento deste estudo, foi utilizada a pesquisa de natureza qualitativa. De acordo com Malhotra (2005), a pesquisa qualitativa concede a visão e percepção do problema, isto é, as informações retiradas são completamente interligadas para finalidade de uma análise geral. Nas pesquisas de natureza qualitativa, o pesquisador interpreta os dados obtidos.

Já para a elaboração da pesquisa, foram utilizadas pesquisa exploratória e explicativa. De acordo com Gil (2008), a pesquisa exploratória possibilita uma maior familiaridade com o problema em questão. Podendo envolver entrevistas com pessoas conhecedoras do problema pesquisado e levantamentos bibliográficos. Já a pesquisa explicativa, segundo Gil (2008), preocupa-se em verificar os fatores que especificam ou contribuem para esse fenômeno, isto é, esse tipo de pesquisa explica o porquê das coisas por meio de resultados.

Contudo, por vezes, é preciso delimitar o universo de pesquisa. Nesse sentido, a amostra é uma parte do todo que compõe o universo. A amostra por acessibilidade ou por conveniência é um dos tipos de amostragem menos rigorosa, sem rigor estatístico e que não se requer elevado nível de precisão (PRODANOV; FREITAS, 2013). Neste estudo, foram considerados todos os canais de youtubers brasileiros que produzem conteúdos *gamers*, a partir de uma amostra por conveniência do autor, mas foram levantados os canais mais populares no YouTube que transmitem jogos *online*.

Depois de mapeados todos os canais deste tipo, foram elencados os cinco canais que fazem sucesso no YouTube com no mínimo 2 milhões de inscritos, tendo como principais conteúdos tanto a transmissão de jogos *online*, como produção de vídeos sobre *games*, como dicas de como passar de fases, lançamentos de novas versões de *games* etc.

Foram realizadas entrevistas semiestruturadas – entre os dias 11 e 25 de outubro de 2019 – com os responsáveis de cada um destes 5 canais, sendo:

- 1) Marco Túlio do Authentic Games;
- 2) Felipe Viktor Rossa do Lipão Gamer;
- 3) Bruno Oliveira Bittencourt do PlayHard;
- 4) Eduardo Benvenuti do BRKsEDU;
- 5) Montalvão Alves do canal Montalvão.

No presente estudo, os entrevistados serão mencionados – a partir de então – apenas pelos seus sobrenomes: Túlio, Rossa, Bittencourt, Benvenuti e Alves.

A entrevista tem a finalidade de obter os dados que importam para sua investigação (GIL, 2008), o que se mostra relevante no estudo por conta de obter, junto aos entrevistados, um breve perfil do canal, suas conquistas e principais desafios por quais passam, como youtubers.

## RESULTADOS

Dentre os canais com mais inscritos no Brasil até novembro de 2019, encontram-se 4 dos entrevistados dessa pesquisa – Authentic Games, BRKsEDU, Lipão Gamer e PlayHard –, os quais fazem parte dos canais com mais inscritos do YouTube Gaming. Outro ponto interessante que merece destaque é a quantidade de visualizações que os canais entrevistados possuem: se somados, ultrapassam 12 bilhões de visualizações. Outro detalhe importante para analisar é a estabilidade com visualizações e inscritos desses canais: ambos se mantêm no *ranking* pelo menos há um ano (WIZDEO, 2019).

O canal AuthenticGames possui 17,9 milhões de inscritos e é um dos principais youtubers de Minecraft do mundo. O canal já possui mais de 7 bilhões de visualizações ao total e 3.797 vídeos publicados, sendo seu conteúdo direcionado para crianças. O criador do canal investe também fora do YouTube, fazendo *shows* envolvendo o tema Minecraft em todo o Brasil.

Seu fundador, Túlio, é mineiro e tem 22 anos. Começou o canal no YouTube em 2011, tendo como principal motivação a inspiração em outros youtubers que faziam conteúdo sobre *games*. A escolha de seu canal ser focada no jogo Minecraft se deu porque ele gostava muito deste *game*. Segundo suas lembranças, afirma que se recorda de jogar *videogame* desde os 6 anos e já jogou *Habbo* e *CounterStrike*.

O canal LipaoGamer, por sua vez, foi fundado por Rossa, em 2012, tendo como principal motivação sua paixão por *games*. Atualmente, possui 8,21 milhões de inscritos. Desde muito jovem, Rossa gostava de jogar *videogames*, quando ao tentar uma solução para fazer rodar o jogo GTA IV, que na época seu PC não rodava, ele entrou no YouTube e descobriu um rapaz fazendo *gameplay* do jogo que ele desejava jogar na época e esta foi sua inspiração para criar o canal, sem esperar que isso se tornasse sua profissão.

Seu canal é também um dos principais canais de *games* do YouTube Brasil e apesar de postar conteúdos de jogos variados, o canal faz sucesso com os games GTA e Minecraft. Está entre os que possuem maior frequência de vídeos, publicando cerca de 4 vídeos diários e está entre os 10 canais com mais visualizações do Brasil. LipaoGamer possui 8.204 vídeos publicados, sendo um dos principais diferenciais, a grande quantidade de conteúdo e a frequência de publicação.

O canal PlayHard foi fundado por Bittencourt, em 14 de janeiro de 2014. O fundador mora no Rio de Janeiro, tem 25 anos de idade e, atualmente, seu canal conta com 10 milhões de inscritos. Em entrevista, relatou que estava no finalzinho do primeiro ano de faculdade e já trabalhava como assistente de redes sociais (Instagram e Facebook) para algumas empresas, portanto ao perceber que o YouTube estava em fase de crescimento rápido resolveu investir tempo e aliar com diversão.

Além disso, Bittencourt também gostava de jogar desde criança e disse ter jogado todos os tipos de jogos mais antigos no videogame. O canal BRKsEDU está entre um dos canais que ele assistia antes de criar o seu próprio canal que atualmente está com o conteúdo voltado para *streamer* de jogos *mobile* como *Free Fire* e *Clash Royale*. Seu canal conta com aproximadamente 1.600 vídeos e ele jogou até com o jogador da seleção brasileira de futebol Neymar, sendo que criou um time de competição para o jogo *Free Fire* denominado Fundação da LOUD.

O canal BRKsEDU é um dos principais canais de *games* brasileiros, já que possui mais de 8 milhões de inscritos e, em 2016, foi considerado um dos youtubers mais influentes do Brasil, ficando ao lado até mesmo de artistas conhecidos da televisão. O conteúdo do canal é variado e atualizado diariamente com jogos lançamentos e os conteúdos que estão em maior evidência no momento, ou como dizem seus seguidores, os conteúdos que mais estão “bombando”. O referido canal encontra-se entre os 10 primeiros (*Top 10*) no *ranking* dos canais de *games* com mais inscritos do Brasil. Atualmente, possui 4.257 vídeos publicados.



Seu fundador, Benvenuti, é mais conhecido pelo próprio nome do canal ou como Edu Benvenuti, que tem 34 anos e atualmente reside no Canadá, com a esposa e filha pequena. O primeiro vídeo foi publicado no dia 05/11/2010, portanto o canal recém completou 9 anos de YouTube.

Benvenuti trabalhava como Analista de Tesouraria quando criou seu canal e nem imaginava que se tornaria um youtuber tão famoso quando postou seu primeiro vídeo. Também em função de ter sido um dos pioneiros no Brasil a criar conteúdo *gamer*, seu canal rapidamente atingiu um bom rendimento com a monetização dos vídeos, algo que Benvenuti sequer imaginava.

O youtuber não considera o YouTube como um trabalho, mas sim como diversão remunerada. Também é aficionado por jogar *videogames* desde criança e começou com alguns dos primeiros consoles a se popularizarem no Brasil, tendo começado com o Atari e também jogou muito Mário, Zelda, Crash, Mario Kart, Final Fantasy. Ele afirma que gosta de jogar todos os tipos de *games*: aventura, game com foco em narrativa, que parou com jogos de tiro, já tendo jogado muito.

Por fim, cita-se o canal Montalvão, que possui 2,7 milhões de inscritos e tem mais de 4.800 vídeos publicados. Foi criado em 08 de dezembro de 2011 por Alves, que atualmente tem 35 anos e reside em São Paulo. A motivação deste youtuber de criar um canal de *games* no YouTube foi porque ele era dono uma loja de *games* e a ideia inicial era de divulgá-la na plataforma.

O youtuber participou do programa de TV na Band “O Aprendiz” e se declarou como um apaixonado por *games* desde criança, por isso ele tinha uma loja de *games*. Alves declarou ter jogado jogos da Nintendo e de que se recorda do impacto que foram os primeiros *games* com áudio em português, da Sony, mesmo que advindos com o português de Portugal.

Para identificar como, ou a partir de qual o momento, os youtubers entrevistados perceberam que o seu canal havia se tornado sua profissão, questionou-se o seguinte: “quando o YouTube passou a ser considerado como um trabalho para você?”.

A partir da análise de conteúdo das respostas das entrevistas, de modo geral, observou-se três situações marcantes principais para que o YouTube fosse considerado uma profissão:

- 1) O recebimento dos primeiros dólares referentes às visualizações de seus vídeos no YouTube (TÚLIO; BITTENCOURT; ROSSA);
- 2) Quando o montante financeiro recebido do YouTube, ultrapassou o valor de salários ou outros rendimentos (BENVENUTTI; ALVES);
- 3) Quando passou a ter dedicação exclusiva ao canal (TÚLIO; BITTENCOURT; ROSSA; BENVENUTTI).

Em termos de data de início a partir do qual o YouTube é considerado como a profissão dos entrevistados, a mais antiga é 2012 (TÚLIO), seguida de 2013 (ROSSA; ALVES), 2014 (BITTENCOURT) e 2015 (BENVENUTTI).

No que se refere à identificação dos principais desafios do youtuber entrevistado, questionou-se o seguinte: “quais são os principais desafios de trabalhar com *games* dentro do YouTube no momento?”. A análise resultou em:

- Concorrência com outros conteúdos (BENVENUTTI; ROSSA) e com novos concorrentes (ALVES);
- Baixa procura pelo canal em um período em que não há lançamento de *games* (BENVENUTTI; ROSSA; ALVES);
- Manter a frequência de publicação de vídeos com bons e atraentes conteúdos (BENVENUTTI; BITTENCOURT; ROSSA);
- Conciliar vida pessoal e profissional, dada a dedicação à produção de conteúdo (ROSSA; ALVES).

No que se refere às principais conquistas do youtuber entrevistado, questionou-se o seguinte: “quais as principais conquistas você considera ter atingido com o seu trabalho de youtuber e *gamer*?”. A maioria mencionou o reconhecimento do público, dos fãs, de colegas youtubers, marcas e empresas que os identifica como referência no que fazem e, ainda, apenas pela quantia de seguidores do canal.

Em suma, o status de celebridade que alcançaram graças ao YouTube, e, que por consequência disso, acabaram fazendo coisas que jamais haviam imaginado, desde viagens ao exterior até visitas a empresas de *videogame* que são referência mundial, dublagens de filmes e *games*. Assim, nota-se que a “influência digital” é considerada uma das maiores conquistas por todos os youtubers.

Também foi mencionado sobre ter autonomia no trabalho e ser seu próprio chefe, fazendo um trabalho que se gosta muito e com ótima remuneração (BENVENUTTI; BITTENCOURT). Além disso, o carinho dos fãs é igualmente considerado pelos entrevistados como uma conquista pessoal (BITTENCOURT; ALVES)

Diante do que foi identificado nas entrevistas, apesar das dificuldades e desafios, os quais todos os tipos de trabalhos possuem, ao que tudo indica os youtubers entrevistados estão muito satisfeitos por terem escolhido essa profissão, ou de a profissão os ter escolhido.

## CONCLUSÃO

Atualmente, consumir entretenimento em vídeo mudou para a *internet* e cada vez mais a TV tem menor interesse para as gerações mais jovens. Ao mesmo tempo, outro fenômeno que se ampliou devido à *internet* são os jogos digitais. As novas gerações que cresceram jogando *videogames* e já nasceram na era da *internet* e são aficionadas por

games buscam seus conteúdos na maior plataforma de vídeos que é o YouTube. Dentro desse contexto tem crescido o interesse de jovens por se tornarem youtubers, ou seja, criadores de vídeos para o YouTube. E dentre os youtubers que mais crescem na plataforma estão os que produzem conteúdos *gamers*, ou seja, fazem vídeos sobre os jogos digitais, seja os lançamentos de novos jogos, entretenimento em jogos existentes ou dicas para passar de fases, muitas vezes com transmissões ao vivo de suas partidas de *videogames* para seus milhões de seguidores.

Assim, a presente pesquisa estudou tal fenômeno. Ao chegar ao término da pesquisa, constatou-se que os objetivos de estudo foram atingidos, como foi possível verificar pela apresentação dos resultados com a apresentação dos canais de conteúdos gamers mais populares no YouTube e com as entrevistas realizadas com cinco youtubers donos de canais com grande quantidade de seguidores e visualizações de vídeos na plataforma.

Como principais desafios do trabalho destes youtubers, conclui-se que são a competição/concorrência entre canais de *gamers* ou com outros conteúdos; manter frequência de publicação de vídeos; ter ideias de conteúdos para criação de vídeos; saber reconhecer e produzir conteúdos para as fases de alta e baixa de conteúdos devido aos lançamentos de *games*; equilibrar a vida de trabalho e lazer; e por fim, conciliar o trabalho de youtuber com a vida doméstica e familiar.

Como principais conquistas dos youtubers, conclui-se que é a de trabalhar fazendo o que se gosta (ou ama) e com boa remuneração financeira. Ainda foram elencadas as conquistas financeiras e a autonomia no trabalho, com flexibilidade de horários para trabalhar, além de ser seu próprio chefe.

Como limitações de pesquisa, apresenta-se o curto espaço de tempo para realização da mesma, pois com uma representatividade de 5 canais, não se pode afirmar que essa seja a opinião ou o comportamento de todos os youtubers de conteúdo *gamer* mundialmente existente. Assim, seus resultados não podem compor o pensamento dos youtubers de uma maneira geral.

Como sugestões para pesquisas futuras talvez fazer uma pesquisa quantitativa com o envio de questionários e entrevistas em profundidade com os canais que produzem conteúdo de jogos *móveis* que é uma área que está crescendo muito, principalmente a área competitiva desses jogos dentro da plataforma.

## REFERÊNCIAS

BAGOLAN, Icaro *et al.* Do herói virtual à celebridade real: fama nos *gameplays* exibidos *online*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXVIII., 3-7 set. 2015, Rio de Janeiro. **Anais...** [São Paulo]: Intercom, 2015. p. 1-15.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CORRÊA, Luciana. **Geração YouTube**: um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para crianças de zero a 12 anos. Brasil – 2005-2016. São Paulo: ESPM Media Lab, 2016a. Disponível em: <<http://pesquisasmedialab.espm.br/criancas-e-tecnologia/>>. Acesso em: 1 set. 2019.

CORRÊA, Luciana. O que tem dentro da caixa? Crianças hipnotizadas pelo YouTube Brasil, as fronteiras entre entretenimento, conteúdo proprietário e publicidade. *In*: PRÓPESQ – ENCONTRO DE PESQUISADORES EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA, VII., 18-20 maio 2016, Rio de Janeiro. **Anais...** PUC-Rio: Própesq, 2016b.

GIL, A C.. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. Ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

KEMP, Simon. **Digital 2019: global digital overview**. [S.l.], 31 jan. 2019. Disponível em: <<https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview>>. Acesso em: 13 out. 2019.

LARGHI, Nathália. Brasil é o 13º maior mercado de *games* do mundo e o maior da América Latina. **Valor Investe**, [s.l.], 30 jul. 2019. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>>. Acesso em: 5 out. 2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MALHOTRA, Naresh K. **Introdução à pesquisa de marketing**. São Paulo: Prentice Hall, 2005

MARINHO, Maria Helena. **Pesquisa Vídeo Viewers**: como os brasileiros estão consumindo vídeos em 2018. *Think with Google, Vídeo, Tendências de Consumo, Entretenimento*, [s.l.], set. 2018. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/tendencias-de-consumo/pesquisa-video-viewers-como-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>>. Acesso em: 28 set. 2019.

NEWZOO. **Brazil Games Market 2018**. [S.l.], 6 jul. 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 5 out. 2019.

PASSOS, Geovanna dos; CRUZ, Dulce Márcia. Bem-vindos a mais um vídeo! Uma análise do potencial pedagógico das produções de conteúdo *gamer* para o YouTube. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE, VI., 2015, Rio de Janeiro.

PINTO, Claudia Alexandra de Souza *et al*. Vivendo e Aprendendo no Facebook: uma visão da usabilidade em redes sociais na sociedade do conhecimento. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER, V., 16-18 nov. 2011, Florianópolis. **Anais...** São Paulo: ABCiber, 2011.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUEIROZ, Igor Raphael Gouveia de. O YouTube como ferramenta da cultura midiática participativa. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, XIII., 2-4 jul. 2015, Natal. **Anais eletrônicos...** [São Paulo]: Intercom, 2015. p. 1-9. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-0233-1.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2019.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. 191 p.

SAMMUR, Jullie Tenório Ed Din; SILVA, Paula Emanuely Araújo Lopes da; CORTEZ, Pedro Afonso. Profissão youtuber: uma revisão crítica sobre os impactos do ciberespaço nas definições de profissão e trabalho em comunicação social. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, XX., 5-7 jul. 2018, Juazeiro. **Anais eletrônicos...** [São Paulo]: Intercom, 2018. p. 1-11.

SOUZA, Ivan de. **Veja quais são os 10 maiores canais do YouTube no Brasil e no mundo em 2019**. [S.l.], 13 mar. 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/maiores-canais-do-youtube/>>. Acesso em: 5 maio 2020.

TELLES, André. **A revolução das mídias sociais: cases, conceitos, dicas e ferramentas**. São Paulo: M. Books, 2010.

TERRA, Thais. Canal Felipe Neto: mudança de posicionamento no YouTube e aumento de popularidade entre o público infanto-juvenil. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2-8 set. 2018, Joinville. **Anais...** [São Paulo]: Intercom, 2018. p. 1-15.

VASCONCELOS, Yuri. Qual foi o primeiro vídeo do YouTube? **Superinteressante**, Mundo Estranho, [São Paulo], 5 nov. 2008. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-foi-o-primeiro-video-do-youtube/>>. Acesso em: 28 set. 2019.

WIZDEO. **Channel Rankings**. [Paris], nov. 2019. Disponível em: <[https://analytics.wizdeo.com/en/channels/generic\\_rankings/372179](https://analytics.wizdeo.com/en/channels/generic_rankings/372179)>. Acesso em: 16 nov. 2019.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Acidente do Trabalho 66, 69

*Advergame* 217, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 234

AET 142, 143, 144, 147, 148, 154

Alavancas de Controle 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16

Análise 10, 16, 89, 90, 109, 110, 114, 115, 126, 142, 143, 144, 147, 148, 149, 150, 154, 155, 157, 161, 166, 168, 183, 196, 201, 213, 214, 215, 246, 266, 282, 335, 340, 364, 377

Análise Fatorial Exploratória 155, 157, 161, 162, 167, 198, 202, 212, 213

Aprendizagem com Mobilidade 172, 173, 182, 184

### B

Biblioteca 15, 43, 142, 143, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 205, 317

Brechó Infantil 255, 258, 259, 260, 261, 264, 266, 267

### C

Capital Social 106, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 295, 297, 299, 369

Causas 65, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 145, 217, 230, 269, 307, 354, 370, 374

Clima Organizacional 20, 27, 28, 63, 64, 83, 86, 87, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 140

Competências Acadêmicas 45

Competências Gerenciais 44, 45

Comportamento do Consumidor 201, 214, 236, 237, 238, 240, 241, 253, 255, 256, 257, 261, 267, 318, 392, 394

Consultor 41, 42, 222, 383, 388, 389, 390, 392

Crítérios de Qualidade 172, 173, 174, 176, 183

### D

Dificuldade 4, 64, 73, 157, 185, 186, 189, 190, 193, 194, 195, 219, 252, 259, 268, 269, 270, 274, 279, 280, 294, 331, 393

Discurso Publicitário 268, 270, 271, 272, 273, 282

### E

Empreendedorismo 41, 105, 106, 284, 285, 287, 289, 291, 299, 300, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 315, 316, 317, 369, 384, 385, 390, 395

Empresário 108, 160, 383, 384, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394

Ergonomia 142, 143, 144, 145, 147, 148, 151, 153, 154  
Escala HEdPERF 198, 200, 206, 209, 210, 212, 213  
Estilo de Liderança 1, 2, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 40, 42  
Estímulos Visuais 236, 237, 241, 244, 245, 250, 251, 252

## F

Fatores Determinantes 155, 157, 161, 162, 164, 167, 228  
Frequência 40, 66, 72, 97, 99, 100, 164, 165, 170, 185, 186, 190, 191, 194, 195, 201, 207, 208, 255, 258, 260, 264, 266, 288

## G

*Gamers* 91, 92, 94, 95, 96, 100, 220, 228, 229, 231, 235  
Gestão de Pessoas 20, 24, 25, 29, 37, 44, 83, 86, 88, 89, 90, 369  
Gestão de Tecnologias 155

## I

IES 155, 156, 157, 158, 161, 164, 165, 166, 167, 170, 215  
Impacto 47, 64, 86, 87, 90, 98, 115, 158, 161, 220, 228, 230, 236, 241, 242, 243, 256, 257, 269, 270, 289, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 315, 316, 320, 321, 333, 337, 340, 342, 343, 346, 354, 359, 361, 364, 370, 371, 379, 383, 387, 391, 396  
INCA/MS 268, 271, 272, 273, 274, 276, 281  
Inteligência Emocional 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 65  
Inteligências 48, 56, 57, 58, 59, 63, 64

## L

Liderança 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 26, 28, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 45, 46, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 63, 87, 106, 111, 262, 341, 343, 385, 391  
Liderança Universitária 45

## M

*Marketing* 56, 170, 214, 215, 219, 233, 234, 236, 253, 266, 267, 268, 269, 281, 282, 324, 325, 326, 327, 344  
*Marketing Social* 219, 268, 269, 270, 281, 282  
Métodos Quantitativos 16, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 207, 208, 211, 212, 213, 214, 215, 216  
*Mobile Learning* 172, 173, 174, 183, 184  
Monitoria 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197  
Mudança Social 268, 270, 273, 274, 279, 280

## **N**

Negócio 111, 160, 255, 258, 259, 260, 262, 264, 266, 285, 287, 289, 290, 295, 296, 297, 304, 305, 306, 307, 316, 317, 338, 341, 358, 383, 385, 386, 389, 390, 391, 392, 394

Neuromarketing 236, 237, 240, 241, 253, 254

Normas 67, 68, 69, 70, 71, 79, 81, 82, 128, 142, 145, 147, 149, 153, 177, 330, 333, 351, 367

## **O**

ONG 303, 306, 310, 311, 312, 313, 315

## **P**

Produção de Conteúdo 91, 99

Professores Universitários 155, 337

Publicidade em Jogos 217, 218, 228, 232, 234

## **Q**

Qualidade de Vida 58, 64, 66, 71, 74, 79, 84, 88, 89, 158, 304, 328, 329

Qualidade de Vida no Trabalho 66, 71, 79, 88

## **R**

Recursos Humanos 25, 29, 83, 84, 85, 87, 89, 126, 128, 134, 135, 141

Redes 93, 94, 97, 101, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 172, 244, 261, 284, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 296, 308, 319, 320, 322, 324, 325, 326, 353

Reuso Inteligente 255, 256, 258, 259, 260, 264, 265, 266

Rotatividade de Pessoal 83, 84, 85, 86, 88, 89

## **S**

Saúde Ocupacional 66, 68, 70, 77, 78, 79, 89

Secretariado Executivo 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 62, 65

Segurança do Trabalho 66, 68, 70, 73, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 145, 154

Sistema de Controle Gerencial 1, 2, 3, 5, 16

Social 3, 8, 15, 35, 47, 48, 49, 50, 53, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 65, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 77, 79, 80, 81, 86, 88, 92, 93, 94, 102, 104, 106, 110, 122, 136, 168, 183, 186, 196, 213, 219, 223, 226, 228, 230, 231, 233, 235, 237, 255, 258, 264, 265, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 279, 280, 281, 282, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 294, 295, 297, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 324, 325, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 337, 340, 341, 342, 343, 347, 348, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 377, 380, 381, 383, 385, 387, 391, 392, 394, 395



## T

Tabagismo 239, 268, 269, 271, 272, 273, 277, 280, 281, 282

Técnicas Estatísticas 9, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 212, 213, 260

Trabalho 8, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 93, 95, 98, 99, 100, 101, 102, 108, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 154, 161, 164, 167, 172, 173, 174, 177, 178, 180, 181, 185, 186, 188, 189, 195, 197, 199, 208, 209, 210, 212, 217, 228, 230, 235, 236, 241, 252, 270, 272, 273, 286, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 297, 299, 300, 307, 308, 309, 313, 315, 316, 337, 341, 345, 347, 351, 358, 362, 367, 368, 370, 371, 373, 375, 376, 378, 383, 385, 388, 392, 394

## U

Universidade Federal de Roraima 30, 31, 33, 35, 36, 38, 39, 41, 44

Usabilidade 101, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 182, 183, 184, 356

## V

*Videogames* 97, 98, 99, 100, 217, 221, 223, 232

## Y

*YouTube* 91, 92, 94, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 233, 293

*Youtubers* 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

 [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

 [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)

 @atenaeditora

 [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](http://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)

# ADMINISTRAÇÃO: ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E CONTROLE DA ATIVIDADE ORGANIZACIONAL

 Atena  
Editora

Ano 2021

 [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
 [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)  
 @atenaeditora  
 [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](http://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)

# ADMINISTRAÇÃO: ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E CONTROLE DA ATIVIDADE ORGANIZACIONAL