



A matrix colorida das crianças: o *feed* do *Youtube Kids* como ambiente programado

The children's colorful matrix: the YouTube Kids feed as a programmed environment

Milene de Araujo Coelho¹

Anderson Soares Gomes²

RESUMO

Este estudo analisa o uso de telas na infância a partir do conceito de imagem técnica, entendendo o *feed* do YouTube Kids como um ambiente organizado para a circulação constante de estímulos visuais. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter interpretativo, fundamentada nas contribuições de Flusser sobre imagens técnicas e em estudos acerca do desenvolvimento da linguagem infantil. As plataformas digitais organizam seus conteúdos de forma automática, priorizando a repetição, a rapidez e o impacto visual, o que influencia a maneira como as crianças percebem e interagem com o mundo. Nesse contexto, a imagem passa a ocupar um papel central na experiência infantil, reduzindo oportunidades de interação presencial. A análise evidencia que o *feed* infantil se configura como um ambiente programado de circulação contínua de imagens técnicas, no qual predominam a repetição, a rapidez e o impacto visual. Nesse sentido, reforça-se a necessidade de um olhar crítico sobre o uso de telas na infância e sobre a importância da mediação adulta na relação da criança com esses ambientes digitais

I **Palavras-chave:** Imagem técnica. YouTube Kids. *Feed* infantil. Desenvolvimento da linguagem. Infância.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLET/UFRRJ) e bolsista CAPES. Editora auxiliar da Revista Seda, <https://orcid.org/0009-0003-4795-5402>, mileneacoelhofrrj@gmail.com.

² Professor Titular da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Editor da Revista Seda, <https://orcid.org/0000-0001-8727-4554>, anderson.gomes@gmail.com.

ABSTRACT

This study analyzes children's screen use based on the concept of technical images, understanding the YouTube Kids feed as an environment organized for the continuous circulation of visual stimuli. The research adopts a qualitative, interpretative approach, grounded in Flusser's contributions on technical images and in studies on children's language development. Digital platforms organize their content automatically, prioritizing repetition, speed, and visual impact, which influences the way children perceive and interact with the world. In this context, images assume a central role in children's experiences, reducing opportunities for face-to-face interaction. The analysis shows that the children's feed is configured as a programmed environment for the continuous circulation of technical images, in which repetition, speed, and visual impact predominate. In this sense, the study reinforces the need for a critical perspective on children's screen use and highlights the importance of adult mediation in children's relationship with these digital environments.

I Keywords: *Technical images. YouTube Kids. Children's feed. Language development. Childhood.*

1. Introdução

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais vem transformando profundamente as formas de comunicação, interação social e produção de sentidos na sociedade. Inseridas desde muito cedo nesse contexto, as crianças passam a desenvolver-se em ambientes marcados pela presença constante de telas, plataformas digitais e fluxos contínuos de conteúdos audiovisuais. A circulação permanente de imagens, sons e estímulos visuais reorganiza modos de atenção, percepção e relação com o mundo, tornando as mídias digitais elementos cada vez mais presentes nas experiências cotidianas da infância. Nesse cenário, as telas deixam de ocupar apenas uma função de entretenimento e passam a atuar como importantes mediadoras das experiências infantis, influenciando processos de socialização, construção de sentidos e desenvolvimento da linguagem.

Na plataforma *YouTube kids*, o funcionamento encontrado associa-se à ao *feed* infinito, no qual os conteúdos se sucedem de forma contínua, sem pausas naturais ou encerramentos claros com outro vídeo iniciado automaticamente. Conforme abordado por Sá (2024), essa estrutura promove uma experiência de permanência prolongada diante da tela. Desse modo a necessidade de tomadas de decisões conscientes por parte da criança é reduzida, favorecendo um consumo automático e contínuo das imagens. Associada a esse mecanismo, a interface visualmente chamativa por ser marcada através de cores saturadas, ícones expressivos, miniaturas exageradas a estímulos sonoros constantes atuam como estratégia de captura e retenção da atenção.

Diante desse cenário, torna-se relevante investigar de que maneira a organização técnica desses ambientes digitais pode influenciar as formas de percepção e interação das crianças. Mais do que espaços neutros de entretenimento, plataformas como o *YouTube Kids* operam a partir de sistemas programados que selecionam, organizam e distribuem conteúdos de forma contínua, configurando experiências mediadas por imagens e algoritmos.

Flusser (1985: 10-11) define as imagens técnicas como imagens dificilmente decifráveis, produzidas por aparelhos programados e fundamentadas em processos conceituais e abstratos. Diferentemente das imagens tradicionais, elas não resultam diretamente da ação manual do sujeito, mas de operações mediadas por programas e códigos técnicos. Inserem-se nessa categoria a fotografia, o cinema, a televisão e, em uma perspectiva contemporânea, as imagens veiculadas por telas digitais. Nesse sentido, as imagens técnicas não devem ser compreendidas como simples representações da realidade, mas como produtos de aparelhos que codificam conceitos e cuja lógica de funcionamento permanece, em grande medida, opaca aos seus receptores. Como afirma o autor, as imagens técnicas são “dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas” (Flusser, 1985: 10).

A aparência de transparência faz com que o espectador atribua a elas um alto grau de credibilidade, semelhante à confiança depositada nos próprios sentidos. Como consequência, quando essas imagens são colocadas em questão, raramente se problematiza sua natureza técnica e simbólica, concentrando-se a crítica no modo como organizam e apresentam a realidade. Tal postura evidencia um cenário contemporâneo em que as imagens técnicas passam a ocupar o espaço antes reservado aos textos. Como afirma Sá (2024), a exposição contínua do sujeito a esse tipo de ambiente instaura transformações cognitivas profundas. Em consonância com Coelho (2024), observa-se que o ambiente digital infantil, organizado por imagens técnicas e pela lógica do *feed* contínuo, contribui para a redução das formas pelas quais a criança produz sentido, compreende o mundo e desenvolve a linguagem.

Desse modo, o desenvolvimento linguístico como analisado por Martelotta (2008) corresponde a um processo gradual e dinâmico, por meio do qual o indivíduo amplia suas capacidades de compreender e produzir linguagem em contextos sociais diversos. Esse desenvolvimento não se restringe à aquisição de estruturas gramaticais, mas envolve a construção progressiva de competências discursivas, pragmáticas e cognitivas, que permitem ao falante organizar sentidos, participar de interações comunicativas e adaptar o uso da linguagem às diferentes situações de comunicação. Para Martelotta (2008), a linguagem se desenvolve na relação entre sujeito e meio social, sendo fortemente influenciada pelas experiências de interação, escuta e uso efetivo da língua ao longo do tempo.

Partindo dessa perspectiva, este estudo propõe analisar o *feed* infantil do *YouTube Kids* à luz do conceito de imagem técnica desenvolvido por Flusser (1985), compreendendo-o como um ambiente programado de circulação de estímulos visuais. Busca-se refletir sobre como a centralidade das imagens técnicas e a lógica de funcionamento desses ambientes podem influenciar experiências de interação e desenvolvimento da linguagem na infância.

Para atingir esse objetivo, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, com foco na análise interpretativa da imagem técnica no contexto do uso de telas na infância. O corpus foi composto por recortes representativos de *feeds* infantis na plataforma *YouTube Kids*, selecionados por apresentarem características recorrentes de organização visual, ritmo de exposição e repetição de estímulos audiovisuais. Os materiais foram analisados a partir de categorias relacionadas à imagem técnica, como repetição, velocidade e predominância visual, considerando o *feed* infantil como um ambiente programado que orienta a experiência da criança.

A análise buscou identificar regularidades nos estímulos presentes nesses ambientes e compreender como a centralidade da imagem técnica pode impactar processos de interação e desenvolvimento da linguagem, especialmente em contextos de uso pouco mediado. Parte-se da compreensão de que a organização visual e sonora do *feed* infantil não se limita a um recurso lúdico destinado à manutenção da atenção, mas constitui um mecanismo de produção de sentidos e orientação simbólica. Ao estruturar conteúdos por meio de repetições, ritmos acelerados e estímulos sensoriais intensificados, o *feed* participa da construção de experiências simbólicas que podem influenciar modos de percepção, interação e relação com a linguagem na infância.

2. Fundamentação teórica

A fundamentação teórica deste artigo articula diferentes perspectivas para compreender o *feed* infantil do *YouTube kids* como um ambiente programado de experiência, no qual se produzem efeitos perceptivos, simbólicos e linguísticos na infância. Para isso, mobilizam-se as contribuições de Flusser (1985; 2012), Benjamin (1935;1936), Sá (2024) e Santaella (2013), que permitem refletir sobre as imagens técnicas, os processos de mediação tecnológica e as transformações da percepção na cultura digital contemporânea. Paralelamente, o artigo apoia-se nos estudos de Martelotta (2008), Vygotsky (1991), Prates e Martins (2011), Williams et al. (2021) e Coelho (2024), que discutem o desenvolvimento linguístico infantil a partir da interação social, das experiências comunicativas e da participação da criança em práticas discursivas contextualizadas. Além disso, são consideradas as recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS) e da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), bem como dados da Secretaria de Comunicação Social (2025), que contribuem para a discussão acerca da exposição precoce às telas e seus possíveis impactos sobre o

desenvolvimento infantil. A articulação desses referenciais possibilita compreender o *feed* infantil não apenas como um espaço de entretenimento, mas como um ambiente técnico, simbólico e social que participa da organização das experiências, da percepção e da linguagem na infância contemporânea.

2.1. A Matrix colorida das crianças

Para compreender o conceito de imagem técnica, é necessário retomar inicialmente a noção de imagem proposta por Flusser (1985). Segundo o autor, as imagens constituem superfícies significativas que representam algo do mundo e atuam como mediações entre o sujeito e a realidade. Por meio da imaginação, os indivíduos produzem e decifram imagens, atribuindo significados às representações visuais que os cercam. Sendo assim, as imagens não correspondem a uma reprodução neutra do real, mas a formas específicas de organizar e interpretar a experiência. Como afirma o autor, “imagens são mediações entre homem e mundo” (Flusser, 1985: 7)

A experiência contemporânea é intensamente mediada por imagens que se apresentam como registros imediatos da realidade e funcionam, na verdade, como conteúdos organizados por sistemas programados. Fotografias, vídeos, telas digitais e interfaces audiovisuais ocupam uma posição central no cotidiano, atravessando relações sociais, percepções e modos de compreender o mundo. Assim como no filme *Matrix* (1999), no qual os sujeitos vivem em uma realidade aparentemente natural, mas totalmente construída e controlada por um sistema, essas imagens são frequentemente consumidas como se mostrassem o mundo tal como ele é, sem que seu caráter técnico e simbólico seja questionado. Essa naturalização da imagem faz com que o observador confie nela como extensão direta da realidade. É nesse contexto que o conceito de imagens técnicas, desenvolvido por Flusser (1985), torna-se fundamental para uma análise crítica dos ambientes midiáticos contemporâneos, ao evidenciar que tais imagens não são neutras, mas resultados de processos técnicos, cálculos e programações que organizam e orientam a experiência do mundo.

Ao discutir a função das imagens na cultura, Flusser (1985) argumenta que elas deixam de atuar apenas como instrumentos de orientação e passam progressivamente a ocupar o lugar da própria experiência. Em vez de servirem à compreensão do mundo, tornam-se referências centrais para sua interpretação. Esse processo faz com que os sujeitos passem a confiar nas imagens como se fossem extensões diretas da realidade, reduzindo a percepção de seu caráter construído e programado. Tal reflexão mostra-se particularmente relevante para compreender a crescente centralidade das telas na infância contemporânea, período em que grande parte das experiências cotidianas é mediada por imagens técnicas.

As reflexões de Flusser dialogam com discussões anteriores desenvolvidas por Benjamin (1935, 1936) acerca da reprodutibilidade técnica das imagens. Para o autor,

os avanços tecnológicos transformam não apenas os modos de produção e circulação das imagens, mas também as formas de percepção dos sujeitos. Nesse contexto, os aparelhos técnicos passam a ocupar um papel cada vez mais relevante na experiência cotidiana, produzindo novas maneiras de ver, interpretar e relacionar-se com o mundo. Tal perspectiva contribui para compreender que as imagens não apenas representam a realidade, mas participam ativamente da constituição das formas de percepção e experiência dos sujeitos.

As transformações promovidas pelas imagens técnicas inserem-se, para Flusser (2012), em um contexto mais amplo de mudança cultural associado à noção de utopia. Diferentemente da concepção tradicional de utopia como um lugar ideal situado em um futuro distante, o autor compreende a utopia como uma condição já emergente no presente, produzida pelos aparelhos técnicos e pelos sistemas de comunicação. Nesse cenário, os sujeitos passam a viver em um mundo cada vez mais mediado por imagens e programas, que reorganizam suas formas de perceber e experimentar a realidade.

Em contraste com as imagens tradicionais, como pinturas e desenhos feitos diretamente pela ação humana, o autor afirma que as imagens técnicas funcionam como metacódigos. Logo, traduzem textos, conceitos e sistemas abstratos em imagens produzidas por aparelhos programados. Por se apresentarem de forma automática e imediata, essas imagens tendem a parecer transparentes e objetivas, criando a impressão de que mostram o mundo tal como ele é. No entanto, o que elas apresentam são interpretações mediadas por cálculos, códigos e programas. Compreender esse funcionamento é fundamental para analisar como os ambientes digitais influenciam a forma como as pessoas percebem o mundo, se comportam e constroem sentidos na contemporaneidade.

Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais. (...) Devem ser decifradas por quem deseja captar-lhes o significado. Com efeito, são elas símbolos extremamente abstratos: codificam textos em imagens, são metacódigos de textos. (Flusser, 1985: 10).

Flusser (1985) apresenta mais um conceito fundamental, o de caixa preta. Para o autor, os aparelhos técnicos apresentam-se aos usuários como sistemas cujo funcionamento interno permanece oculto. Embora seja possível interagir com seus resultados, os processos responsáveis por sua produção não são plenamente compreendidos pelos sujeitos. Em outras palavras, o usuário conhece aquilo que entra e aquilo que sai do aparelho, mas não tem acesso às operações que ocorrem em seu interior. No caso das imagens técnicas, essa opacidade faz com que elas sejam frequentemente percebidas como representações espontâneas e objetivas da realidade, quando, na verdade, resultam de operações programadas e de decisões

inscritas nos próprios aparelhos. Assim, tende-se a confiar na imagem sem questionar os processos técnicos que a produziram, atribuindo-lhe um caráter de neutralidade e transparência. Tal reflexão mostra-se particularmente relevante para compreender o funcionamento das plataformas digitais contemporâneas, cujos algoritmos organizam conteúdos, selecionam informações e orientam experiências sem que seus mecanismos sejam inteiramente visíveis aos usuários.

Ao afirmar que cada nova imagem transforma o universo imaginário da sociedade, Flusser (2012) evidencia o papel das imagens na reorganização contínua das formas coletivas de perceber, sentir e compreender o mundo. A produção incessante de imagens técnicas introduz novos modos de ver e imaginar, substituindo estruturas simbólicas mais estáveis por significados móveis e constantemente reconfiguráveis. Nesse processo, a realidade deixa de ser percebida como algo fixo e passa a assumir um caráter fluido e maleável, uma vez que as imagens permitem a atualização permanente dos sentidos. A imaginação, responsável pela criação e circulação dessas imagens, atua como força central dessa transformação, tornando o universo simbólico social mais instável e dinâmico. Em um contexto marcado pela aceleração da circulação de imagens digitais, essa fluidez se intensifica, impactando diretamente a formação do imaginário social e os modos pelos quais os sujeitos constroem sentido a partir da experiência visual.

Se as imagens técnicas transformam continuamente o universo imaginário, tornando-o mais instável e mutável, torna-se necessário compreender de que modo esse processo atua no nível da imaginação. Para Flusser (1985), a imaginação consiste em um processo complexo por meio do qual superfícies percebidas são convertidas em símbolos, sendo responsável pela mediação entre o mundo sensível e a produção de sentido. Trata-se de um processo cujo funcionamento interno não é plenamente acessível à análise direta, razão pela qual o autor propõe compreendê-lo como uma “caixa preta”, passível de investigação a partir dos elementos que nele ingressam e dos resultados que dele emergem. Essa abordagem permite analisar a imaginação não pelo que ocorre em seu interior, mas pelos estímulos que a alimentam e pelas formas simbólicas que produz.

Essa perspectiva mostra-se especialmente relevante no contexto da infância, etapa em que os *inputs* imaginativos exercem papel decisivo na formação dos modos de perceber, imaginar e atribuir sentido ao mundo. As crianças encontram-se hoje imersas em um ambiente caracterizado pela presença constante de telas, interfaces digitais e fluxos contínuos de imagens técnicas. A experiência cotidiana passa a ser mediada por dispositivos conectados, algoritmos de recomendação e conteúdos audiovisuais concebidos para captar e manter a atenção. Tal ambiente distingue-se pela abundância de estímulos visuais e sonoros, pela aceleração do ritmo perceptivo e pela lógica do *feed* infinito, que reduz pausas, silêncios e momentos de interação social. Desde muito cedo, as crianças interagem com imagens prontas, narrativas fragmentadas e linguagens fortemente visualizadas, muitas vezes antes mesmo

de consolidarem plenamente a linguagem verbal. Dessa forma, o espaço em que se desenvolvem não é apenas físico ou social, mas em grande maioria técnico e simbólico, configurando um cenário no qual os modos de perceber, imaginar, brincar e comunicar-se são continuamente moldados pelas imagens digitais e pelas estruturas programadas que organizam sua circulação.

2.2. Desenvolvimento linguístico

Diante de um ambiente marcado pela circulação contínua de imagens técnicas e pela mediação crescente das experiências infantis por telas e interfaces digitais, torna-se necessário considerar os efeitos desse contexto sobre o desenvolvimento linguístico. Se, conforme Flusser (1985), as imagens técnicas reorganizam o universo imaginário e atuam como *inputs* centrais da imaginação, é nesse mesmo ambiente que a linguagem verbal se constitui e se complexifica.

Segundo Martelotta (2008), o desenvolvimento da *linguagem* depende da articulação de três fatores fundamentais. O primeiro diz respeito ao conjunto de movimentos corporais necessários à produção da fala, envolvendo aspectos motores e articulatórios. O segundo refere-se a uma base neurológica, composta por centros nervosos responsáveis pelo processamento e pela execução da atividade vocal. O terceiro fator consiste em uma base cognitiva, responsável por mediar as relações do sujeito com o mundo e com o meio biossocial, permitindo a construção de sentidos e a organização da experiência. A partir dessa perspectiva, evidencia-se a centralidade da base cognitiva no desenvolvimento linguístico, uma vez que ela é diretamente influenciada pelas experiências às quais a criança é exposta. Nesse sentido, o uso recorrente de telas, ao reorganizar formas de atenção, percepção e interação, pode produzir implicações relevantes para o desenvolvimento da linguagem infantil, especialmente quando passa a ocupar um lugar predominante nas experiências cotidianas da criança.

A importância das experiências vividas pela criança no processo de desenvolvimento da linguagem também é mencionada nas contribuições de Vygotsky (1991). Para o autor, a linguagem desenvolve-se por meio das interações sociais e da mediação de outros sujeitos, desempenhando papel fundamental na constituição do pensamento e na construção dos significados compartilhados culturalmente. Sob essa perspectiva, o desenvolvimento linguístico não ocorre de forma isolada, mas é construído nas relações estabelecidas entre a criança e o meio social. Dessa forma, a qualidade e a diversidade das experiências comunicativas às quais a criança é exposta tornam-se elementos centrais para a ampliação de suas competências linguísticas e cognitivas.

De acordo com Prates e Martins (2011), a aquisição da linguagem desempenha papel central no desenvolvimento infantil, uma vez que é por meio da comunicação

que o ser humano expressa pensamentos, emoções e passa a compreender o mundo que o cerca. Esse processo resulta da interação entre uma capacidade inata para a aprendizagem da linguagem e os contextos sociais, culturais e ambientais nos quais a criança está inserida. Nesse sentido, Coelho (2024) reforça que as experiências oferecidas pelo ambiente exercem influência decisiva sobre esse desenvolvimento, sobretudo quando passam a ser mediadas por tecnologias e imagens digitais. Comprometimentos nesse processo, portanto, podem gerar impactos significativos não apenas na infância, mas ao longo da vida, afetando a participação social, a construção de sentidos e as formas de interação comunicativa do sujeito em desenvolvimento.

De acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (2016), o atraso no desenvolvimento da fala e da linguagem é frequentemente observado em bebês submetidos à exposição passiva e prolongada às telas. A instituição alerta que esse tipo de contato, especialmente quando ocorre sem mediação ou interação, pode interferir negativamente nos processos de aquisição da linguagem. Diante disso, a Organização Mundial de Saúde e a Sociedade Brasileira de Pediatria recomendam que a exposição de crianças menores de dois anos a dispositivos eletrônicos seja evitada e que o uso das telas não deve ultrapassar de 60 minutos entre os três e quatro anos, ressaltando a importância de experiências interativas e comunicativas presenciais para o desenvolvimento infantil.

2.3. O ambiente digital infantil

Dados da Secretaria de Comunicação Social (2025) indicam um crescimento expressivo do acesso precoce à internet entre crianças e adolescentes no Brasil. 23% dos usuários de internet com idades entre 9 e 17 anos relatam ter acessado a rede pela primeira vez até os 6 anos de idade, percentual que, em 2015, correspondia a apenas 11%. Esse aumento evidencia não apenas a ampliação do uso da internet, mas sobretudo a antecipação do contato com ambientes digitais por crianças em idades cada vez mais precoces, inclusive na primeira infância. Tal cenário reforça a centralidade das tecnologias conectadas na infância contemporânea e intensifica a necessidade de refletir sobre os impactos desse acesso precoce nos processos de desenvolvimento cognitivo, simbólico e linguístico. Entre as plataformas digitais mais utilizadas, como *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok* e *Facebook*, a Secretária de Comunicação Social afirma que o *YouTube*, que concentra aproximadamente 42% do acesso, consolidou-se como uma das principais portas de entrada das crianças no universo digital e audiovisual.

Santaella (2013) em suas reflexões afirma que as tecnologias digitais influenciam a forma como os sujeitos percebem, compreendem e interagem com o mundo. Segundo a autora, as transformações tecnológicas estão relacionadas ao surgimento de novos hábitos mentais e de novas formas de agir. Dessa maneira,

plataformas como o *YouTube Kids* não podem ser compreendidas apenas como espaços de entretenimento, mas como ambientes que participam da construção das experiências infantis e dos processos de produção de sentidos.

Uma pesquisa apresentada feita pela Reunião de Sociedades Acadêmicas Pediátricas, em 2017, e discutida por Williams *et al.* (2021), identificou uma associação significativa entre o tempo de exposição às telas e o atraso no desenvolvimento da fala em crianças menores de dois anos. Os resultados indicam que quanto maior o tempo diário dedicado ao uso de *smartphones*, *tablets* e outros dispositivos digitais, maior a probabilidade de atraso no início da linguagem verbal. De acordo com Williams *et al.* (2021), a cada aumento de 30 minutos no tempo de tela, observa-se um acréscimo aproximado de 49% no risco de atraso expressivo da fala. Esses dados evidenciam os impactos negativos da exposição precoce e prolongada às telas sobre o desenvolvimento linguístico na primeira infância, especialmente quando o uso ocorre de forma passiva e sem mediação adulta.

Como aborda Coelho (2024), é fundamental destacar que o foco da problematização não são somente os dispositivos com tela em si, mas a condição de vulnerabilidade da criança diante desses meios, especialmente durante a fase de desenvolvimento linguístico. Na infância, os processos de aquisição da linguagem, de construção e organização do pensamento ainda estão em formação e dependem intensamente de experiências interativas, da escuta, do diálogo e da mediação social. A exposição intensa e precoce às telas, sobretudo quando ocorre de forma passiva e pouco mediada, pode ocupar um espaço significativo do cotidiano infantil, substituindo ou reduzindo momentos fundamentais de interação verbal e de troca simbólica.

Assim, o risco não reside na tecnologia enquanto ferramenta, mas na predominância das imagens técnicas como principal forma de mediação da experiência infantil, em um período decisivo para o desenvolvimento da linguagem, da imaginação e da capacidade de atribuir sentido ao mundo. Como afirma Flusser (1985) as imagens técnicas são frequentemente percebidas como representações objetivas da realidade, o que leva o observador a estabelecer uma relação de confiança imediata com aquilo que é visto, conforme destaca ao afirmar que:

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. (Flusser, 1985: 10).

3. Análise e resultados

A partir das discussões teóricas desenvolvidas até aqui, procede-se à análise das imagens selecionadas, com foco em seus aspectos visuais, técnicos e simbólicos no contexto do *feed* infantil do *YouTube Kids*. A investigação concentra-se na forma como essas imagens são organizadas, apresentadas e reiteradas dentro da interface

da plataforma, considerando elementos como cores, enquadramentos, personagens, ritmo visual e continuidade imagética. A análise adota uma abordagem interpretativa, fundamentada nos pressupostos de Flusser (1985, 2012) acerca das imagens técnicas, da imaginação e do imaginário, bem como nas contribuições de Benjamin (1935; 1936) sobre as transformações da percepção promovidas pelas tecnologias de reprodução e de Santaella (2013) acerca dos impactos das tecnologias digitais nos modos de percepção e produção de sentidos. No que se refere ao desenvolvimento linguístico infantil, a análise dialoga com as contribuições de Martelotta (2008), Vygotsky (1991), Prates e Martins (2011), Williams *et al.* (2021) e Coelho (2024), compreendendo a linguagem como um processo que se constitui a partir das interações sociais e das experiências simbólicas vivenciadas pela criança. As imagens são examinadas não como conteúdos isolados, mas como partes integrantes de um ambiente digital programado, cuja lógica de funcionamento influencia modos de percepção, atenção e produção de sentido. A partir da observação sistemática das imagens e de sua inserção no fluxo contínuo do *feed*, busca-se evidenciar como esses estímulos visuais atuam na configuração do imaginário infantil e podem incidir sobre processos simbólicos e linguísticos, contribuindo para a compreensão do *feed* como um ambiente estruturante da experiência infantil contemporânea.

3.1. O ambiente programado

A primeira imagem analisada corresponde à página inicial do *YouTube Kids*, ambiente que se apresenta como porta de entrada para o consumo de conteúdos audiovisuais infantis. Como previsto por Flusser (1985) a organização visual da interface é marcada por uma disposição em grade de vídeos sugeridos, miniaturas altamente coloridas e personagens que amplamente cativam o público infantil. Essa configuração privilegia o impacto visual imediato, direcionando o olhar da criança para estímulos intensos e de rápida identificação, o que está em consonância com a lógica da cultura visual contemporânea, caracterizada pela aceleração perceptiva e pela centralidade da imagem (Mirzoeff, 2016).

A página inicial evidencia o funcionamento de sistemas de recomendação automática, responsáveis por organizar e hierarquizar os conteúdos apresentados. À luz das reflexões de Flusser (1985), essa organização pode ser compreendida como resultado da atuação de aparelhos programados, que não apenas produzem imagens, mas também determinam os limites das possibilidades de experiência do observador. Nesse sentido, o *feed* não se restringe a sugerir conteúdos, mas estrutura a própria relação do usuário com as imagens, conduzindo-o por percursos previamente definidos pelo programa. No caso do público infantil, essa dinâmica favorece uma navegação orientada predominantemente por estímulos visuais imediatos, uma vez que os conteúdos são apresentados de forma automática e hierarquizada pela

própria plataforma. Tal configuração pode limitar oportunidades de exploração mais autônoma dos conteúdos, reforçando a centralidade das imagens técnicas na mediação da experiência.

Sob essa perspectiva, Santaella (2013) observa que os ambientes digitais contemporâneos são caracterizados pela intensa circulação de informações e pela multiplicidade de estímulos visuais, sonoros e interativos. No caso do *feed* infantil analisado, a concentração de miniaturas coloridas, personagens recorrentes e conteúdos organizados em sequência favorece uma experiência marcada pela rápida captação da atenção e pela constante renovação dos estímulos perceptivos.

Observa-se ainda a predominância da imagem sobre o texto, com títulos curtos, tipografia simplificada e pouca exigência de leitura. Essa característica reforça a compreensão do *feed* como um ambiente no qual a linguagem verbal ocupa um papel secundário, subordinado ao estímulo visual. Segundo Martelotta (2008), o desenvolvimento da linguagem depende de interações que mobilizam a escuta, a produção verbal e a construção simbólica, aspectos que tendem a ser minimizados em contextos fortemente mediados por imagens prontas e de consumo rápido.

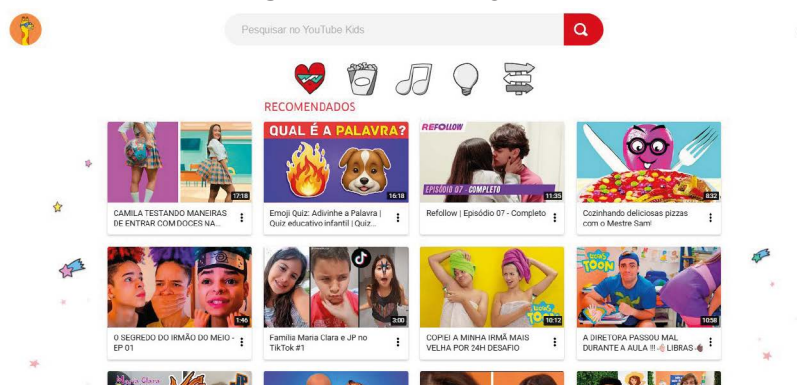
A recorrência de perfis populares e narrativas seriadas contribui para a padronização do imaginário infantil, reforçando continuamente os mesmos referenciais simbólicos. Conforme destaca Flusser (1985), as imagens técnicas operam, traduzindo conceitos e programas em superfícies visuais que se impõem com aparência de neutralidade. Nesse sentido, os personagens em destaque não apenas entretêm, mas funcionam como elementos estruturantes de um imaginário repetitivo, moldado por lógicas técnicas e mercadológicas.

Além disso, a própria disposição contínua dos vídeos sugere a lógica do *feed* infinito, que favorece a permanência no ambiente e a sucessão ininterrupta de conteúdos. Essa ausência de pausas e limites claros pode interferir nos processos de atenção e elaboração simbólica, fundamentais para o desenvolvimento infantil. Tal perspectiva dialoga com as recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (2016), que alertam para os impactos da exposição prolongada e passiva às telas, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da linguagem e da interação social.

Cabe destacar, ainda, que a própria organização da plataforma e o sistema de sugestões automáticas indicam a permanência da circulação de conteúdos sugestivamente inadequados ou pouco criteriosos, o que intensifica as preocupações relacionadas à ausência de mediação adulta. A falta desse acompanhamento pode ampliar os riscos associados ao consumo contínuo de imagens técnicas adultizadas, tornando ainda mais relevante a reflexão crítica sobre o uso dessas plataformas na infância.

Dessa forma, a análise da página inicial do *YouTube Kids* evidencia que a plataforma não atua apenas como um espaço de entretenimento, mas como um ambiente técnico e simbólico programado, no qual imagens técnicas, algoritmos e estratégias visuais organizam a experiência infantil, influenciando modos de perceber, imaginar e comunicar-se.

Imagem 1: “feed programado”



Fonte: *YouTube Kids*, captura de tela realizada pela autora (2025)

A segunda imagem intitulada “tela de vídeo em execução” corresponde a um vídeo infantil do canal “Lucas Toon” em execução na plataforma *YouTube Kids*, no qual se observa a presença de personagens adultos caracterizados de forma infantilizada, inseridos em um cenário visualmente saturado por brinquedos, cores intensas e elementos reconhecíveis do universo infantil. A cena apresenta uma organização visual marcada pela abundância de estímulos visuais, com personagens expressivos, gestos exagerados, falas infantilizadas e objetos de grande apelo visual, compondo um ambiente que privilegia o impacto imediato e a atenção contínua.

Do ponto de vista das imagens técnicas, conforme as reflexões de Flusser (1985), a cena não se apresenta como simples registro da realidade, mas como uma construção simbólica produzida por aparelhos programados. A imagem resulta de decisões técnicas relativas a enquadramento, iluminação, cores e edição, configurando-se como uma soma de combinações que traduzem estratégias narrativas e de retenção da atenção em superfícies visuais aparentemente espontâneas. A impressão de naturalidade e diversão encobre o caráter programado da cena, reforçando a ilusão de transparência típica das imagens técnicas.

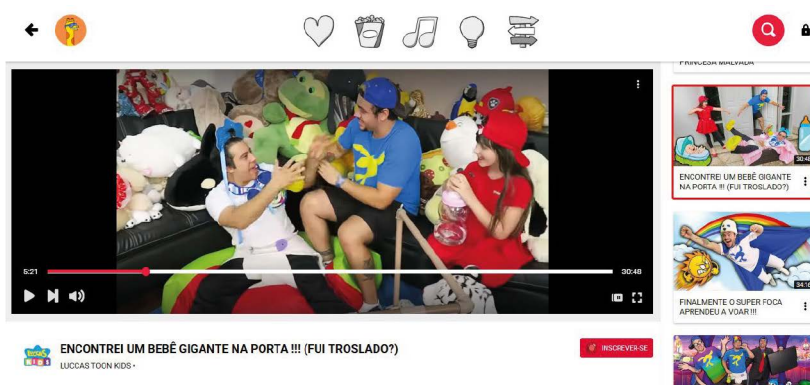
Em consonância com essa perspectiva, as reflexões de Benjamin (1935,1936) apontam que as tecnologias de reprodução transformam historicamente as formas de percepção dos sujeitos. Nesse contexto, a intensa estimulação visual e a sucessão contínua de imagens observadas na plataforma contribuem para a constituição de experiências perceptivas cada vez mais mediadas pelos dispositivos técnicos, influenciando modos de atenção, interpretação e relação com o mundo.

Além disso, como afirmado por Sá (2024) a barra de progresso visível e a permanência da inserção de conteúdos em um fluxo contínuo de sugestões, indica sua integração à lógica do *feed* infinito. A imagem analisada não se encerra em si mesma, mas faz parte de uma sequência maior de conteúdos que se sucedem automaticamente, reduzindo pausas e momentos de reflexão. Sob a perspectiva flusseriana, a experiência da criança tende a ser fortemente orientada pelo programa do aparelho, uma vez que a plataforma organiza previamente os conteúdos disponíveis e conduz a navegação por meio de mecanismos automáticos de recomendação. Dessa forma, as possibilidades de interação com a imagem são condicionadas pelas lógicas técnicas que estruturam o ambiente digital.

De acordo com Coelho (2024), meios como a televisão e outras plataformas digitais funcionam, a partir de uma comunicação unidirecional, na qual a criança apenas recebe informações. Esse tipo de comunicação não favorece práticas fundamentais para o desenvolvimento da linguagem, como falar, escutar e responder. Assim, a exposição excessiva às telas pode dificultar o processo de aquisição da linguagem, já que o contato com esses conteúdos não estimula a criança a criar ou manipular símbolos de forma ativa.

Nesse contexto, a cena analisada evidencia como o vídeo infantil atua como imagem técnica inserida em um ambiente programado, no qual a repetição de personagens, o excesso de estímulos visuais e o predomínio dos elementos visuais sobre os elementos textuais contribuem para a conformação de um imaginário marcado pela intensidade, pela rapidez e pela continuidade.

Imagem 2: “Tela de vídeo em execução”



Fonte: *YouTube Kids*, captura de tela realizada pela autora (2025)

A terceira imagem analisada corresponde à página de perfil de um canal infantil no *YouTube Kids* intitulado “Maria Clara e JP”, na qual se observa uma organização visual altamente estruturada, composta por elementos gráficos e cores voltados para

a identificação imediata do público infantil. O *banner* superior apresenta personagens caracterizados de forma lúdica, cores vibrantes, tipografia arredondada e expressões faciais exageradas, compondo uma estética que privilegia o apelo visual e a fácil associação com o universo da criança. Essa construção imagética atua como elemento central de reconhecimento e fidelização, reforçando a identidade do canal por meio da repetição de cores, personagens e símbolos gráficos.

A organização dos conteúdos na página segue uma lógica seriada, na qual os vídeos aparecem em sequência, com imagens de capa semelhantes e pouca variação visual, o que contribui para a repetição de personagens e formatos e para a padronização do imaginário infantil. A navegação é orientada principalmente pelo estímulo visual, com pouca presença de texto, reduzindo a exigência de leitura e interpretação linguística por parte da criança. Além disso, a interface favorece o consumo contínuo dos vídeos por meio de títulos curtos, imagens chamativas e da proximidade visual entre os conteúdos, incentivando a permanência no canal e reforçando a lógica do *feed*. Tal dinâmica pode ser compreendida à luz das reflexões de Flusser (1985), para quem os aparelhos programados não apenas produzem imagens, mas também condicionam possibilidades de experiência e interação dos sujeitos com o mundo.

Experiências recentes provam com toda clareza que impulsos elétricos exercidos sobre determinados pontos no cérebro provocam comportamento perfeitamente previsível pelo experimentador; provam também que esse comportamento é vivenciado pelo paciente como livremente deliberado. (Flusser, 2012: 128).

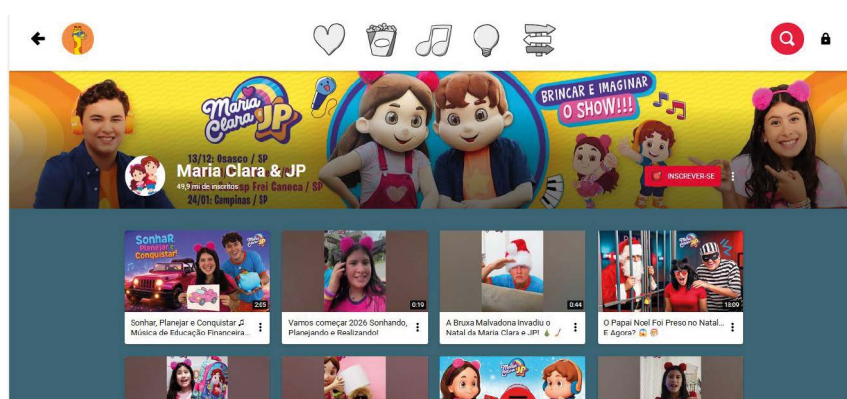
Essa dinâmica também pode ser compreendida a partir das reflexões de Santaella (2013), que entende a cultura digital como um ambiente marcado pela circulação contínua de informações, imagens e linguagens. Nesse contexto, os perfis e canais digitais não funcionam apenas como espaços de armazenamento de conteúdos, mas como ambientes que constroem identidades, fortalecem vínculos com o público e organizam formas específicas de consumo cultural. A repetição de personagens, cores e elementos visuais observada no perfil analisado evidencia essa lógica, contribuindo para a familiarização da criança com determinados referenciais simbólicos e para a permanência no ambiente digital.

Do ponto de vista das interações sociais afirmado por Prates e Martins (2011), a predominância da imagem no ambiente analisado pode reduzir as oportunidades de troca comunicativa entre a criança e outras pessoas. Ao priorizar conteúdos visuais de consumo individual e contínuo, o uso da plataforma tende a limitar momentos de diálogo, escuta e resposta, que normalmente ocorrem em interações presenciais ou mediadas por adultos. Sendo assim, a experiência da criança tende a ser organizada de maneira mais individualizada, com menor incentivo à participação em situações

de interação social direta, evidenciando como os canais infantis no *YouTube Kids* estruturam práticas de uso centradas na imagem e na continuidade do consumo.

Dessa forma, a imagem do perfil do canal reforça a compreensão do *YouTube Kids* como um ambiente técnico e simbólico programado, no qual a organização visual, a repetição de personagens e a estética chamativa desempenham papel central na mediação da experiência infantil, influenciando modos de perceber, imaginar e construir linguagem na infância contemporânea.

Imagem 3: “perfil”



Fonte: *YouTube Kids*, captura de tela realizada pela autora (2025)

4. Conclusão

Os resultados desta pesquisa, fundamentados nas reflexões de Flusser (1985; 2012) sobre imagens técnicas, nas contribuições de Benjamin (1935, 1936), Santaella (2013), Sá (2024), Martelotta (2008), Prates e Martins (2011) e Coelho (2024) acerca do desenvolvimento linguístico, permitem compreender o *feed* infantil do *YouTube Kids* como um ambiente programado que organiza não apenas o consumo de conteúdos audiovisuais, mas também as formas de interação social da criança. A lógica de continuidade, marcada pela repetição de personagens, pela organização seriada dos vídeos e pela ausência de pausas, favorece uma experiência predominantemente individual e receptiva, na qual a criança interage mais com a tela do que com os sujeitos ao seu redor. Essa dinâmica pode reduzir oportunidades fundamentais de interação verbal, diálogo, escuta ativa e resposta, elementos essenciais para a aquisição da linguagem e para a construção de sentidos na infância.

A ilusão de escolha ocorre quando sistemas, como aparelhos técnicos ou algoritmos, operam de forma autônoma e passam a influenciar o comportamento dos indivíduos. Embora haja a percepção de que as decisões são tomadas de maneira livre, essas escolhas são frequentemente orientadas pelas opções apresentadas ou recomendadas pelo próprio sistema, levando os sujeitos a seguirem direções

previamente determinadas, muitas vezes sem perceber. Tal dinâmica aproxima-se das reflexões de Flusser (1985) sobre os aparelhos programados e evidencia como os sistemas digitais participam da organização das experiências contemporâneas.

Nesse contexto, a rotina do uso de imagens técnicas na infância tende a privilegiar a desatenção, a recepção dos estímulos visuais e a redução de momentos de pausa e elaboração simbólica, fundamentais para o desenvolvimento da linguagem, da atenção e das interações sociais. Como aponta Benjamin (1935,1936) e Santaella (2013), às tecnologias também transformam os modos de percepção dos sujeitos, tornando relevante refletir sobre seus impactos na infância. A experiência digital passa, assim, a ocupar um espaço significativo no cotidiano infantil, influenciando práticas sociais fundamentais para o desenvolvimento, como a escuta, a resposta e a participação em interações reais compartilhadas.

Dessa forma, conclui-se que o problema não reside na tecnologia em si, mas na forma como esses ambientes digitais são organizados e incorporados à rotina da criança, especialmente em fases iniciais do desenvolvimento global e linguístico. A análise evidencia a necessidade de um uso mais consciente e mediado das plataformas digitais, respeitando as recomendações da OMS e da Sociedade Brasileira de Pediatria, bem como considerando a importância das interações sociais presenciais e do diálogo na constituição das experiências infantis contemporâneas

Referências

BENJAMIN, W. 1935/1936. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense. 165-196.

BRASIL. 2025. *Crianças, adolescentes e telas: guia sobre uso de dispositivos digitais*. Brasília: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República.

COELHO, M. A. 2024. *A influência do uso de telas na aquisição da linguagem: efeitos da era digital*. Monografia. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica.

FLUSSER, V. 1985. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec.

FLUSSER, V. 2012. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.

MARTELOTTA, M. E. 2008. *Manual de linguística*. São Paulo: Contexto.

MATRIX. 1999. Direção: Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.

MIRZOEFF, N. 2016. *Como ver o mundo*. São Paulo: Ubu.



ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. 2019. *OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos.*

PRATES, L. P. C. S.; MARTINS, V. O. 2011. Distúrbios da fala e da linguagem na infância. *Revista Médica de Minas Gerais.*

SÁ, M. E. 2024. *Reféns do feed infinito: algoritmo, distorção da temporalidade e saúde mental.* Trabalho de Conclusão de Curso. Instituto Federal Goiano, Ceres.

SANTAELLA, L. 2013. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.* São Paulo: Paulus.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. 2016. *Manual de orientação: saúde de crianças e adolescentes na era digital.* Rio de Janeiro: SBP.

VYGOTSKY, L. S. 1991. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.* São Paulo: Martins Fontes.

WILLIAMS, E.; PEIXOTO, A.; DENUCCI, M.; RODRIGUES, I.; MOREIRA, L. 2021. Mídias digitais e atraso de fala: uma nova visão acerca da era digital. *Brazilian Journal of Development.*