

A conduta da mãe fez com que a criança interagisse cada vez mais com ela e com os objetos. A relação construída entre as duas, ante os usos dos objetos, foi de confiança e harmonia. Essa interação pôde ser vista, inclusive, no uso não convencional dos instrumentos. Ao final da atividade, antes da criança servir simbolicamente o suco, a mãe pegou os copos, colocou cada um em cima de um prato e, em seguida, orientou a criança a servir o suco. Logo, a criança pegou o copo, serviu o suco e ao terminar, a mãe apontou para o prato, instruindo a Izzie a deixar o copo no lugar “correto”. Em outras palavras, pode-se afirmar que colocar o copo em cima de um prato, não condiz com a “canonicidade esperada da cultura” (Alencar & Rengifo-Herrera, 2019). Entretanto, por trás da ação e da fala da mãe, há uma intencionalidade que se relaciona a significados atribuídos aos usos dos objetos. Neste caso, o adulto faz o uso não convencional dos instrumentos, mas com o desígnio de ensinar a sua filha um uso que a define como um ser constituinte de sua própria cultura e do meio em que vive. Ou seja, o uso destes instrumentos, destinado pela mãe, foi construído socialmente, de forma a estreitar os laços familiares.

Apesar de a criança ter realizado o uso não convencional dos instrumentos, em suas ações ficam em evidência os usos convencionais dos objetos em geral. Rodríguez (2009) diz que, quando as crianças começam a usar os objetos de modo convencional, significa que se impregnam de um sentido que não é individual, mas compartilhado pelo grupo, dotados de direção; é assim que as condutas intencionais são inseridas nas redes públicas. No caso da Izzie, os usos dos objetos realizados tanto com a professora, como com a mãe, demonstraram individualidades e especificidades. A criança se abasteceu de conhecimentos acerca dos objetos em sua interação com a professora, entretanto, deu espaço para aprender e se relacionar de formas diferentes, com a sua mãe. Isso mostra como o contexto e as interações sociais são primordiais para se discutir a materialidade.

## **PRODUTO TÉCNICO**

O produto técnico definido é um jogo educativo, pensado a partir dos resultados obtidos nessa pesquisa, que possibilitaram visualizar quais ferramentas são necessárias para melhorias e aperfeiçoamento do mesmo. O jogo foi escolhido como produto técnico por abordar assuntos que se relacionam com o tema da pesquisa, acerca da apropriação de significados histórico-culturais sobre os utensílios de cozinha, através das relações entre o adulto-utensílios/alimentos-crianças.

Essa tese de mestrado abordou discussões sobre as interações e a materialidade, mostrando a relação construída entre essas duas vertentes. Através da análise microgenética, onde foram analisados os objetos categoricamente (objetos naturais, instrumentos e aparelho) foi possível analisar como a materialidade se faz presente intensivamente nas relações e como essa relação é importante para o desenvolvimento integral da criança. Isto pode ser visto diante das ações, falas e aspectos metacomunicativos das crianças, que surgiram diante da interação com o adulto e os objetos em uso. Identificar os utensílios de cozinha, aproxima a criança à uma cultura não estabelecida antes, fazendo com que ela construa sua identidade e se aproprie de signos que emergem nesse processo. Por esse motivo, o jogo foi denominado como “O que são?” e tem como objetivo ser um aplicativo onde as crianças se apropriem do conhecimento acerca dos utensílios de cozinha, conseguindo os diferenciar e compreender suas funções e os significados histórico-culturais envolvidos nos mesmos. O jogo tem a intenção de abordar características referentes à diferentes culturas, envolvendo os mais diversos países do mundo, pensando em quais são os costumes, valores e crenças envoltos aos utensílios de cozinha e aos alimentos.

Pensando na acessibilidade, o jogo será criado como uma mídia educativa, devido à grande inserção, atualmente, das crianças no campo da tecnologia. Pretende ser uma plataforma interativa, que tem como público alvo crianças entre dois e três anos de idade, mas sem excluir diferentes faixas etárias que tenham interesse em jogá-lo. O jogo terá também demonstrações acerca do uso, como um item a ser clicado, chamado de “dica”, caso o jogador necessite e/ou queira utilizá-lo.

### ***Descrição do produto técnico***

O jogo, desenvolvido para celulares e tablets, terá poucas regras, sendo um aplicativo de fácil manejo. Ele terá três modalidades, aumentando o nível de dificuldade e de aprendizado. As modalidades vão de encontro com o que as propostas pedagógicas determinam para diferentes faixas etárias.

*Modalidade 1:* o jogador ao entrar nesta modalidade, encontrará imagens coloridas de diferentes utensílios de cozinha e ao clicar neles, poderá utilizá-los virtualmente. Exemplos: ao clicar na imagem da faca, o jogador poderá simular o corte dos alimentos, utilizando a mesma; ao clicar em um fogão, poderá ligar e desligar o botão que controla o fogo; se clicar em uma panela, poderá cozinhar um alimento; entre outros.

*Modalidade 2:* o jogador ao entrar nesta modalidade, encontrará imagens coloridas de diferentes utensílios de cozinha e suas sombras. É necessário que arraste a imagem, até a sombra correta, tendo infinitas tentativas. Ao acertar a sombra, poderá utilizar o utensílio e descobrir suas funcionalidades.

*Modalidade 3:* o jogador ao entrar no aplicativo, encontrará imagens sem cores de utensílios de cozinha e suas sombras. É necessário que arraste a imagem, até a sombra correta. Ao arrastar a imagem para a sombra correta, verá a cor do utensílio e poderá utilizá-lo, descobrindo suas funcionalidades e suas cores.

Este produto pretende ser atualizado sempre que necessário, atendendo as demandas do público que acessá-lo. Para isso, contará com um local na plataforma, para que os jogadores e/ou seus responsáveis escrevam avaliações e críticas sobre o jogo, possibilitando o seu aprimoramento. Espera-se que este produto técnico possibilite uma apropriação de conhecimento acerca dos usos dos objetos e sobre os alimentos, por parte das crianças e, ainda, que seja utilizado como um instrumento de ensino-aprendizagem nas escolas e nos lares, pelos adultos, de forma a mostrar novas perspectivas culturais e sociais sobre os objetos e a alimentação. Ainda, este jogo aspira ser uma ferramenta lúdica para o ensino remoto, diante do contexto de pandemia, ocasionado pelo coronavírus (COVID-19), tendo em vista que, as atividades educacionais estão sendo desenvolvidas, inteiramente ou parcialmente, de forma virtual.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É visto que criança está ininterruptamente produzindo cultura e desenvolvendo relações com outros e com os objetos. Os significados que ela consolida dos objetos podem ocorrer de diferentes formas, dependendo das interações, das falas e dos usos que os adultos façam dos objetos no cotidiano que a criança experimenta ao longo desse processo. A criança constrói significados individuais quando tem contato com o objeto isoladamente. Em contrapartida, com a presença do adulto, ela passa a aprender o uso convencional dos objetos, de acordo com o meio em que está inserida e seus costumes culturais. Essas interações triádicas (adulto-objeto-criança), são meios de acesso ao mundo.

A análise das categorias e subcategorias, envolvidas nas interações e materialidade, apontaram como as relações triádicas são fundamentais na atribuição de significados, diante da convencionalização dos usos dos objetos. Ou seja, foi visto que a forma como a criança se relaciona com os objetos, resulta para ela diferentes significados. Ao interagir sozinha com o