

**JOGO DA MEMÓRIA: PROMOÇÃO DA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL NA  
ESCOLA PARA CRIANÇAS**

Roselma Marcele da Silva Alexandre Kawakami<sup>1</sup>; Ariadiny de Melo Maycá<sup>2</sup>; Ana Vitória Martinelli<sup>3</sup>; Francieli Marchioro<sup>4</sup>; Francinny Fernandes Moreira<sup>5</sup>; Guilherme Cirino dos Santos<sup>6</sup>; Renata Schwaab Vera<sup>7</sup> e Vitória Oliveira Cardim<sup>8</sup>.

**Introdução:** A promoção da alimentação saudável é fundamental para o desenvolvimento das crianças. Em um mundo repleto de opções alimentares, é essencial que elas aprendam a fazer escolhas nutritivas. Nesse contexto, o jogo da memória emerge como uma ferramenta lúdica e educativa, combinando diversão e aprendizado, estimulando a memória e a concentração. **Objetivo:** Analisar a contribuição do jogo da memória para a promoção da alimentação saudável na escola para crianças do Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI). **Método:** Pesquisa de ação, descritiva, de abordagem qualitativa e quantitativa, oriunda do projeto matricial "Ações de saúde na escola do Município de Várzea Grande". Foi utilizada a metodologia da problematização, desenvolvida no CMEI Senador Jonas Pinheiro no primeiro semestre de 2024, semanalmente nas segundas feiras do período vespertino. A população era de 91 crianças, porém a amostra foi composta por 54 de 2 a 3 anos em que obtivemos a autorização para a pesquisa. A coleta de dados ocorreu a partir do diário de campo. A análise qualitativa foi de conteúdo, e a quantitativa por frequência absoluta e relativa, utilizando planilha do excel. A pesquisa foi aprovada pelo CEP/UNIVAG pelo parecer 6.823.508, bem como foram assinados os termos de consentimento livre esclarecido e assentimento. A respeito da utilização do jogo da memória como uma tecnologia educacional lúdica para promoção do aprendizado sobre a alimentação saudável, destaca-se que a atividade envolveu uma preceptora e sete discentes. A escolha do tema foi baseada na observação da realidade em que foi notada a dificuldade de aceitação no consumo de alimentos nutritivos pela maioria. A estratégia foi dividir os acadêmicos entre as 6 salas, e as crianças em grupos de 3 a 4 pessoas por mesa. O jogo da memória era de frutas, foi ensinado os tipos, questionado quais as crianças conheciam e quais já haviam experimentado, promovendo reflexões sobre os alimentos saudáveis. **Resultados:** Participaram da pesquisa 54 crianças, dessas 23 (42,60%)

---

<sup>1</sup> Mestre em Enfermagem pela Universidade Federal do Mato Grosso. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [roselma@univag.edu.br](mailto:roselma@univag.edu.br)

<sup>2</sup> Acadêmica de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [ariadinyunivag@gmail.com](mailto:ariadinyunivag@gmail.com)

<sup>3</sup> Acadêmica de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [anavitoriam1269@gmail.com](mailto:anavitoriam1269@gmail.com)

<sup>4</sup> Acadêmica de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [marchiorofrancieli@gmail.com](mailto:marchiorofrancieli@gmail.com)

<sup>5</sup> Acadêmica de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [francinnymoreira@gmail.com](mailto:francinnymoreira@gmail.com)

<sup>6</sup> Acadêmico de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [guilhermecirino4@gmail.com](mailto:guilhermecirino4@gmail.com)

<sup>7</sup> Acadêmica de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [schwaabrenata@gmail.com](mailto:schwaabrenata@gmail.com)

<sup>8</sup> Acadêmica de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: [vitoriaoliveiracardim574@gmail.com](mailto:vitoriaoliveiracardim574@gmail.com)

**ANAIS DA VII MOSTRA CIENTÍFICA DO  
PROGRAMA DE INTERAÇÃO COMUNITÁRIA DO CURSO DE MEDICINA**

---

tinham 2 anos e 31 (57,40%) delas tinham 3 anos, destas 25 (46,29%), eram do sexo feminino e 29 (53,70%) do sexo masculino. Em relação ao jogo da memória, a principal contribuição foi atrair interesse e disseminar o conhecimento a respeito das diferentes frutas. Muitos demonstraram interesse em conhecer frutas que nunca provaram, principalmente por aquelas em que eles conseguiam encontrar as duas peças iguais e guardavam para si como uma “conquista”, mudando sua visão e tornando a alimentação saudável como algo muito além de uma obrigação. Ademais, ao trabalhar com essa dinâmica, foi possível estimular o raciocínio lógico, o desenvolvimento cognitivo, a concentração, noção espacial, percepção tátil, estímulo da fala, uma vez que as crianças repetiam o nome de cada fruta quando viravam as cartas e até mesmo a percepção do paladar, visto que os alunos de medicina procuravam caracterizar o sabor de cada fruta para eles. Além disso, foi notável a diferença em cada grupo de aplicação do jogo, uma vez que alguns grupos possuíam crianças que compreendiam a atividade mais rapidamente desejando logo que repetissem a sua vez. Enquanto outros grupos demoravam para compreender a dinâmica, mas permaneciam por mais tempo interessados. Poucos perderam o foco e manifestaram desejo em mudar de brincadeira. Nesse sentido, o jogo foi eficaz em promover conhecimento sobre alimentação saudável. **Considerações Finais:** O jogo da memória estimulou o desenvolvimento infantil e proporcionou conhecimento sobre diferentes frutas. Sugerimos que essa atividade seja desenvolvida em outros CMEI, e que seja feito um estudo de acompanhamento dos efeitos do jogo a longo prazo. A limitação foi que nem todos os responsáveis assinaram os termos de consentimento para a participação na pesquisa.

**Palavras-chave:** Jogos educativos; Alimentação saudável; Crianças.