

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - ESCOLA DE GESTORES

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Aluna: Ângela Maria Teles dos Reis

Orientadora: Ana Paula de Castro

Curitiba, fevereiro de 2010.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ângela Maria Teles dos Reis¹

RESUMO

O projeto desenvolvido “Jogos e Brincadeiras na educação Infantil”, no Centro de Educação Infantil Simoni, teve por finalidade demonstrar que o brinquedo é um ponto de partida para o desenvolvimento do pensamento da criança, e que também proporciona o aprender através do brincar e do fazer. A execução do projeto procurou indicar os caminhos a serem planejados pelos professores da escola, levando os alunos às descobertas e à aprendizagem através do lúdico. Esses caminhos podiam estar bem próximos àqueles que eles já conheciam, bastando apenas existir intervenção do professor e condução no processo de aprendizagem. Além desses aspectos, o projeto teve por finalidade investigar como cada criança brinca e as relações e esquemas cognitivos criados por ela nesse processo. Durante a execução do projeto pode-se observar um clima distinto nas salas de aula, mais harmonioso e prazeroso. Após a aplicação das atividades, foi verificado maior rendimento das crianças participantes. Essas se interessaram mais pelas tarefas e jogos propostos, executando-as com mais interesse e zelo. Os educadores envolvidos no projeto puderam trabalhar seu planejamento em cima da proposta do tema sem dificuldades, tornando as aulas mais dinâmicas. Exercitando a criatividade, responsabilidade, concentração, coordenação motora, retenção visual e auditiva, memória das crianças, e noções básicas de cidadania e respeito ao meio ambiente, as brincadeiras foram executadas com espontaneidade e os brinquedos foram confeccionados pelas crianças, com materiais recicláveis, contando com auxílio de cada professor. Com esse trabalho pode-se verificar o quanto é importante a brincadeira dentro da Educação Infantil, pois é através do brincar que se verificam as manifestações das crianças, expressando tudo o que as rodeia pelo jogo lúdico e simbólico.

¹ Trabalho apresentado como requisito de conclusão da pós-graduação da Universidade Federal do Paraná, do curso de especialização Escola de Gestores, sob a orientação da Professora Mestre Ana Paula Pádua Pires de Castro – 2010.

Palavras-Chaves: Brincadeiras, Criança, Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

Conforme o próprio título anuncia, o intuito da apresentação do projeto desenvolvido no Centro de Educação Infantil Simoni, na cidade de Telêmaco Borba, sob o nome “Brinquedos e Brincadeiras, teve a finalidade de demonstrar que o brinquedo é um ponto de partida para o desenvolvimento do pensamento, proporcionando o aprender através do brincar e do fazer.

Todas as atividades do projeto foram desenvolvidas com quatorze crianças na faixa etária entre quatro e seis anos, buscando melhores maneiras para trabalhar, na Educação Infantil, com esse pequeno grupo de meninos e meninas e seus interesses, sendo o jogo o instrumento utilizado em todo processo formativo proposto.

O jogo e o brincar permitem à criança, um espaço de aprendizagem onde se apela à imaginação, concretizando ensinamentos e valores, bem como despertando possibilidades intelectuais e desenvolvimento físico e afetivo.

Para facilitar a transição dos cinco aos sete anos e ingresso em nova fase de escolarização, o trabalho pré-escolar com jogos e brincadeiras justifica a importância de compreensão sobre os avanços da linguagem e capacidades cognitivas, bem como a socialização e maior independência motora nesta fase.

Num quadro geral do desenvolvimento infantil das crianças entre cinco e seis anos, observa-se que apesar de encontrar-se ainda no estágio pré-operacional, conforme os estudos de Jean Piaget, a lógica – ainda primitiva – pode ser trabalhada através dos jogos.

Nas atividades propostas houve a intenção de aprimorar a capacidade psicomotora e desenvolver a interação entre a turma trabalhada, utilizando jogos cooperativos e brincadeiras que permitissem o uso da própria imaginação e a devida intervenção da professora responsável.

O papel do educador neste projeto buscou o equilíbrio entre a liberdade de cada criança de inventar e reinventar suas próprias combinações e regras nos

jogos e brincadeiras, e a participação intencional do adulto, em conduzir uma direção bem definida que permitisse o desenvolvimento pleno da criança.

O projeto aplicado procurou investigar modo com que a criança joga, buscando caminhos para compreender os conteúdos escolares e superação de suas dificuldades.

Nesse sentido, buscou também conhecer as possibilidades de aplicação dos jogos na faixa etária proposta, relacionar as controvérsias entre o jogar e os jogos, interagir as atividades com as possibilidades da atividade lúdica, e por fim, viabilizar alternativas para melhoria da Educação Infantil.

2 DESENVOLVIMENTO

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos para adultos, crianças, animais, divididas entre amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincadeiras com bola, atividades esportivas, etc.

De acordo com Château (1987), o jogo se distingue da vida comum tanto pelo lugar quanto pelo tempo que ocupa. O autor aponta que além dessa característica, destaca-se ainda: o isolamento e a limitação no espaço e no tempo.

Esses limites podem ser físico, materiais como, por exemplo, o espaço de um campo de futebol ou uma casa de boneca, ou podem ser limites imaginários como nas brincadeiras em que as crianças se imaginam em florestas, castelos encantados, etc.

Quanto ao isolamento, se definem como evasão e compensação, num ensaio à vida adulta, quando, por exemplo, o adulto procura, pelo jogo e lazer, o esquecimento de seus problemas. Contudo, nem sempre a evasão representa fuga, pois um profissional necessita, na execução de um trabalho que requer concentração, “fugir” do mundo real e integrar-se ao mundo “fictício” do planejamento e do mundo das idéias.

Assim sendo, Château (1987, p.25) diz que brincar “é exercitar-se no plano imaginário para a realização concreta futura”, sendo o mundo do jogo “uma antecipação do mundo das ocupações sérias”.

Château (1987, p. 15) assinala todo o papel do jogo no desenvolvimento da criança e sua condição futura de adulto, pois a infância, conforme o autor, tem “por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas”, sendo necessária à fase adulta.

Esse processo é involuntário, pois a criança, não tendo consciência do treinamento que de fato realiza, na verdade tem consciência de desempenhar o papel do adulto no seu mundo lúdico.

Quando uma criança é a mãe num jogo de casinha, a criança, além de construir o espaço para a brincadeira e decidir qual será o enredo da atividade, age como as mães agem em geral nessas situações. Assim, no jogo de “faz-de-conta” a criança experimenta diferentes papéis sociais, funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos.

Nesse sentido, para se entender a infância, deve-se compreender o papel do brincar e de se desenvolver pelo jogo, pois a criança quando joga e brinca não enxerga o mundo real à sua volta, explicando como se torna fácil fazê-la imergir no universo do faz-de-conta quando assiste, por exemplo, ao um teatro de marionetes, onde os artistas que manipulam os bonecos não precisam necessariamente ficar completamente escondidos. (*ibidem*, 1987)

Rizzi e Haydt (1991) mencionam que desde o momento em que nascem e à medida que crescem, as crianças se esforçam para agir e se relacionar com o ambiente físico e social que as rodeia; um mundo de objetos, relações e sentimentos que, pouco a pouco, vai se ampliando e que elas procuram todo o tempo compreender.

Nesse esforço, constroem conhecimento sobre a realidade e podem ir se percebendo como indivíduos únicos entre outros indivíduos. Em cada momento desse processo de conhecimento, as crianças se utilizam de instrumentos diferentes e sempre adequados as suas condições de pensamento.

Piaget (1975) faz referência ao brincar em termos de evolução social e da inteligência, mostrando como ele se caracteriza, em cada período de desenvolvimento.

No período sensório-motor, onde a interação social da criança é bastante limitada, predomina o brinquedo isolado, mas de caráter exploratório. Num segundo subestágio do período sensório-motor – que poderia ser determinado mais ou menos entre 3-4 meses –, o bebê já explora a si próprio e ao ambiente circundante, o que se manifesta pelo sorriso ou riso aos adultos que o cercam.

Numa fase mais adiante (8-12 meses), Piaget (1975) cita que no ato de brincar, após conseguir realizar sua tarefa, bebê passa a repeti-la no sentido de obter prazer, como uma ritualização lúdica dos esquemas.

A partir do subestágio compreendido entre 12-18 meses, o brinquedo passa a ser utilizado numa situação de busca de entendimento da realidade, aliando o egocentrismo intelectual – típico dessa fase – e o pensamento fantasioso, onde fadas, bruxas e outros elementos de sua imaginação convivem num mesmo plano com o real, exemplificado pela casa, mobiliário, veículos, prédios, praças, ruas e pessoas.

Dos 2 aos 4 anos, o tipo de brincadeira poderá se diferenciar, tendo cenas inteiras construídas e não mais momentos, como, por exemplo, quando uma menina prepara o banho de suas bonecas ou suas refeições.

Neste caso, Piaget (1975) usa a denominação combinações simples, pois a criança combina várias representações simbólicas, cujo conteúdo costuma ser a própria vida da criança.

Na faixa etária de 4 aos 7 anos, nota-se que o brinquedo se aproxima mais de uma representação imitativa da realidade. Começa a mostrar uma ordem, uma organização que se assemelha à realidade como arrumar carrinhos numa garagem, organizar cenas domésticas ou escolares, arrumar soldadinhos ou bombeiros, índios e soldados e etc.

Piaget (1975) destaca que assim como na evolução do pensamento, na evolução do brinquedo, no período sensório-motor, existe uma atividade solitária e no período pré-operacional – da fase pré-escolar – as crianças passam a fazer coisas juntas, o que é denominado pelo autor como jogo paralelo. Somente na fase das operações concretas, o jogo passa a ser realmente interativo, como o predomínio das brincadeiras com regras.

Retornando à Château (1987), na faixa etária que se apresenta no projeto – de 4 a 6 anos – há uma moralidade e tolerância implícita entre as crianças com

relação às regras de um jogo. Por este motivo, as crianças não discutem as regras e nem as questionam, sendo executadas pela imitação e repetição.

Por este motivo, os jogos de cooperação, onde há formação de hábitos e valores e desenvolvimento psicomotor, ainda estão no plano da exploração imaginária.

Rizzo (1982) ressalta que tudo no ambiente pré-escolar deve promover o desenvolvimento integral das crianças, fazendo desabrochar todas suas potencialidades e, por isso, nenhuma atividade deve ser rigidamente diretiva, pois o maior objetivo é educar e não treinar.

Assim sendo, todas as atividades propostas em jogos e brincadeiras devem oferecer, simultaneamente a oportunidade de desenvolvimento físico, social e intelectual, assim como devem ser adaptáveis ao ritmo de cada criança e promover sua satisfação afetiva.

As brincadeiras ou atividades criadas e dirigidas, de modo geral devem estimular o desenvolvimento de várias habilidades, que de acordo com Rizzo (1982) destacam-se: o equilíbrio, a atenção, a coordenação de movimentos, o autocontrole, a autodisciplina, as percepções, a memória e a orientação espacial.

A autora ainda destaca o papel do professor nesse processo, pois fazer com que as crianças a sintam como colega, participante ativa de suas brincadeiras e atividades. Deve ser a pessoa que encoraja e protege. Deve incentivar a criança a experimentar e verificar suas habilidades e capacidade em sustentar-se sozinha, mas deve estar junto para ensiná-la a melhor utilizar os brinquedos e seu próprio corpo.

Juntos aos jogos introduzidos e propostos pelo professor ocorrem muitos outros inventados pelas crianças, frutos de sua imaginação, organizados e alimentados a partir do que a criança vai aprendendo sobre o seu meio sócio-cultural.

Através de uma brincadeira de criança, Bee (1986) diz que pode-se compreender como ela vê e constrói o mundo, como ela gostaria que ele fosse. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas;

brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo que não a entendemos. (*ibidem*, 1986)

As crianças sempre brincaram desde a época mais antiga e procuraram decifrar o mundo através delas. Brincar parece ter sido, de fato, a atividade principal da criança.

No ambiente escolar, apesar de existir o caráter diretivo às tarefas e brincadeiras, Château (1987, p 132) diz que o que agrada às crianças “é a dificuldade livremente superada”, o que justifica o uso dos jogos educativos como forma de ensinar pelo cumprimento de atividades lúdicas.

Ordenar cores, classificar objetos, dar laços, empilhar cubos e outras tantas atividades são igualmente tarefas e jogos. Por meio delas, a criança aprende a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural e a se esforçar.

Château (1987) defende ainda que o jogo prepara a criança para o mundo do trabalho adulto, por ser introdutório ao grupo social, por obrigá-la a cumprir uma função na turma e na equipe.

A partir do jogo, a criança toma contato com outras crianças, se habitua a considerar o ponto de vista do outro e assim, sair do seu egocentrismo original. O jogo é atividade de grupo.

2.1 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO DO PROJETO

As atividades apresentadas a seguir são um extrato de todo o projeto planejado e executado no decorrer do ano letivo, servindo como exemplo e amostragem do que foi desenvolvido na Escola.

Segunda-Feira

- 1º Momento: Entrega de crachás para as crianças. Os crachás estarão dispostos sobre a mesa e cada criança deverá vir e pegar o crachá de um colega da sala; ela falará como é o colega e os outros tentarão adivinhar

quem ele pegou, logo após ele fará a entrega do mesmo, e assim sucessivamente.

- 2º Momento: Será proposta aos alunos a ginástica dos bichinhos, desenvolvendo assim o esquema corporal dos educandos e fazendo a socialização entre a professora e os alunos.
 - A primeira será a ginástica do canguru: todos deverão colocar os cotovelos juntos ao corpo, erguendo o antebraço à altura do peito, dobrando os punhos e voltando as mãos para baixo, ficando de cócoras e dando pulos curtos, caindo sempre nas pontas dos pés.
 - A ginástica do coelho: colocar as palmas das mãos no chão como apoio. Apoiar-se também nas pontas dos pés. Estender os braços para sustentar o peso do corpo. Pular para frente aproximando os joelhos dos cotovelos.
 - A ginástica da girafa: parar nas pontas dos pés, braços erguidos, mãos unidas, punhos dobrados e palmas viradas para baixo. Mover as mãos para um lado e para outro, como se fosse a girafa olhando para os lados. Fazer movimento de pinça com os dedos, para imitar a girafa comendo.
 - A ginástica do pato: marchar movendo os quadris ao mudar os pés, alternadamente, imitando o andar do pato. Fazer o grasnido do pato enquanto anda.
 - O mergulho do pato: ajoelhar com os braços erguidos, curvar-se para frente até tocar o chão com a cabeça. Os braços ficam alongados para trás.
 - A centopéia: formar uma fila. Os participantes devem segurar na cintura do outro, com as pontas dos pés voltadas para fora. A coluna avança e recua, num movimento sincronizado, deslocando, ao mesmo tempo, os pés do mesmo lado.

- Que peça da escola está em frente da sala de aula?
 - E a peça que está ao lado direito?
 - Dizer todas as peças que conhecem e para que sirvam.
-
- 3º Momento: As crianças selecionarão e recortarão, em revistas diversas, locais de uma escola, verbalizando sua funcionalidade, colocando e formando um painel coletivo.
 - 4º Momento: As crianças dramatizarão espontaneamente a funcionalidade dos locais da escola. Deixar que as próprias crianças organizem-se em pequenos grupos, de acordo com suas preferências. O professor incentivará questionando:
 - Quem quer brincar de lidar no jardim?
 - Quem quer brincar de varrer a escola?
 - Quem vai ficar na sala de aula?
 - Quem vai lavar as mãos e escovar os dentes?

O professor conversará com os grupos visando sempre a verbalização da funcionalidade dos locais da escola.

Quarta-Feira

- 1º Momento: Será entregue a cada criança uma forma geométrica (círculo, triângulo, retângulo, quadrado) de diversas cores. As crianças formarão equipes seguindo o critério das formas geométricas e das cores. Ex: Todos os círculos amarelos, todos os quadrados verdes, retângulos azuis, etc. Após formarem os grupos será escolhido um líder que irá a frente buscar os crachás das crianças da equipe.
- 2º Momento: Após a formação das equipes e entrega dos crachás, o professor fará a apresentação das figuras geométricas apresentadas (pode

utilizar os blocos lógicos, ou o quadro negro). Após a apresentação será proposta a brincadeira. As crianças dispostas na sala obedecerão ao comando da professora:

- Agrupar-se-ão por formas, por cores.
- Expressar as figuras geométricas com o próprio corpo.
- 3º Momento: Recortar figuras geométricas, compor outras formas e colocá-las em cartolina, organizando um quadro mural com figuras compostas por elementos geométricos.
- 4º Momento: No pátio traçar figuras geométricas no chão com giz. Propor a brincadeira:
 - Todas as meninas no círculo e os meninos no quadrado, não podem ficar ninguém de fora.
 - Andar sobre as formas geométricas seguindo a ordem da professora: rápido, devagar, correndo, agachado, etc.
 - Formar equipes de 03 alunos em cada forma geométrica. Questionar quantos alunos ficará sem equipe, quantos sobraram. Podendo variar dependendo da realidade e do entusiasmo da turma.

Quinta-Feira

- 1º Momento: Cada aluno buscará o seu crachá.
- 2º Momento: Confeção de brinquedos. Agrupar as sucatas que serão utilizadas, questionar as formas geométricas de cada objeto.

Brinquedos que podem ser confeccionados:

Uma televisão: retirar a parte de trás de uma caixa de papelão grande. Riscar a lápis o retângulo que será a tela e com estilete, recortá-lo fazendo cantos arredondados. Cobrir a caixa com papel fantasia. Recortar e colar os quadradinhos no painel. Carimbos de caixa-de-fósforos e

passar um fio de cola contornando o desenho. Sobre a cola ajeitar um pedaço de barbante, cuidando para que as pontas fiquem unidas. Esperar secar e, se preciso por mais cola.

Telefone: utilizar dois tubinhos de papel higiênico, latinhas, copinho de iogurte, dois quadrados de cartolina, quatro metros de barbante e cola.

Sapato de lata: utilizar duas latas do mesmo tamanho. Com um prego fazer um furo de cada lado da lata. Por este furo, passar um cordão com tamanho suficiente para que a criança o tenha nas mãos. (Pode organizar uma corrida).

Vai e vem de garrafa descartável: Duas garrafas descartáveis e barbante.

Deixar que as crianças usem sua imaginação para inventar alguns brinquedos.

- 3º Momento: Brincar com os materiais confeccionados no pátio.

Sexta-Feira

- 1º Momento: Entrega dos crachás. Deixar as crianças inventarem uma nova maneira de entregar os crachás.
- 2º Momento: Levar as crianças ao pátio para recreação.
 - Será proposta pintura livre com tinta sobre o papel manilha.
 - Corrida do ovo.
 - As crianças dispostas em duas filas e com um copo, deverão encher o balde. Ganhará a fila quem chegar ao primeiro participante e tiver mais água no balde.
 - Pula corda.
 - Brincadeira de roda.

- Bamboê.
- Amarelinha.

3º Momento: Colocar uma música de relaxamento e pedir que as crianças desenhem o que mais gostaram de fazer durante a semana, pedir para que cada uma fale sobre o seu desenho.

4º Momento: Entrega de lembrancinhas.

3 CONCLUSÃO

Como já foi apresentado neste trabalho, pode-se considerar jogo, brincadeira, desenho e toda atividade onde se observem as características de ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo, como proposta voluntária e livre, como também direcionada e planejada, mas que articule a imaginação, a criatividade e a aprendizagem ilusão pelo sentido lúdico.

Para que um professor introduza jogos, brincadeiras e desenhos no dia-a-dia de sua classe ou planeje atividades que contenham essas características, é necessário reconhecer nessas atividades um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre diferentes aspectos do meio social e cultural em que as crianças vivem.

É necessário também que ele veja a criança como um sujeito ativo e criador no seu processo de construção de conhecimento. Isso quer dizer que é preciso que ele coloque as crianças em situação de aprendizagem utilizando aspectos da realidade que elas estão buscando conhecer.

Brincar é uma atividade que convive com o cotidiano das rotinas escolares. Há quem negue essa evidência, e não veja nesta atividade um instrumento importante no desenvolvimento escolar das crianças, identificando-a mesmo como indisciplina dentro das atividades escolares. No entanto, esta saudável indisciplina ocorre todo o tempo, felizmente.

Os educadores estão dando especial importância aos métodos de motricidade, destinados a utilizar como instrumento de percepção o próprio corpo e suas possibilidades criadoras.

Tem-se observado que a sensibilidade complementa a imaginação e que ambas as modalidades se integram em métodos concretos que favorecem o equilíbrio psicológico e físico da criança.

Quando a criança sente e expressa o que leva interiormente, libera uma reação ante o meio externo ou reforça uma atitude de criação espontânea pessoal, onde a criança aprende a tomar consciência de si mesma.

Cada movimento corporal demanda uma participação ativa, uma expressão individual, que responde a características mais profundas da personalidade infantil. É uma maneira de impulsar a criatividade através do brincar nas suas formas mais variadas.

Quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento desse mundo se amplia, porque, nesta atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem, imaginando realizar coisas que são necessárias para operar com objetos com os quais os adultos operam, e ela ainda não.

O projeto desenvolvido no Centro de Educação Infantil Simoní pode e deve aproximar a instituição da realidade, do cotidiano e da vida. Em primeiro lugar indica os caminhos a serem permeados, levando os aprendizes às descobertas. Esses caminhos podem estar bem próximos aqueles que eles já conheçam, bastando apenas o educador indicá-los e conduzi-los.

Durante a aplicação do projeto, pode-se avaliar que para jogar, a criança requer todo um envolvimento e uma intenção em atingir um objetivo.

Em todas as atividades propostas, as crianças jogaram de forma que pudessem buscar caminhos para compreender os conteúdos escolares e a superação de suas dificuldades.

Junto aos jogos que ocorreram muitos outros foram inventados pelas crianças, frutos de sua imaginação, organizados a partir do que cada uma aprendeu sobre o seu meio sócio-cultural.

Foi percebido que as brincadeiras envolvidas no projeto estimularam o interesse das crianças proporcionando o desenvolvimento do pensamento, da

linguagem, da espontaneidade, do físico, da socialização, colaboração e afetividade, atingindo plenamente os objetivos esperados nesta prática.

Por esse motivo, o projeto foi implantando com sucesso, sendo aplicado e adaptado, adequando-se ao projeto pedagógico da Escola com a revisão, por parte dos profissionais envolvidos, das atividades, tarefas, jogos e brincadeiras inicialmente propostas.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 3 ed. São Paulo: Harbra, 1986.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

GOURLAT, Catherine. **1001 Idéias para entreter as crianças**. 2 ed. Portugal: Publicações Europa-América, 2001.

PARANÁ. SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO. **Educação Infantil – Caderno de Estudos**, nº 36, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. 3 ed. São Paulo: Ática, 1991.

RIZZO, Gilda. **Educação pré-escolar**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1982.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE Brasil, 2005.