

Labo vint& Cinco

consultoria em
experiências criativas

Portfólio 2025

Oficina do Pensar e Agir (OPA) desde 2015



➔ Tecnologia Educacional registrada pela Origem Jogos e Objetos no catálogo do Ministério da Educação (MEC) de 2013.

Oficina do Pensar e Agir (OPA)

desde 2015

O que é: Maleta lúdica com mais de 20 jogos tradicionais dos cinco continentes, reunidos em 30 anos de pesquisas.

Desafios: Deslocamento de jogos de tabuleiro - *desenvolvidos de forma orgânica e que expressam anseios de diferentes culturas* - para a ativação do processo de neuroaprendizagem em contextos de sala de aula, exposições e oficinas.

Metodologias: Psicopedagogia, Pedagogia, Psicologia, Game Design.

Oficina do Pensar e Agir (OPA)

foto: Cidade Empreendedora - Salvador
Sebrae BA - 2018



Associação Mineira de Jogos de 2016 a 2018



Associação Mineira de Jogos



Secretário
Filipe Faria Morais



Desenvolvedor negócios
Maurício Araújo Lima

→ Participação como membros fundadores da atual Associação Mineira de Jogos Digitais - BH.

Associação Mineira de Jogos

de 2016 a 2018

O que é: Atuação do Profe FiliPe como Secretário e do Maurício Araújo Lima como Desenvolvedor de Negócios.

Desafios: Participação e organização de eventos nacionais e internacionais, produção de eventos de entretenimento e reuniões de desenvolvedores de jogos, mediação de mesas redondas e rodadas de testes de usabilidade, além de atuar como difusores da cultura gamer.

Metodologias: Produção de Eventos, Game Design, Organização sem Fins Lucrativos e Mediação.

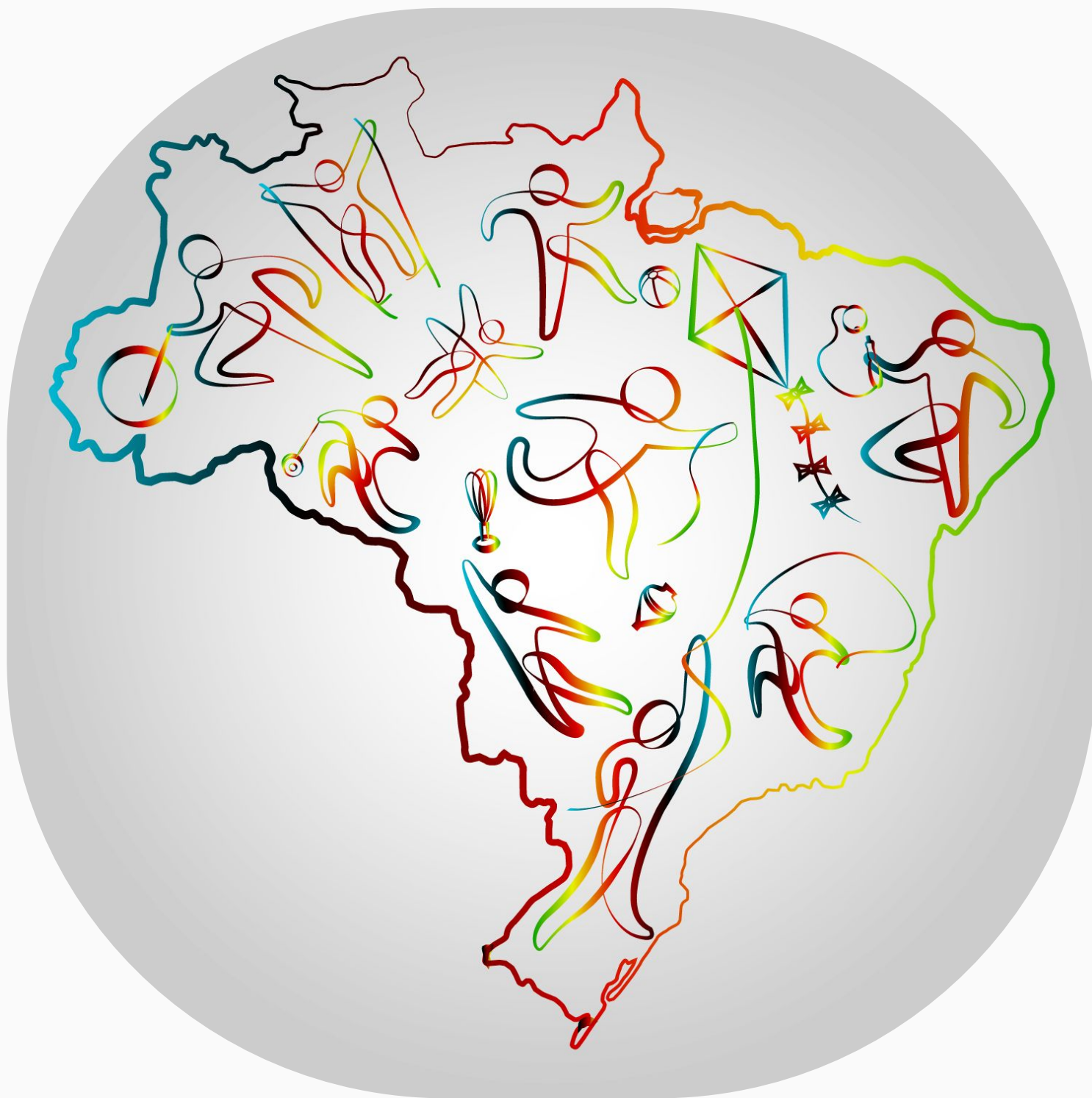
Associação Mineira de Jogos

foto: Feira Internacional de Negócios,
Inovação e Tecnologia - FINIT 2017



1º Encontro Nacional de Jogos Tradicionais e Autóctones

2017



→ Participação como membros organizadores do encontro em Santa Maria / RS.

1º Encontro Nacional de Jogos Tradicionais e Autóctones 2017

O que é: Evento multidisciplinar que reúne profissionais ligados à pesquisa e utilização de atividades lúdicas em práticas educacionais.

Desafios: O encontro foi realizado em Santa Maria RS, em 2018, quando fomos escolhidos para organizar a 2ª edição - impossibilitada até então pela pandemia COVID 19. Sua realização está prevista para 2026, em Lagoa Santa / MG.

Metodologias: Produção de Eventos, Game Design, Gestão de Pessoas e Recursos, Representatividade.



Workshops Lúdicos Modulares

desde 2018



→ Tecnologias educacionais,
vivências e workshops com foco
no público microempreendedor.

Workshops Lúdicos Modulares

desde 2018

O que é: Metodologia autoral de neuroaprendizagem em uma série de aulas práticas e teóricas em: Marketing, Vendas, Gestão de Tempo, Inteligência Visual, Pensamento Crítico e Gamificação.

Desafios: Adaptar jogos variados e teorias sucintas sobre as temáticas em workshops de diferentes durações e públicos diversos do Sebrae MG/RJ/BA, da FIEMG, do SESC, e das Redes Municipais de Educação de Belo Horizonte, Sabará e Lagoa Santa.

Metodologias: Andragogia, Heutagogia, Neuroaprendizagem, Storytelling e Apresentações de Impacto.

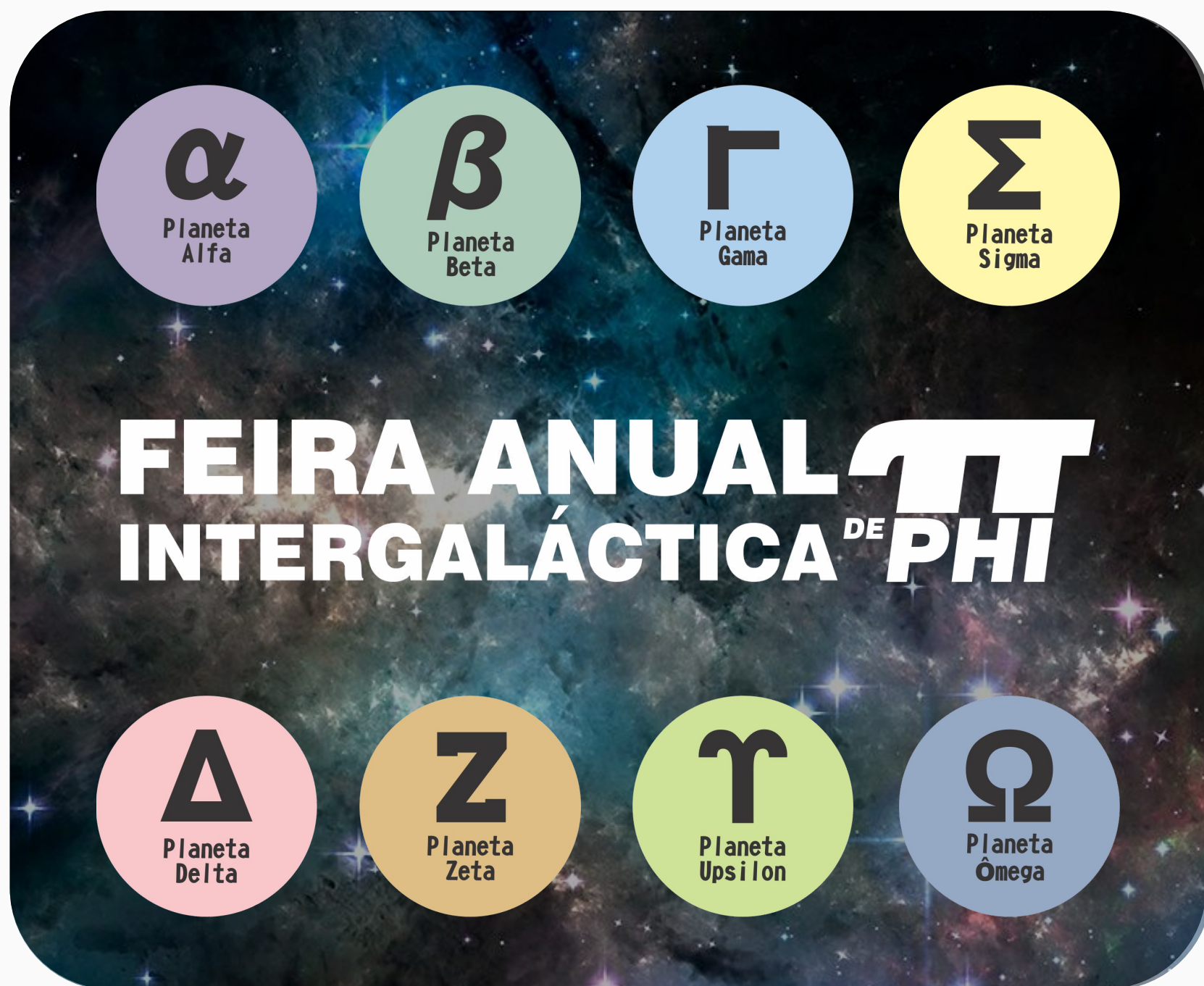
Workshops Lúdicos Modulares

foto: Feira do Empreendedor
Sebrae MG - 2019



Feira Intergaláctica

desde 2019



→ Criação e facilitação de vivência lúdica para grandes grupos nos formatos presencial e online.

Feira Intergaláctica

desde 2019

O que é: Jogo de encenação em que 8 planetas se alinham e negociam recursos essenciais para a sobrevivência e desenvolvimento de suas populações.

Desafios: Reunião entre soft e hard skills como negociação, diplomacia, gestão do tempo, pessoas e de recursos em um espaço de tempo limitado com o objetivo de chegar em um acordo “ganha X ganha” ao final.

Metodologias: Storytelling, Roleplay, Game Design e Heutagogia.

→ A Feira Intergaláctica é um dos nossos produtos pronta-entrega!

Feira Intergaláctica

foto: Encontro dos agentes de cultura
SESC MG - 2024



EAD Humanizado

2020



→ Idealizado como resposta ao isolamento social gerado pela pandemia COVID-19, unindo forças e mentes por uma educação online humanizada.

EAD Humanizado

2020

O que é: Grupo de estudos multidisciplinar formado por especialistas, mestres e doutores em encontros temáticos com objetivo de debater e propor soluções para os ambientes remotos de aprendizagem.

Desafios: Desenvolvimento de e-book interativo para a Diretoria Oeste da Prefeitura de Belo Horizonte; criação e facilitação de vivências com professores de Sabará, com foco em letramento digital e rodada interativa com especialistas.

Metodologias: Acolhimento e letramento digital, workshops lúdicos virtuais, materiais didáticos embasados na neuroaprendizagem.



Lei Aldir Blanc

2020 e 2021

1ª edição

Café com Lund

Live lúdica interativa pelo Zoom

Quem foi Peter Lund?
Onde nasceu?
Onde viveu?

25/02 às 19h

* favor confirmar presença para receber o seu acesso

Iniciativa:

* Ação realizada com recursos da Lei Federal 14.017/20 (Aldir Blanc)

COMO ATRAIR CLIENTES NAS REDES SOCIAIS

ABERTURA ASSINCRONA: 25/02

4 WORKSHOPS ASSINCRONOS + **4 LIVES DINAMICAS TIRA-DUVIDAS**

Maurício Araujo Lima

* Ação realizada com recursos da Lei Federal 14.017/20 (Aldir Blanc)

→ Dois projetos aprovados pela Lei Aldir Blanc de apoio à cultura para facilitação online de workshops.

Lei Aldir Blanc

2020 e 2021

O que é: Oficinas “Café com Lund” e “Como Atrair Clientes nas Redes Sociais” ministradas pelo Instagram com foco em microempreendedores de Lagoa Santa, através do prêmio da Secretaria de Cultura de Lagoa Santa.

Desafios: As oficinas foram planejadas para causar impacto em um público de pessoas não nativas digitais, com o objetivo de apresentar metodologias e ferramentas simples para seus negócios.

Metodologias: Workshops lúdicos virtuais, apresentações de impacto, acolhimento e letramento digital, Storytelling e Ludificação.



Grão da Vida

2021

grão
da vida



educação *infantil*

→ Intermediação virtual para famílias em situação de vulnerabilidade social pós COVID-19 que continua a ser realizado até a atualidade

Grão da Vida

2021

O que é: Planejamento de uma série de encontros entre a equipe gestora e as famílias que frequentam duas creches, sem fins lucrativos, localizadas em regiões de alta vulnerabilidade de São Paulo.

Desafios: Despertar o interesse, impactar e facilitar o diálogo entre as partes após dois anos de isolamento social e falta de comunicação entre as instituições e o público, tendo em vista seu baixo acesso à tecnologias.

Metodologias: Gamificação, Storytelling, Comunicação Não Violenta e Design de Experiências.

Grupo Científico de Neurociência e Arquitetura do Brasil desde 2021



Gnaraq
Brasil

→ Mediação de encontros virtuais do grupo de pesquisas científicas em neurociências aplicadas.

Grupo Científico de Neurociência e Arquitetura do Brasil desde 2021

O que é: Desenvolvimento de espaços de troca entre especialistas e alunos, utilizando a metodologia de três passos do Lab.vintecinco em encontros mensais temáticos.

Desafios: Impactar as pessoas de maneira lúdica e leve, utilizando-se dos processos e dados científicos das Neurociências para estimular a emissão de ondas Alpha e Beta no estudo e na prática da Neuroarquitetura.

Metodologias: Game Design, Storytelling, Neuroaprendizagem, Neurociências.



InvestPlay

2021 e 2022



InvestPlay

→ Metodologia para aprendizagem autônoma de Educação Financeira por meio de uma plataforma digital gamificada.

InvestPlay

2021 e 2022

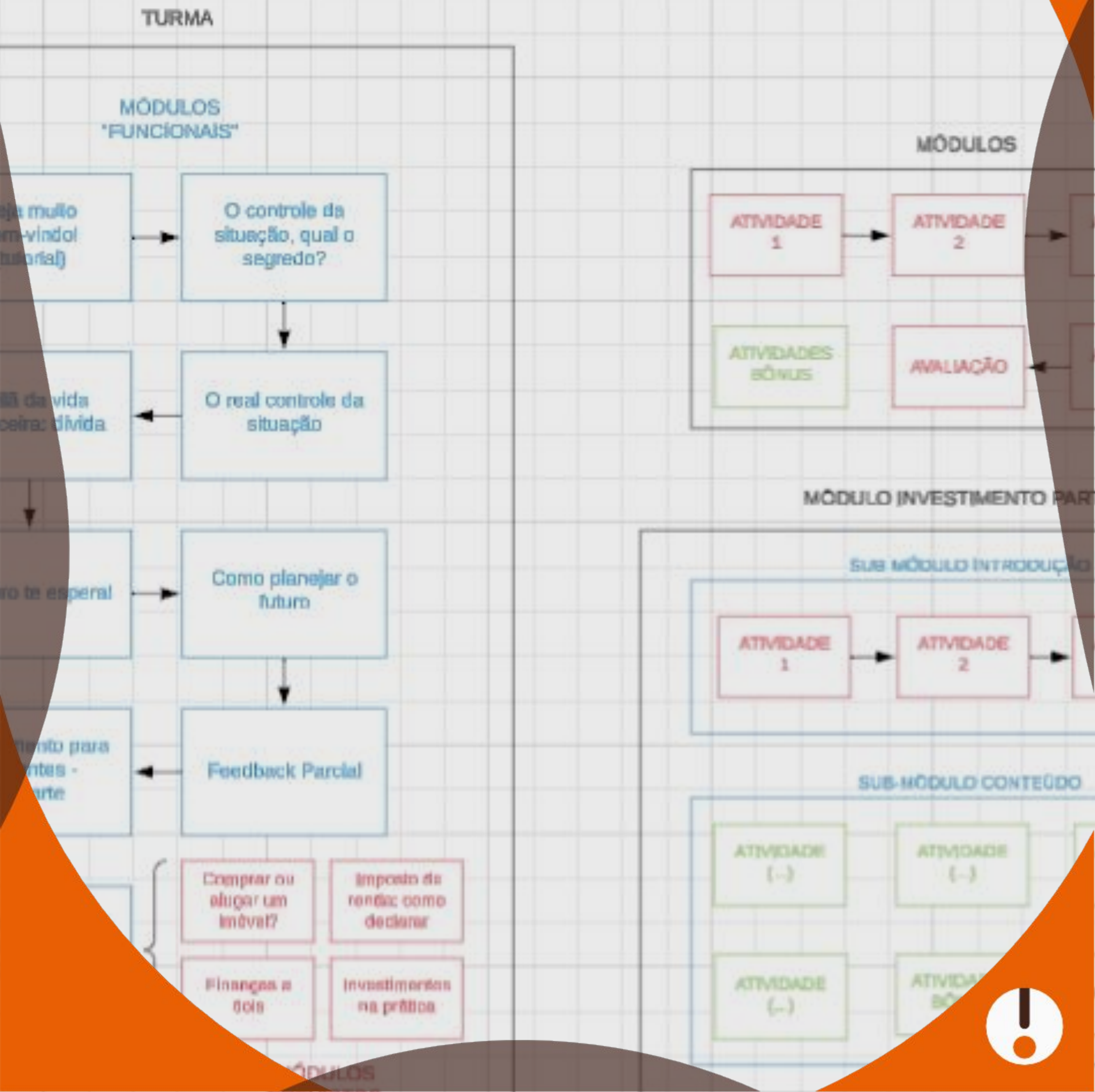
O que é: Adaptação dos princípios do Game Design no desenvolvimento de uma metodologia autoral de ensino da Educação Financeira para colaboradores de grandes empresas.

Desafios: Por meio dos processos do Design de Experiências, propor soluções inovadoras para impacto e engajamento virtual nos processos de endividamento, gestão financeira e introdução ao investimento.

Metodologias: Design UX, Design UI, Gamificação, Heutagogia, Testes de Usabilidade, Storytelling.

InvestPlay

foto: Fluxo de Game Design Instrucional
2021



Rumos de Minas

2023



PERI FÉRICO

→ Desenvolvimento de jogos analógicos para exposição cultural dos patrimônios materiais e imateriais de cidades do interior de Minas.

Rumos de Minas

2023

O que é: "Memórias de Uma Estrada" é a adaptação de um jogo da memória tradicional em uma variação inédita.

Já o "Idas e Vindas pelas Estradas de Minas" foi um jogo baseado no clássico Escadas e Serpentes com a temática de uma viagem por Minas Gerais.

Desafios: Elaborar jogos rápidos, interativos e auto-explicativos para o espaço de educação da exposição Rumos de Minas, realizada no Palácio das Artes pelo Instituto Periférico.

Metodologias: Game Design, Curadoria, Pesquisa e Desenvolvimento.

Rumos de Minas

foto: Cartas do “Memórias de uma Estrada”



Além de contribuir para preservação do patrimônio local, a produção da **Casa das Tecelãs de Brumal** gera trabalhos temporários e aquece a economia local.



A produção de **jóias em prata de Santo Antônio do Leite** ocorre há mais de 20 anos, caracterizando a cidade por possuir pessoas artesãs qualificadas.



Brincar Brasil

desde 2023



→ Projeto multidisciplinar aprovado pela Lei Rouanet para captação de recursos e realização de quatro ações.

Brincar Brasil

desde 2023

O que é: Projeto que visa descentralizar ações culturais das metrópoles e valorizar do patrimônio imaterial, a identidade, o pertencimento e a troca de saberes.

Desafios: Difundir a prática de brincadeiras, jogos e a importância na vida das sociedades e nas diversas etapas da vida humana.

Metodologias: Game Design, Curadoria, Design de Experiências, Pesquisa e Desenvolvimento, Captação Cultural.

→ O Brincar Brasil está em fase de captação, aproveite a oportunidade!

Brincar Brasil

foto: Planta 3D da exposição itinerante



Lab vint& Cinco

consultoria em
experiências criativas

@lab.vintecinco
+55 (12) 9 9603-2872