

Regulamento de Participação para Maratona de Inovação Social 2026

MAIS MARAJÓ - 2ª Edição Breves

Instituto Mondó & Hope Aceleradora de Ideias

Versão 1.0

1. APRESENTAÇÃO

1.1. Da MAIS Marajó

- 1.1.1. A **MAIS Marajó** é um Programa de Inovação Social voltado ao fortalecimento do protagonismo juvenil e ao desenvolvimento de soluções inovadoras para desafios socioambientais do arquipélago do Marajó.
- 1.1.2. O programa combina formação empreendedora, metodologias de inovação, trabalho colaborativo, mentorias especializadas e acompanhamento técnico para estimular jovens a desenvolverem soluções com potencial de impacto positivo para seus territórios.
- 1.1.3. A MAIS Marajó constitui uma jornada de aprendizagem prática, experimentação e desenvolvimento de projetos, aproximando jovens dos princípios do empreendedorismo de impacto, da inovação social e do desenvolvimento sustentável.

1.2. Da realização

- 1.2.1. A edição 2026 é realizada pelo **Instituto Mondó**, com execução metodológica da **Hope Aceleradora de Ideias**, contando com parceiros institucionais e especialistas convidados ao longo da jornada.

1.3. Da metodologia

- 1.3.1. A metodologia da MAIS Marajó integra ferramentas contemporâneas de inovação social e empreendedorismo, proporcionando aos participantes experiências práticas de:

- Design Thinking;
- Teoria da Mudança;
- Modelagem de Negócios de Impacto;
- Prototipagem;
- Storytelling;
- Construção de Pitch;
- Desenvolvimento de competências empreendedoras;
- Trabalho em equipe;
- Liderança colaborativa.

1.4. Da Jornada MAIS

- 1.4.1. A participação na MAIS Marajó compreende uma jornada composta pelas seguintes etapas complementares:

I. Inscrição;



- II. Processo de seleção;
- III. Maratona de Inovação Social;
- IV. Mentorias e acompanhamento dos projetos selecionados;
- V. Desenvolvimento das soluções;
- VI. Apresentação final durante o Festival Mondó.

1.4.2. A aprovação para participar da Maratona não garante automaticamente o acesso às etapas posteriores, que dependerão dos critérios estabelecidos neste Regulamento, que compreendem: o desempenho das equipes, o cumprimento dos critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora e a disponibilidade orçamentária do programa.

2. DOS OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral: Promover uma jornada de inovação social capaz de estimular jovens do arquipélago do Marajó a desenvolver soluções inovadoras, colaborativas e sustentáveis para desafios reais do território.

2.2. Objetivos Específicos.

São objetivos específicos da MAIS Marajó:

- I. fortalecer o protagonismo juvenil;
- II. desenvolver competências empreendedoras;
- III. estimular a criação de soluções inovadoras para desafios socioambientais;
- IV. incentivar a cultura da inovação e da colaboração;
- V. fortalecer o ecossistema local de inovação;
- VI. promover conexões entre juventudes, especialistas e instituições parceiras;
- VII. incentivar a criação de negócios de impacto social e ambiental;
- VIII. ampliar oportunidades de formação para jovens do território;
- IX. contribuir para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS);
- X. estimular soluções que possam gerar benefícios permanentes para o Marajó.

3. DOS EIXOS TEMÁTICOS

3.1. Todos os projetos deverão obrigatoriamente estar relacionados aos desafios apresentados pela Comissão Organizadora e enquadrar-se em pelo menos um dos eixos temáticos da edição 2026.

3.1.1. Insegurança Alimentar

3.1.1.1. As equipes deverão considerar, obrigatoriamente, como sua proposta contribui para reduzir, prevenir ou enfrentar situações relacionadas à insegurança alimentar.

3.1.1.2. Serão aceitas soluções relacionadas, entre outras possibilidades, a:

- produção de alimentos;

- agricultura familiar;
- cadeias produtivas locais;
- alimentação escolar;
- desperdício de alimentos;
- acesso à alimentação saudável;
- educação alimentar;
- tecnologias sociais voltadas à segurança alimentar.

3.1.2. Moradia

3.1.2.1. Inclui soluções relacionadas à melhoria das condições habitacionais e da infraestrutura básica das comunidades, abrangendo temas como:

- acesso à água;
- saneamento;
- energia;
- habitação digna;
- infraestrutura comunitária;
- adaptação climática;
- tecnologias construtivas sustentáveis.

3.1.3. Economia Circular

3.1.3.1. Incluem-se propostas relacionadas a:

- reutilização;
- reciclagem;
- redução de resíduos;
- logística reversa;
- reaproveitamento de materiais;
- novos modelos de produção e consumo sustentáveis.

4. DAS DATAS, LOCAL E FUNCIONAMENTO

- 4.1.** A Maratona de Inovação Social ocorrerá nos dias 22, 23 e 24 de setembro de 2026, no município de Breves, Estado do Pará, em local a ser divulgado pela Comissão Organizadora.
- 4.2.** As atividades presenciais ocorrerão, preferencialmente, no período das 15h às 20h30, podendo sofrer ajustes por motivos operacionais ou de força maior.
- 4.3.** As mentorias ocorrerão entre os meses de outubro e novembro de 2026, em formato presencial, remoto ou híbrido, conforme definição da organização.
- 4.4.** O encerramento da jornada ocorrerá durante o Festival Mondó, previsto para o final de novembro de 2026, oportunidade em que as equipes selecionadas apresentarão a evolução de seus projetos.
- 4.5.** A Comissão Organizadora poderá alterar datas, horários, formatos ou locais das atividades sempre que necessário, comprometendo-se a comunicar previamente os participantes pelos canais oficiais do programa.



5. DAS INSCRIÇÕES

- 5.1. A participação na MAIS Marajó é gratuita e destinada a jovens interessados em desenvolver soluções para desafios sociais e ambientais do território do Marajó.
- 5.2. As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico <<https://forms.gle/c1GYEJFh3CB3xxoV8>>, durante o período divulgado nos canais oficiais do programa.
- 5.3. O preenchimento do formulário não garante a participação na Maratona, constituindo apenas manifestação de interesse.
- 5.4. A seleção observará critérios como:
 - I. aderência ao público-alvo do programa;
 - II. disponibilidade para participação em todas as etapas;
 - III. diversidade de gênero, raça, território, instituições de ensino e perfis;
 - IV. motivação demonstrada durante a inscrição;
 - V. equilíbrio entre os perfis necessários para composição das equipes.
- 5.5. A Comissão Organizadora poderá solicitar documentos ou informações complementares durante o processo seletivo.
- 5.6. Caso o número de inscrições seja superior ao número de vagas disponíveis, será formada lista de espera.
- 5.7. A organização reserva-se o direito de realizar entrevistas, contatos telefônicos ou outras etapas complementares de seleção, sempre que julgar necessário.
- 5.8. Ao efetuar sua inscrição, o participante declara que todas as informações fornecidas são verdadeiras, assumindo integral responsabilidade por sua veracidade.
- 5.9. Informações falsas poderão resultar na eliminação do candidato em qualquer etapa do programa.

6. DOS PARTICIPANTES

- 6.1. Poderão participar da MAIS Marajó jovens residentes ou atuantes no arquipélago do Marajó, estudantes do Ensino Médio, Técnico ou Superior, observados os critérios definidos pela Comissão Organizadora.
- 6.2. Participantes menores de 18 (dezoito) anos somente poderão participar mediante apresentação de autorização assinada por seu responsável legal a ser entregue no dia da Maratona para a equipe (ANEXO III).
- 6.3. Todos os participantes deverão possuir disponibilidade para participar integralmente da programação oficial da Maratona.
- 6.4. Os participantes selecionados comprometem-se a:
 - I. comparecer pontualmente às atividades;
 - II. participar das oficinas e dinâmicas propostas;
 - III. colaborar com sua equipe;
 - IV. respeitar orientações da organização;



V. manter postura ética durante toda a jornada.

- 6.5. A ausência injustificada em qualquer um dos dias da Maratona poderá resultar na desclassificação do participante ou da equipe, caso a Comissão Organizadora entenda que a continuidade compromete o desenvolvimento da solução.
- 6.6. Os participantes selecionados para a fase de mentorias deverão manter participação ativa nas atividades previstas até o encerramento oficial do programa, sob pena de devolução dos materiais adquiridos com a premiação e da bolsa.

7. DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

- 7.1. As equipes serão formadas pela Comissão Organizadora durante a Maratona.
- 7.2. A composição buscará promover diversidade de conhecimentos, perfis, experiências, gênero, instituições de origem e habilidades.
- 7.3. Cada equipe será composta por até 6 (seis) integrantes.
- 7.4. Todos da equipe deverão estar inscritos com interesse no mesmo eixo temático.
- 7.5. A equipe pode ser formada previamente, respeitando as regras deste regulamento, ou podem ser formadas no dia da Maratona pelos responsáveis pela organização da MAIS com outros estudantes que tenham demonstrado interesse em desenvolver soluções para o mesmo eixo temático.
- 7.6. Não é permitida a participação de equipe com projeto já criado anteriormente à Maratona e validados no território do Marajó, devendo a equipe criar uma solução durante o evento.
- 7.7. Não é permitido que a equipe tenha qualquer tipo de mentor, professor, conselheiro ou orientador além do Mentor Técnico escolhido pela Comissão Organizadora, antes, durante ou depois da MAIS.
- 7.8. Após a formação das equipes não serão permitidas trocas de integrantes, salvo em situações excepcionais analisadas pela Comissão Organizadora.
- 7.9. Cada equipe deverá indicar um representante para interlocução com a organização, sem prejuízo da participação dos demais integrantes nas decisões internas.
- 7.10. A organização poderá redistribuir participantes antes do início das atividades caso identifique necessidade de equilíbrio entre as equipes.
- 7.11. Conflitos internos deverão ser comunicados imediatamente à organização, que atuará como mediadora sempre que necessário.

8. DOS DIREITOS E DEVERES DOS PARTICIPANTES

8.1. São direitos dos participantes

- I. receber formação durante a Maratona;
- II. participar das atividades previstas na programação;
- III. receber orientação dos mentores;



- IV. apresentar suas soluções à banca avaliadora;
- V. receber certificado, desde que atendidos os critérios mínimos de participação;
- VI. participar de ambiente seguro, respeitoso e inclusivo.

8.2. São deveres dos participantes

- I. cumprir este Regulamento;
- II. respeitar horários;
- III. zelar pelos espaços utilizados;
- IV. colaborar com sua equipe;
- V. respeitar os demais participantes, mentores, avaliadores e equipe organizadora;
- VI. preservar equipamentos disponibilizados;
- VII. comunicar imediatamente qualquer situação que comprometa sua participação.

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA

- 9.1.** A MAIS Marajó busca promover um ambiente acolhedor, colaborativo, seguro e respeitoso para todas as pessoas participantes.
- 9.2.** Não serão toleradas condutas que envolvam:
 - I. discriminação por raça, gênero, orientação sexual, religião, deficiência, origem ou condição socioeconômica;
 - II. qualquer forma de assédio moral ou sexual;
 - III. intimidação, violência física ou verbal;
 - IV. comportamento ofensivo ou desrespeitoso;
 - V. consumo ou comercialização de drogas ilícitas durante as atividades do programa;
 - VI. porte de armas;
 - VII. danos ao patrimônio utilizado pelo programa.
- 9.3.** Também constitui infração:
 - I. apresentar projetos copiados integral ou parcialmente de outras iniciativas;
 - II. utilizar materiais protegidos por direitos autorais sem autorização;
 - III. fraudar informações durante a inscrição;
 - IV. tentar obter vantagem indevida durante qualquer etapa do programa.
- 9.4.** O uso de ferramentas de inteligência artificial é permitido como instrumento de apoio ao processo criativo, pesquisa e organização das ideias. Entretanto, as propostas deverão refletir a construção coletiva da equipe e sua adequação à realidade do território, não sendo admitida a apresentação de projetos integralmente produzidos por ferramentas automatizadas ou copiados de fontes externas.
- 9.5.** A Comissão Organizadora poderá aplicar advertência, suspensão ou desclassificação sempre que verificar o descumprimento deste Regulamento, garantindo a análise de cada caso de forma imparcial e proporcional.
- 9.6.** As decisões da Comissão Organizadora relacionadas à conduta dos



participantes serão soberanas, observados os princípios da razoabilidade, da ampla análise dos fatos e da preservação do ambiente educativo do programa.

10. DA METODOLOGIA DO PROGRAMA

- 10.1.** A MAIS Marajó adota uma metodologia de aprendizagem baseada em desafios reais do território, integrando conhecimentos teóricos, práticas colaborativas e experimentação para apoiar o desenvolvimento de soluções inovadoras com potencial de impacto social e ambiental.
- 10.2.** Ao longo da jornada, os participantes serão estimulados a compreender profundamente os desafios apresentados, construir soluções em equipe, validar hipóteses e desenvolver propostas viáveis para implementação no território.
- 10.3.** A metodologia contempla, entre outras, as seguintes abordagens:
 - I. Design Thinking;
 - II. Teoria da Mudança;
 - III. Modelagem de Negócios de Impacto;
 - IV. Prototipagem de soluções;
 - V. Comunicação e Storytelling;
 - VI. Construção de Pitch;
 - VII. Trabalho colaborativo;
 - VIII. Desenvolvimento de competências empreendedoras.
- 10.4.** A Comissão Organizadora poderá adaptar conteúdos, metodologias e ferramentas durante a execução do programa, sempre que entender que tais alterações contribuem para uma melhor experiência de aprendizagem.

11. DA MARATONA DE INOVAÇÃO SOCIAL

- 11.1.** Durante os três dias, os participantes desenvolverão suas propostas com apoio de facilitadores, especialistas e mentores convidados.
- 11.2.** A programação poderá contemplar, entre outras atividades:
 - I. abertura institucional;
 - II. palestras inspiradoras;
 - III. oficinas práticas;
 - IV. dinâmicas colaborativas;
 - V. momentos de interação com especialistas;
 - VI. mentorias coletivas;
 - VII. sprints de desenvolvimento;
 - VIII. validação das propostas;
 - IX. preparação para apresentação final.
- 11.3.** A programação detalhada está no ANEXO 1 deste Edital, podendo sofrer ajustes decorrentes de necessidades técnicas ou operacionais.

12. DOS PROJETOS



- 12.1.** Cada equipe deverá desenvolver apenas uma proposta de solução durante a Maratona.
- 12.2.** As propostas deverão ser inéditas no contexto da competição e construídas ao longo da jornada da MAIS Marajó.
- 12.3.** Cada projeto deverá apresentar, no mínimo:
 - I. definição clara do problema;
 - II. caracterização do público beneficiado;
 - III. proposta de solução;
 - IV. diferencial inovador;
 - V. potencial de impacto social e/ou ambiental;
 - VI. viabilidade inicial de implementação;
 - VII. modelo preliminar de funcionamento;
 - VIII. possibilidades de continuidade após o programa.
- 12.4.** As equipes deverão utilizar os modelos e ferramentas disponibilizados pela organização durante o desenvolvimento dos projetos.

13. DAS MENTORIAS

- 13.1.** Após a Maratona, as equipes selecionadas participarão de uma etapa de mentorias voltada ao amadurecimento técnico das propostas desenvolvidas.
- 13.2.** As mentorias ocorrerão entre os meses de outubro e novembro de 2026.
- 13.3.** Cada equipe contará com acompanhamento de especialistas convidados pela Comissão Organizadora.
- 13.4.** As mentorias poderão ocorrer em formato presencial, remoto ou híbrido.
- 13.5.** Durante este período, espera-se que as equipes aprofundem suas soluções, validem hipóteses e desenvolvam um plano mais consistente para implementação.
- 13.6.** As equipes participantes deverão:
 - I. comparecer aos encontros agendados;
 - II. cumprir os prazos estabelecidos;
 - III. entregar os materiais solicitados;
 - IV. manter comunicação frequente com os mentores;
 - V. participar das reuniões de acompanhamento promovidas pela organização.
- 13.7.** O não comparecimento injustificado às mentorias poderá resultar na suspensão da bolsa de desenvolvimento ou no desligamento da equipe da jornada.

14. DAS BOLSAS DE DESENVOLVIMENTO

- 14.1.** Cada uma das três equipes vencedoras selecionadas receberão bolsas de desenvolvimento destinadas exclusivamente ao fortalecimento das propostas aprovadas pela Comissão Organizadora, podendo ser livremente ajustadas para uso conforme decisão unânime da equipe.
- 14.2.** O valor destas bolsas serão divulgados posteriormente pela Comissão Organizadora nos meios de comunicação.



- 14.3.** As bolsas possuem natureza de incentivo ao desenvolvimento dos projetos, não caracterizando salário, remuneração, vínculo empregatício ou qualquer relação de trabalho entre os participantes e as instituições realizadoras.
- 14.4.** A manutenção da bolsa estará condicionada ao cumprimento das obrigações previstas neste Regulamento, incluindo:
- I. participação nas mentorias;
 - II. entrega das atividades previstas;
 - III. evolução satisfatória do projeto;
 - IV. participação nas reuniões de acompanhamento.
- 14.5.** A Comissão Organizadora poderá suspender ou cancelar o pagamento das bolsas caso verifique:
- I. abandono do programa;
 - II. ausência reiterada nas atividades;
 - III. descumprimento das entregas previstas;
 - IV. utilização inadequada dos recursos;
 - V. descumprimento deste Regulamento.

15. DO ACOMPANHAMENTO DOS PROJETOS

- 15.1.** Durante a fase de desenvolvimento, a Comissão Organizadora realizará acompanhamento periódico das equipes com o objetivo de apoiar a evolução das propostas.
- 15.2.** As equipes poderão ser convocadas para reuniões de acompanhamento, apresentações intermediárias, entregas técnicas e validações sempre que necessário.
- 15.3.** Os participantes comprometem-se a fornecer informações sobre a evolução das soluções sempre que solicitadas pela organização.
- 15.4.** Os materiais produzidos durante a jornada poderão ser utilizados para fins de monitoramento, avaliação de resultados e divulgação institucional do programa, preservando-se a autoria intelectual das equipes.

16. DOS CRITÉRIOS DE PERMANÊNCIA NO PROGRAMA

- 16.1.** A continuidade das equipes na jornada da MAIS Marajó dependerá do cumprimento dos critérios estabelecidos neste Regulamento, bem como das orientações da Comissão Organizadora ao longo do programa.
- 16.2.** Durante a etapa de mentorias, as equipes deverão manter participação ativa e demonstrar evolução contínua de suas propostas.
- 16.3.** São critérios mínimos para permanência no programa:
- I. participação nas mentorias e reuniões de acompanhamento;
 - II. presença mínima de 75% (setenta e cinco por cento) dos integrantes em cada atividade obrigatória;
 - III. entrega, dentro dos prazos estabelecidos, dos produtos, apresentações e documentos solicitados pela organização;
 - IV. manutenção da comunicação ativa com mentores e equipe organizadora;



- V. desenvolvimento contínuo da proposta apresentada durante a Maratona.
- 16.4.** As equipes poderão ser desligadas do programa caso seja constatado:
- I. abandono das atividades;
 - II. ausência injustificada em encontros obrigatórios;
 - III. descumprimento reiterado do cronograma de entregas;
 - IV. comportamento incompatível com o Código de Conduta;
 - V. utilização indevida dos recursos disponibilizados pelo programa;
 - VI. prática de fraude ou fornecimento de informações falsas;
 - VII. perda das condições mínimas para desenvolvimento do projeto.
- 16.5.** Sempre que possível, antes do desligamento definitivo, a Comissão Organizadora poderá realizar reunião de alinhamento com a equipe, estabelecendo prazo para regularização da situação.
- 16.6.** O desligamento de um integrante não implica, necessariamente, no desligamento da equipe, podendo a Comissão Organizadora avaliar alternativas para continuidade do projeto.
- 16.7.** As decisões referentes à permanência das equipes serão tomadas pela Comissão Organizadora, considerando os princípios da razoabilidade, transparência e interesse pedagógico do programa.

17. DA AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

- 17.1.** Os projetos desenvolvidos pelas equipes serão avaliados por banca composta por profissionais convidados, representantes de instituições parceiras e especialistas com experiência em inovação, empreendedorismo, impacto social e desenvolvimento territorial.
- 17.2.** A banca poderá ser composta por diferentes perfis profissionais, buscando assegurar diversidade de conhecimentos e visões durante o processo avaliativo.
- 17.3.** Os critérios de avaliação considerarão, entre outros aspectos:
- I. aderência aos desafios propostos;
 - II. compreensão do problema;
 - III. potencial de impacto social e ambiental;
 - IV. grau de inovação da solução;
 - V. viabilidade técnica;
 - VI. viabilidade financeira;
 - VII. potencial de implementação no território;
 - VIII. sustentabilidade da proposta;
 - IX. qualidade da apresentação (Pitch);
 - X. capacidade de trabalho em equipe.
- 17.4.** Cada critério poderá receber pontuação conforme rubrica previamente definida pela Comissão Organizadora.
- 17.5.** A organização poderá divulgar previamente a matriz de avaliação utilizada pela banca.
- 17.6.** Em caso de empate, poderão ser considerados, sucessivamente:



- I. maior potencial de impacto;
- II. maior viabilidade de implementação;
- III. maior aderência aos desafios da edição;
- IV. deliberação da banca avaliadora.

17.7. As decisões da banca avaliadora possuem caráter técnico e são irrecorríveis.

18. DA PREMIAÇÃO

- 18.1.** As equipes melhor avaliadas receberão premiações financeiras para uso exclusivo da construção do protótipo da solução ganhadora, bolsas de desenvolvimento, mentorias especializadas, conexões institucionais e outras oportunidades disponibilizadas pela organização ou parceiros do programa.
- 18.2.** Os valores e modalidades de premiação serão divulgados posteriormente pela Comissão Organizadora nos meios de comunicação.
- 18.3.** As premiações têm como objetivo incentivar o desenvolvimento das soluções e fortalecer sua implementação no território.
- 18.4.** O recebimento de bolsas ou premiações poderá estar condicionado ao cumprimento das etapas posteriores previstas neste Regulamento.
- 18.5.** Caso uma equipe vencedora deixe de cumprir as obrigações previstas durante a jornada, a Comissão Organizadora poderá suspender benefícios futuros vinculados ao programa, assim como solicitar reembolso de valores previamente pagos.

19. DO FESTIVAL MONDÓ E DO ENCERRAMENTO DA JORNADA

- 19.1.** Ao final do ciclo de mentorias, as equipes participantes deverão apresentar a evolução de seus projetos durante o Festival Mondó, evento que constitui a etapa de encerramento da Jornada MAIS Marajó.
- 19.2.** O Festival Mondó representa um espaço de conexão entre participantes, organizações, investidores sociais, parceiros institucionais, empreendedores e demais atores do ecossistema de inovação e impacto.
- 19.3.** Durante o Festival, as equipes poderão apresentar:
 - I. a evolução do projeto;
 - II. os resultados alcançados;
 - III. os aprendizados obtidos ao longo da jornada;
 - IV. os próximos passos para implementação da solução.
- 19.4.** A programação do Festival será divulgada oportunamente pela organização.

20. DA CERTIFICAÇÃO

- 20.1.** Farão jus ao certificado de participação os participantes que cumprirem os critérios mínimos definidos pela Comissão Organizadora.
- 20.2.** Para emissão do certificado poderão ser considerados, entre outros requisitos:
 - I. participação efetiva nas atividades presenciais;
 - II. frequência mínima estabelecida;



- III. participação nas atividades obrigatórias;
- IV. cumprimento das normas deste Regulamento.

20.3. A organização poderá emitir certificados específicos para participantes, participantes premiados, mentores, avaliadores, facilitadores e parceiros.

21. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 21.1.** A autoria intelectual das propostas desenvolvidas durante a MAIS Marajó permanecerá pertencendo às equipes participantes, respeitada a legislação brasileira aplicável.
- 21.2.** Ao participar do programa, os integrantes autorizam a Comissão Organizadora a divulgar informações gerais sobre os projetos para fins institucionais, educativos e de prestação de contas, sempre com a devida identificação da equipe autora.
- 21.3.** A participação no programa não implica cessão automática de direitos de propriedade intelectual às instituições realizadoras.
- 21.4.** Em caso de interesse de exploração comercial de quaisquer propostas ou soluções desenvolvidas no âmbito do programa, o Instituto Mondó terá prioridade de negociação para uso, licenciamento ou estabelecimento de parcerias, em condições a serem posteriormente acordadas entre as partes.

22. DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS (LGPD)

- 22.1.** Os dados pessoais fornecidos pelos participantes serão tratados em conformidade com a Lei Federal nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD).
- 22.2.** As informações coletadas serão utilizadas exclusivamente para fins relacionados à execução da MAIS Marajó, comunicação institucional, monitoramento, avaliação e prestação de contas aos parceiros financiadores.
- 22.3.** A organização adotará medidas razoáveis para proteção dos dados pessoais, observando os princípios da finalidade, necessidade, adequação, segurança e transparência.

23. DO USO DE IMAGEM

- 23.1.** Ao participar da MAIS Marajó, os participantes autorizam, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz, nome e depoimentos registrados durante as atividades do programa.
- 23.2.** Os registros poderão ser utilizados pelas instituições realizadoras e apoiadoras para divulgação institucional, produção de materiais educativos, publicações, redes sociais, relatórios, apresentações e demais ações relacionadas ao programa, sem que disso decorra qualquer obrigação de remuneração.
- 23.3.** A autorização permanecerá válida por prazo indeterminado, ressalvados os direitos previstos na legislação vigente.



Breves, 04 de Agosto de 2026.
Instituto Mondó & Hope Aceleradora de Ideias
Comissão Organizadora

ANEXO I

PROGRAMAÇÃO DA MARATONA DE INOVAÇÃO SOCIAL

MAIS MARAJÓ 2026

A programação apresentada neste apêndice poderá sofrer ajustes por necessidade metodológica, técnica ou operacional, mediante comunicação prévia da Comissão Organizadora.

Horário	Atividade	Descrição
DIA 1 – DESCOBRIR E COMPREENDER O DESAFIO		
15h00 às 15h20	Credenciamento e Boas-vindas	Recepção dos participantes, entrega dos materiais e acolhida.
15h20 às 15h40	Abertura Institucional	Boas-vindas, apresentação da programação, parceiros e objetivos da MAIS Marajó.
15h40 às 16h10	Apresentação dos Desafios	Contextualização dos eixos temáticos e dos desafios prioritários do território.
16h10 às 17h00	Pack de Ferramentas I	Introdução ao Design Thinking, Teoria da Mudança e apresentação da metodologia da jornada.
17h00 às 18h00	Intervalo para jantar	Tempo destinado à refeição e integração dos participantes.
18h00 às 19h00	Sprint 1 – Entendimento do Problema	Investigação do desafio escolhido, construção da árvore de problemas e definição do público beneficiado.
19h00 às 20h00	Sprint 2 – Construção da Tese de Impacto	Definição da proposta de valor, objetivos de impacto e primeiras hipóteses da solução.

DIA 2 – CONSTRUIR E VALIDAR A SOLUÇÃO		
15h00 às 15h15	Acolhimento e retomada	Revisão dos aprendizados do primeiro dia e alinhamento das atividades.
15h15 às 16h00	Pack de Ferramentas II	Modelo de Negócio de Impacto, Prototipagem e Validação de Soluções.
16h00 às 17h00	Sprint 3 – Modelagem da Solução	Desenvolvimento da proposta utilizando as ferramentas disponibilizadas pela organização.
17h00 às 18h00	Intervalo para jantar	Tempo destinado à refeição e integração dos participantes.
18h00 às 19h00	Rodada de Mentorias Anjo	Mentores Anjos acompanham as equipes para aperfeiçoamento das propostas.
19h00 às 20h00	Sprint 4 – Revisão e Consolidação	Ajustes finais do modelo da solução, validação das hipóteses e preparação para o Pitch.
DIA 3 – COMUNICAR E APRESENTAR A SOLUÇÃO		
15h00 às 15h15	Boas-vindas	Orientações para o último dia da Maratona.
15h15 às 16h00	Pack de Ferramentas III	Storytelling, técnicas de apresentação e construção do Pitch.
16h00 às 17h00	Preparação Final	Organização da apresentação, ensaios e mentorias finais.
17h00 às 18h00	Intervalo para jantar	Tempo destinado à refeição e preparação para as apresentações finais.
18h00 às 19h20	Demoday	Apresentação dos projetos para a banca avaliadora, seguida de perguntas e comentários.

19h20 às 19h40	Deliberação da Banca	Avaliação final dos projetos e consolidação dos resultados.
19h40 às 20h00	Encerramento	Divulgação das equipes selecionadas para a Jornada de Mentorias, orientações sobre as próximas etapas e registro oficial da edição.

ANEXO II

RUBRICA DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

A avaliação dos projetos será realizada por banca composta por especialistas convidados, representantes de instituições parceiras e profissionais com experiência em inovação, empreendedorismo e impacto socioambiental.

Cada critério receberá nota de 0 (zero) a 10 (dez), podendo ser atribuídas notas intermediárias.

Critério	Peso	Aspectos avaliados
Compreensão do problema	15%	Clareza na identificação do desafio, conhecimento da realidade local, evidências apresentadas e entendimento das causas do problema.
Potencial de Impacto Social e Ambiental	20%	Capacidade da solução gerar benefícios concretos para pessoas, comunidades e território, considerando escala, relevância e transformação social.
Grau de Inovação	15%	Originalidade da proposta, criatividade, diferenciação em relação às soluções existentes e potencial inovador para o contexto local.
Viabilidade Técnica e Operacional	15%	Possibilidade de implementação considerando recursos, competências, infraestrutura e contexto do território.
Viabilidade Econômica e Sustentabilidade	10%	Potencial de continuidade da solução, estratégia de manutenção e possibilidades de geração de valor ao longo do tempo.
Aderência aos Eixos Temáticos	10%	Alinhamento da proposta aos desafios da edição, especialmente ao eixo obrigatório de Insegurança Alimentar e aos demais temas propostos.
Qualidade do Pitch	10%	Clareza, objetividade, capacidade de comunicação, organização das ideias e qualidade da apresentação oral.
Trabalho em Equipe	5%	Organização interna, colaboração entre os integrantes, divisão equilibrada das responsabilidades e participação coletiva durante a jornada.

Critérios de Desempate

Persistindo empate na pontuação final, serão observados, sucessivamente, os seguintes critérios:

- I. maior pontuação em Potencial de Impacto Social e Ambiental;
- II. maior pontuação em Viabilidade Técnica e Operacional;
- III. maior pontuação em Compreensão do Problema;
- IV. maior pontuação em Grau de Inovação;
- V. deliberação da banca avaliadora, considerando o conjunto da proposta e sua contribuição para os objetivos da MAIS Marajó.

Observações

1. As notas atribuídas pela banca possuem caráter técnico e são soberanas, não cabendo recurso quanto ao mérito da avaliação.
2. A Comissão Organizadora poderá disponibilizar aos participantes uma devolutiva geral sobre os resultados da avaliação, sem obrigação de apresentar parecer individualizado para cada equipe.
3. A participação na etapa de mentorias, bem como a concessão de bolsas de desenvolvimento e demais benefícios do programa, dependerá da classificação final obtida pelas equipes e da disponibilidade orçamentária da edição.



ANEXO III

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR DE IDADE, USO DE IMAGEM, VOZ E TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

MAIS MARAJÓ – 2ª EDIÇÃO (BREVES)

1. IDENTIFICAÇÃO DO(A) RESPONSÁVEL LEGAL

Eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____, portador(a) do RG nº _____, na qualidade de **pai, mãe, tutor(a) ou responsável legal**, AUTORIZO a participação do(a) menor abaixo identificado(a) na **Maratona de Inovação Social – MAIS Marajó – 2ª Edição (Breves)**, realizada pelo **Instituto Mondó**, com execução metodológica da **Hope Aceleradora de Ideias**.

2. IDENTIFICAÇÃO DO(A) PARTICIPANTE

Nome completo: _____

Data de nascimento: _____

CPF (se possuir): _____

Município: _____

Instituição de ensino: _____

Telefone do(a) participante: _____

3. AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO

Declaro estar ciente e AUTORIZO a participação do(a) menor nas atividades da **MAIS Marajó – 2ª Edição**, incluindo:

- Maratona de Inovação Social, realizada nos dias **22, 23 e 24 de setembro de 2026**, no município de Breves/PA;
- Oficinas, palestras, dinâmicas, mentorias, atividades práticas e apresentações previstas na programação oficial;
- Atividades de acompanhamento e mentorias posteriores, caso a equipe do(a) participante seja selecionada para continuar na jornada do programa.

Declaro ainda que estou ciente de que a participação deverá observar as normas previstas no Regulamento Oficial da MAIS Marajó 2026.



4. AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ

AUTORIZO, de forma gratuita, o uso da imagem, da voz e do nome do(a) participante acima identificado(a), captados durante as atividades da MAIS Marajó – 2ª Edição.

Esta autorização compreende a utilização de fotografias, vídeos, gravações de áudio, entrevistas, depoimentos e demais registros produzidos durante o programa para fins exclusivamente institucionais, educativos e de divulgação, podendo ser utilizados pelos realizadores e parceiros em:

- redes sociais institucionais;
- sites e portais oficiais;
- materiais impressos e digitais;
- apresentações institucionais;
- campanhas de divulgação;
- relatórios técnicos e de prestação de contas;
- publicações relacionadas à iniciativa.

A presente autorização é concedida em caráter gratuito, sem qualquer ônus para as instituições realizadoras, não gerando direito a remuneração, indenização ou compensação de qualquer natureza.

5. TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

Declaro estar ciente de que os dados pessoais fornecidos neste documento serão tratados exclusivamente para fins relacionados à organização, execução, monitoramento, comunicação e prestação de contas da MAIS Marajó – 2ª Edição, em conformidade com a Lei Federal nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD).

6. DECLARAÇÃO

Declaro que as informações prestadas neste documento são verdadeiras e assumo inteira responsabilidade por sua veracidade.

Declaro, ainda, que li, compreendi e concordo com os termos acima, autorizando a participação do(a) menor na MAIS Marajó – 2ª Edição (Breves).

Breves/PA, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do(a) Responsável Legal

Nome: _____

CPF: _____

Telefone: _____

Parentesco com o(a) participante: _____

