

EDITAL PGJ Nº 03, DE 21 DE AGOSTO DE 2026.

Regulamento do "I Hackathon de Arquitetura MaPI - Cidades pela Primeira Infância".

O MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS (MPMG), por meio do Projeto MaPI - Minas pela Primeira Infância, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela legislação institucional aplicável e em conformidade com a Lei Federal nº 13.257/2016 (Marco Legal da Primeira Infância), em parceria com a Rede Primeira Infância - Minas Gerais (REPI-MG) e com o apoio da Fundação Van Leer/Urban95, faz saber aos interessados sobre o regulamento do I Hackathon de Arquitetura MaPI - Cidades pela Primeira Infância.

1. DO OBJETO

O Ministério Público do Estado de Minas Gerais (MPMG), por meio do Projeto MaPI, torna público o presente Edital, que regulamenta o I Hackathon de Arquitetura MaPI - Cidades pela Primeira Infância, destinado a estimular estudantes e profissionais de diferentes áreas do conhecimento a elaborarem, de forma colaborativa e multidisciplinar, propostas de qualificação e transformação de espaços urbanos para a primeira infância.

São objetivos específicos do Hackathon:

- 1.1.** Elaborar propostas arquitetônicas e urbanísticas voltadas à qualificação de espaços públicos para a primeira infância;
- 1.2.** Estimular a reflexão de estudantes e profissionais sobre o tema “Cidades para a Primeira Infância”;
- 1.3.** Promover a troca entre estudantes e profissionais de diferentes áreas;
- 1.4.** Incentivar a formação de equipes com participantes de diferentes áreas;
- 1.5.** Incentivar a participação de estudantes e profissionais de Minas Gerais na elaboração das propostas.

2. DO TEMA E DO DESAFIO

- 2.1.** O tema geral do Hackathon é “Cidades pela Primeira Infância”.
- 2.2.** O desafio específico a ser desenvolvido pelas equipes não será divulgado previamente, sendo revelado apenas no momento do lançamento do evento, no dia 31 de agosto de 2026.
- 2.3.** As propostas deverão, obrigatoriamente, ser desenvolvidas com base nas informações divulgadas no momento do lançamento do desafio e no material de apoio a ser disponibilizado pela Comissão Organizadora às equipes selecionadas, contendo a contextualização do tema, o enunciado do desafio e demais referências técnicas necessárias.

3. DA DATA E DO FORMATO

- 3.1.** O Hackathon será realizado nos dias 31 de agosto e 1º de setembro de 2026, conforme cronograma detalhado no item 14 deste Edital.
- 3.2.** A Todas as atividades do Hackathon serão realizadas exclusivamente em formato virtual, por meio da plataforma Teams.
- 3.3.** O lançamento do desafio ocorrerá no dia 31 de agosto de 2026, em ambiente virtual, ocasião em que será apresentado o desafio, disponibilizado o material de apoio e fornecidas as orientações para o

desenvolvimento das propostas.

3.4. É obrigatória a participação das equipes na palestra de abertura do evento, conforme programação.

3.5. O desenvolvimento das propostas ocorrerá de forma on-line, podendo cada equipe organizar livremente sua rotina de trabalho dentro do período estabelecido.

3.6. As apresentações das equipes finalistas e a avaliação final ocorrerão de forma virtual, por meio de videoconferência.

3.7. A cerimônia de premiação ocorrerá no dia 1º de setembro de 2026, em formato virtual, conforme cronograma.

4. DAS INSCRIÇÕES E DAS EQUIPES

4.1. Poderão participar estudantes regularmente matriculados em instituições de ensino localizadas no Estado de Minas Gerais e profissionais que possuam residência ou vínculo profissional em Minas Gerais.

4.2. A participação será restrita a estudantes e profissionais vinculados a Minas Gerais, não sendo admitidas inscrições de pessoas que não atendam a esse requisito.

4.3. As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente em equipes compostas por 2 ou 3 (três) integrantes, não sendo aceitas inscrições individuais ou de equipes com número diferente de integrantes.

4.4. As equipes deverão ser obrigatoriamente mistas, sendo compostas por estudantes e profissionais ou professores.

4.5. As equipes poderão reunir participantes de diferentes áreas de formação e atuação profissional.

4.6. Cada equipe deverá contar, obrigatoriamente, com pelo menos 1 (um) profissional arquiteto ou arquiteta, regularmente habilitado e com registro profissional válido, e 1 (um) estudante regularmente matriculado em instituição de ensino de Minas Gerais.

4.7. O terceiro integrante, no caso de equipes com três pessoas, poderá ser estudante ou profissional de outras áreas, desde que correlatas ao desafio.

4.8. As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio do formulário eletrônico disponível em: [I Hackathon de Arquitetura MaPI - Cidades para a Primeira Infância – Preencher o formulário.](#)

4.9. O período de inscrições será de 12 de agosto de 2026 até 27 de agosto de 2026.

4.10. A inscrição será gratuita e implicará a aceitação integral dos termos deste Edital.

4.11. No ato da inscrição, deverão ser informados os seguintes dados de cada integrante:

4.11.1. nome completo;

4.11.2. e-mail e telefone para contato;

4.11.3. condição de participação, como estudante, profissional ou professor;

4.11.4. instituição de ensino e período cursado, no caso de estudante;

4.11.5. área de formação e atuação profissional;

4.11.6. registro profissional, quando aplicável;

4.11.7. município de residência, estudo ou atuação profissional.

4.12. Cada equipe deverá indicar um integrante responsável, que será o canal oficial de comunicação com a Comissão Organizadora.

4.13. Serão disponibilizadas 30 (trinta) vagas de equipes para participação no Hackathon.

4.14. A validação das inscrições observará a ordem cronológica de recebimento e o cumprimento integral dos requisitos estabelecidos neste Edital.

4.15. As 30 (trinta) primeiras equipes inscritas, desde que cumpram integralmente os requisitos deste Edital, serão automaticamente selecionadas para participação no Hackathon e devidamente informadas pela Comissão Organizadora.

4.16. As equipes inscritas após o preenchimento das 30 (trinta) vagas, desde que atendam aos requisitos deste Edital, integrarão cadastro de reserva, observada a ordem de inscrição.

4.17. As equipes integrantes do cadastro de reserva poderão ser convocadas pela Comissão Organizadora em caso de desistência, desclassificação ou ausência de qualquer das equipes inicialmente selecionadas no lançamento do Hackathon.

4.18. A ausência da equipe no lançamento do Hackathon, realizado em 31 de agosto de 2026 no formato virtual, implicará a perda da vaga, podendo a Comissão Organizadora convocar a próxima equipe integrante do cadastro de reserva, observada a ordem de inscrição.

5. DAS VEDAÇÕES

5.1. É vedada a participação, como integrante de equipe, de:

5.1.1. membros e servidores do Ministério Público do Estado de Minas Gerais (MPMG);

5.1.2. conselheiros e servidores do Conselho de Arquitetura e Urbanismo de Minas Gerais (CAU/MG);

5.1.3. integrantes da Rede Primeira Infância - Minas Gerais (REPI-MG);

5.1.4. professores da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

5.2. A vedação prevista no subitem 5.1 também se aplica aos cônjuges, companheiros e parentes em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau, das pessoas mencionadas nos subitens 5.1.1 a 5.1.4.

5.3. A participação de pessoa impedida poderá acarretar a desclassificação da equipe.

6. DA DINÂMICA DO HACKATHON

6.1. Após o lançamento do desafio, as equipes terão o período compreendido entre 31 de agosto, após o lançamento do desafio, e 1º de setembro de 2026, até 12h, para o desenvolvimento de suas propostas.

6.2. O desenvolvimento das propostas será realizado de forma remota, podendo as equipes utilizarem livremente as ferramentas, softwares e metodologias de sua preferência.

6.3. As orientações para o desenvolvimento das propostas serão apresentadas no lançamento do desafio.

6.4. É obrigatória a participação dos integrantes das equipes na palestra de abertura do evento, conforme programação.

6.5. A ausência injustificada de uma equipe nas atividades obrigatórias previstas no item 6.4 poderá acarretar sua desclassificação e consequente convocação de equipe integrante do cadastro de reserva, conforme o caso.

7. DO ENVIO DA PROPOSTA E DA APRESENTAÇÃO SÍNTESE

Após o lançamento do desafio, cada equipe deverá enviar os seguintes materiais:

7.1. Proposta técnica completa, em arquivo PDF, conforme os requisitos do item 8 deste Edital.

7.2. Apresentação Síntese, em arquivo de slides, com no máximo 4 (quatro) lâminas, contendo os principais elementos da proposta.

7.3. Os materiais deverão ser enviados pelo formulário ou meio eletrônico indicado pela Comissão Organizadora.

7.4. O prazo para envio será até às 12h do dia 1º de setembro de 2026.

7.5. Não serão aceitos materiais enviados após o prazo ou por outro meio.

7.6. O não envio de qualquer dos materiais previstos neste item acarretará a desclassificação da equipe.

8. DOS REQUISITOS TÉCNICOS DA PROPOSTA

8.1. A proposta técnica deverá ser apresentada em arquivo único, no formato PDF, contendo, no mínimo:

- identificação do local escolhido e leitura da situação atual (fotos, mapas, plantas de localização ou outro material que auxilie na compreensão do espaço);
- partido conceitual e proposta de intervenção, com representação gráfica (croquis, plantas, cortes, perspectivas ou imagens ilustrativas);
- memorial descritivo resumido, com síntese da proposta, principais soluções adotadas e materiais sugeridos;
- indicação, ainda que estimada, da viabilidade de execução da proposta;

8.2. Os slides, com no máximo 4 (quatro) lâminas, deverão conter, pelo menos em uma delas, a identificação do local e a representação gráfica da proposta de intervenção.

8.3. A proposta técnica não deverá conter qualquer elemento que permita identificar a equipe, como nome dos integrantes, nome da equipe, logotipo, instituição de ensino ou local de trabalho, sob pena de desclassificação.

8.4. As propostas deverão observar, quando aplicáveis ao desafio, as normas técnicas e diretrizes pertinentes à acessibilidade universal, especialmente a NBR 9050, às normas de equipamentos de recreação infantil, especialmente a NBR 16071, e às demais normas e boas práticas relacionadas ao espaço público.

9. DA SELEÇÃO E DA APRESENTAÇÃO DAS FINALISTAS

9.1. A Comissão Julgadora analisará todas as propostas recebidas e poderá selecionar até 3 (três) equipes finalistas, classificando-as em primeiro, segundo e terceiro lugar.

9.2. A Comissão Julgadora se resguarda no direito de não selecionar nenhuma equipe, caso as propostas não cumpram os critérios mínimos dispostos nesse edital e divulgados no lançamento do desafio.

9.3. As equipes finalistas realizarão apresentação oral no momento da divulgação do resultado final, por meio de videoconferência, conforme cronograma.

9.4. Cada equipe finalista terá até 5 minutos para sua apresentação oral, podendo participar da apresentação um ou mais integrantes da equipe.

10. DA COMISSÃO JULGADORA

10.1. A Comissão Julgadora será composta por, no mínimo, 3 (quatro) membros, contendo representações da Fundação Van Leer, pela Urban95, da UFMG e arquitetos(as) convidados(as).

10.2. Deverá se declarar impedido o membro da Comissão Julgadora que tenha relação de parentesco ou vínculo profissional direto com integrante de equipe participante.

10.3. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, sendo cabível solicitação de esclarecimentos dos participantes acerca da classificação e avaliação da sua equipe, não sendo permitida a solicitação dessas informações sobre outras equipes.

11. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

11.1 As propostas serão avaliadas de acordo com os seguintes critérios:

- Aderência ao tema “Cidades pela Primeira Infância” e atendimento ao desafio proposto;
- Atenção a princípios de sustentabilidade e resiliência climática;
- Adequação às necessidades da primeira infância;
- Viabilidade de execução da proposta;
- Qualidade da representação gráfica e clareza da proposta;

- Criatividade e inovação;
- Integração com o espaço público e potencial de impacto social;

11.2. Em caso de empate, será considerada a maior pontuação no critério de adequação ao tema e atendimento ao desafio proposto. Persistindo o empate, será considerada a maior pontuação no critério de viabilidade de execução.

12. DA PREMIAÇÃO

Colocação	Premiação
1º lugar	Participação dos integrantes da equipe em curso/workshop com Tim Gill, incluindo inscrição, passagens e hospedagem; kit de publicações da Urban95; divulgação do projeto vencedor pelos canais de comunicação e redes sociais da Urban95.
2º lugar	Custeio da inscrição para participação no ENANPARQ 9; divulgação do projeto pelos canais de comunicação e redes sociais da Urban95.
3º lugar	Kit de publicações da Urban95; divulgação do projeto pelos canais de comunicação e redes sociais da Urban95.

13. DO RESULTADO

13.1. O resultado será divulgado aos participantes até as 17 horas do dia 1 de setembro de 2026, pelo contato informado no momento da inscrição.

13.2 O resultado será publicizado às 17 horas do dia 1º de setembro de 2026, durante cerimônia virtual de premiação.

14. CRONOGRAMA

Etapa	Data	Horário
Período de inscrições	21/08/2026 27/08/2026	Até 27/08/2026 às 23h59
Homologação/validação das inscrições	28/08/2026	
Divulgação das equipes selecionadas	28/08/2026	
Palestra de abertura	31/08/2026	9h30
Lançamento do desafio	31/08/2026	10h30
Desenvolvimento das propostas	31/08 a 01/09/2026	A partir do lançamento do desafio
Envio final da proposta e da Apresentação Síntese	01/09/2026	Até 12h
Seleção das equipes finalistas	01/09/2026	12h às 16h30

Apresentação virtual das finalistas e avaliação final	01/09/2026	17h às 18h
Cerimônia virtual de premiação	01/09/2026	18h

15. RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

15.1. Observar as instruções da Comissão Organizadora e agir com respeito e civilidade durante todas as etapas do Hackathon.

15.2. Providenciar seus próprios equipamentos, softwares e conexão de internet necessários ao desenvolvimento remoto da proposta e à participação nas atividades virtuais, não se responsabilizando a organização por problemas técnicos de ordem particular.

15.3. Participar obrigatoriamente da palestra de abertura, conforme estabelecido neste Edital.

15.4. Garantir que a proposta apresentada seja de autoria original da equipe, sendo vedado o plágio total ou parcial de trabalhos de terceiros.

16. BANCO DE IDEIAS E CESSÃO DE DIREITOS

16.1. Ao se inscreverem os participantes cedem a Ao se inscreverem, os participantes cedem ao Projeto MaPI, ao MPMG e à REPI-MG, de forma gratuita, não exclusiva e por prazo indeterminado, os direitos de uso, reprodução, divulgação e disponibilização das propostas apresentadas, inclusive no banco de ideias, conforme item 16.2.

16.2 As propostas aprovadas pela Comissão Julgadora ficarão disponíveis em um banco de ideias do Projeto MaPI, para livre consulta pelos municípios mineiros interessados em transformar seus espaços públicos para a primeira infância.

16.3 O Projeto MaPI e o MPMG não se responsabilizam por eventual uso, adaptação ou execução das propostas por terceiros após sua disponibilização no banco de ideias, sendo tal uso de exclusiva responsabilidade de quem o realizar.

16.4 É vedada a utilização das propostas, no todo ou em parte, sem a devida atribuição de crédito de autoria à equipe responsável.

17. DISPOSIÇÕES FINAIS

17.1. O Hackathon poderá ser adiado, suspenso ou cancelado por razões de força maior, sem que caiba aos participantes qualquer direito a indenização.

17.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

17.3. Dúvidas sobre este Edital poderão ser encaminhadas para mapi@mpmg.mp.br.

17.4. Este Edital entra em vigor na data de sua publicação.

Belo Horizonte, 21 de agosto de 2026.

PAULO DE TARSO MORAIS FILHO
Procurador-Geral de Justiça



Documento assinado eletronicamente por **PAULO DE TARSO MORAIS FILHO, PROCURADOR - GERAL DE JUSTIÇA**, em 21/08/2026, às 17:30, conforme art. 22, da Resolução PGJ n. 27, de 17 de dezembro de 2018.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <http://www.mpmg.mp.br/sei/processos/verifica>, informando o código verificador **10261211** e o código CRC **E96D932D**.

Processo SEI: 19.16.6044.0071322/2026-58 / Documento SEI:
10261211

Gerado por: PGJMG/CGAB/COGAB

AVENIDA ÁLVARES CABRAL, 1690 ANDAR: 12 - Bairro SANTO AGOSTINHO - Belo Horizonte/ MG
CEP 30170008 - - www.mpmg.mp.br