



## REGULAMENTO

### Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa

O **Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa** é um concurso exclusivamente cultural e gratuito promovido pelo **INSTITUTO ALANA**, associação privada, com sede na Rua Fradique Coutinho, nº 50, 11º andar, Bairro Pinheiros – São Paulo/SP, CEP 05416-000, inscrito no CNPJ sob o nº 05.263.071/0001-09, doravante denominado individualmente "**ORGANIZADOR**", em parceria com o movimento *Design for Change*, doravante denominado "**PARCEIRO**" (PARCEIRO e ORGANIZADOR em conjunto denominados "**ORGANIZADORES**").

#### 1. OBJETIVOS E ORIENTAÇÕES GERAIS

**1.1. O Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa** ("Concurso" ou "Prêmio") visa estimular crianças e adolescentes a realizarem projetos que contribuam para uma relação com o ambiente digital mais justa, inclusiva e aberta ao protagonismo. Seu propósito é promover o desenvolvimento e reconhecimento de ações protagonizadas por estudantes de todo o Brasil, capazes de transformar as experiências de crianças e adolescentes em projetos que deixem o ambiente digital mais acessível e justo para todas as pessoas.

**1.2.** O Concurso premiará 6 projetos dentre os apresentados, conforme os critérios deste Regulamento, sendo 3 projetos selecionados na Categoria Geral e 3 projetos na Categoria Audiovisual. A premiação incluirá um valor em dinheiro destinado à continuidade das ações do projeto, bem como a participação de representantes das equipes vencedoras em mentoria especializada e em viagem de imersão temática prevista para ser realizada em janeiro de 2027.

**1.3** O Prêmio tem caráter cultural, sem qualquer intuito de promoção comercial, não se sujeita a qualquer espécie de álea ou sorte e, portanto, independe de prévia autorização pelo Ministério da Economia para sua realização, nos termos do artigo 3º, II, da Lei nº 5.768/71 e art. 30 do Decreto nº 70.951/72. Além disso, a participação é voluntária e gratuita, não sendo cobrada qualquer quantia ou valor, nem exigida a aquisição de bens, serviços ou o uso de qualquer produto específico.

**1.4** As datas indicadas neste Regulamento poderão ser alteradas livremente pelo ORGANIZADOR, devendo os estudantes, educadores(as), responsáveis e demais interessados(as) estarem atentos(as) às divulgações feitas no site (<https://premio.criativosdaescola.com.br/>) ou nas redes sociais do Criativos da Escola (<https://instagram.com/criativosdaescola>).

## **2. CATEGORIAS DO CONCURSO**

**2.1.** Na edição do Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa, os projetos inscritos deverão apresentar soluções para questões vinculadas ao ambiente digital e deverão escolher, no momento da inscrição, **APENAS UMA** das duas categorias descritas a seguir.

### **2.1.1. Categoria Geral**

Nesta categoria, os projetos inscritos devem apresentar soluções para problemas em diálogo com a temática digital em formatos diversos, tais como:

- i. Campanha de comunicação ou mobilização;
- ii. Propostas de mudanças práticas ou comportamentos;
- iii. Guia, cartilha, manual ou material educativo;
- iv. Intervenção artística, cultural ou comunitária;
- v. Jogo, aplicativo, site ou ferramenta digital;
- vi. Oficina, roda de conversa ou formação;
- vii. Coletivo, movimento ou programa contínuo de formação e defesa de direitos no ambiente digital;
- viii. Criação e realização de hackathons;
- ix. Criação de dispositivos inteligentes.

### **2.1.2. Categoria Audiovisual**

Nesta categoria, os projetos inscritos devem apresentar soluções para problemas em diálogo com a temática digital a partir da linguagem audiovisual, tais como:

- i. Curta-metragens;
- ii. Trailers;
- iii. Vlogs;
- iv. Documentários;
- v. Webséries;
- vi. Roteiros de filmes;
- vii. Animações;
- viii. Podcasts e videocasts;
- ix. Episódio-piloto, entre outros formatos audiovisuais.

***Atenção: cada projeto só pode ser inscrito em UMA das duas categorias.***

## **3. PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO**

### **3.1. Quem pode participar?**

**3.1.1.** Podem participar desta edição estudantes e educadores cujos perfis e projetos atendam aos critérios de elegibilidade indicados a seguir.

#### **3.1.1.1. Estudantes**

Para os(as) estudantes interessados(as) em participar, é necessário atender aos seguintes critérios:

- i. Os grupos devem ser compostos por ao menos 2 (dois) estudantes com idade entre 10 e 18 anos incompletos no momento da inscrição;
- ii. Demais integrantes podem ter idade entre 10 e 18 anos até o dia 31/12/2026;
- iii. Estudantes matriculados entre o 6º ano do Ensino Fundamental e o 3º ano do Ensino Médio, podendo ser nas modalidades regular, técnico-profissionalizante ou educação de jovens e adultos;
- iv. Estudantes matriculados em escolas da rede pública, particular, comunitária e/ou confessional;
- v. Estar desenvolvendo o projeto inscrito a partir de escolas ou de organizações da sociedade civil, coletivos, ou a partir da participação em atividades em equipamentos públicos, como bibliotecas, clubes, laboratórios de inovação, entre outros;
- vi. Os grupos devem ter, no mínimo, 2 (dois) e, no máximo, 10 (dez) estudantes;
- vii. Os inscritos devem ter disponibilidade para participar de mentoria on-line no horário de contraturno escolar e, eventualmente, durante as férias escolares, bem como disponibilidade para participar de viagem no mês de janeiro de 2027;
- viii. Apresentar autorização de participação no Prêmio (constante no Anexo I), devidamente assinada por seu(s) responsável(is) legal(is), dentro dos prazos estabelecidos pelo ORGANIZADOR.

### **3.1.1.2. Educadores(as) e Adultos(as) Responsáveis**

Para o(a) educador(a) orientador(a) do projeto, é necessário:

- i. Ter, no mínimo, 28 (vinte e oito) anos até 31/12/2026;
- ii. Ser responsável por apoiar o grupo do projeto, garantir a inscrição na Fase 1 e, caso classificado na Fase 2, apoiar na coleta, preenchimento do formulário e assinatura dos documentos necessários, como o termo de participação dos estudantes e o termo de uso de imagem e vídeo assinado pelos responsáveis legais;
- iii. Caso classificado na Fase 3, acompanhar e apoiar os estudantes na preparação e realização do Pitch;
- iv. Ter disponibilidade para acompanhar o grupo de estudantes na viagem de imersão em janeiro de 2027, caso premiado;
- v. Caso o projeto seja desenvolvido em parceria, indicar até 2 (dois) educadores corresponsáveis com idade mínima de 21 anos, no formulário de inscrição;
- vi. Caso haja inscrições duplicadas do mesmo projeto, será considerada apenas a última versão enviada;
- vii. O endereço de e-mail cadastrado pelo(a) educador(a) orientador(a) no momento da inscrição não poderá ser alterado ao longo do Prêmio, sendo o único canal oficial de comunicação entre o ORGANIZADOR e a equipe inscrita. Recomenda-se que seja utilizado um e-mail de uso frequente e de acesso exclusivo do(a) educador(a) responsável.

***Atenção: cada educador(a) orientador(a) poderá inscrever quantos projetos quiser, desde que utilizando e-mails distintos para cada inscrição.***

**3.1.2.** Os participantes dos projetos podem pertencer ou não à mesma escola (pública, privada, confessional ou comunitária), coletivo, movimento ou organização da sociedade civil, instituto ou fundação. Entretanto, o vínculo com essas entidades não é obrigatório. As equipes poderão ser formadas com a finalidade exclusiva de participar deste Concurso. Cada projeto poderá ter, no máximo, 10 (dez) estudantes e 3 (três) educadores, sendo 1 (um) orientador principal e até 2 (dois) corresponsáveis.

**3.1.3.** A formação das equipes pode ser mista, envolvendo estudantes de diferentes faixas etárias e diferentes instituições de ensino, organizações, coletivos e/ou instituições.

## **3.2. Sobre os Projetos**

**3.2.1.** As equipes deverão inscrever um projeto autoral, que tenha como foco o diálogo com a temática digital, que já tenha sido finalizado, ou que esteja em desenvolvimento, com ao menos uma ação implementada em 2026. O projeto inscrito será considerado de autoria coletiva, mas terá o educador(a) orientador(a) como responsável para fins do Concurso.

**3.2.2.** É considerada uma ação realizada qualquer atividade do projeto que tenha saído do papel em 2026 e começou a acontecer na prática. Pode ser, por exemplo, ações de mobilização da comunidade, atividades formativas, produção de materiais, elaboração de roteiros, desenvolvimento e teste de protótipos e outras intervenções relacionadas ao projeto. O importante é que a ação demonstre que o projeto avançou além da ideia e deu um passo concreto para se tornar realidade.

**3.2.3.** Não serão aceitos no Concurso projetos e materiais que contenham plágio, conteúdo impróprio ou inadequado à infância, adolescência e juventude, nem que desrespeitem os direitos humanos ou expressem discriminação de raça/etnia, classe, gênero, orientação sexual, deficiência e/ou outras formas de preconceito. Nesses casos, os grupos autores desses conteúdos serão desclassificados do Prêmio.

**3.2.4.** O grupo pode inscrever mais de um projeto no Concurso, assim como os estudantes podem compor diferentes grupos e projetos, e um(a) mesmo(a) responsável pode orientar mais de um projeto, desde que utilizando diferentes e-mails cadastrados.

**3.2.5.** Os projetos inscritos podem ter sido apresentados, reconhecidos ou premiados em outras premiações - incluindo edições anteriores do Criativos - de qualquer tipo de instituição, não sendo exigido o caráter de ineditismo.

## **4. FASES DE INSCRIÇÃO E PROCESSO DE AVALIAÇÃO**

**4.1.** A inscrição no Prêmio será realizada exclusivamente por meio da plataforma do Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa, disponibilizada no endereço eletrônico ([inscricoes.criativosdaescola.com.br](http://inscricoes.criativosdaescola.com.br)) entre 08 de junho de 2026 (a partir das 12h00, horário de Brasília) e 19 de agosto de 2026 (até às 23h59, horário de Brasília), e estará organizada nas seguintes etapas:

#### **4.2. Fase 1 - Inscrição Inicial**

**Período:** 08 de junho de 2026 (a partir das 12h00, horário de Brasília) a 19 de agosto de 2026 (até às 23h59, horário de Brasília).

**4.2.1.** Nesta primeira fase, apenas o(a) educador(a) ou orientador(a) responsável pelo grupo deverá preencher as informações básicas sobre o projeto inscrito e seus participantes, com informações agregadas e anonimizadas, sem identificação individual.

**4.2.2.** Todos os campos solicitados no formulário eletrônico de inscrição deverão ser integralmente preenchidos. O não preenchimento adequado de qualquer campo obrigatório implicará na desclassificação da iniciativa.

**4.2.3.** Para validação da inscrição, durante o preenchimento do formulário, o responsável receberá um e-mail com código de verificação, que deverá ser inserido para prosseguimento do cadastro. Concluída a inscrição no Prêmio, a pessoa responsável pelo cadastro receberá por e-mail um comprovante confirmando a inscrição e o recebimento do projeto pelo ORGANIZADOR.

**4.2.4.** Caso haja mais de uma inscrição do mesmo projeto no Prêmio, será considerada válida a última inscrição enviada pela equipe dentro do prazo de inscrição estabelecido neste Regulamento.

**4.2.5.** A Fase 1 será conduzida com base nos critérios mínimos de elegibilidade previstos no item 3.1.1, com acompanhamento de consultoria técnica especializada em avaliação de projetos educacionais. Os projetos que atenderem a todos os critérios de elegibilidade serão comunicados pelo e-mail registrado pelo(a) educador(a) orientador(a) na plataforma e estarão habilitados para a Fase 2.

**4.2.6.** Além dos critérios de elegibilidade, serão considerados critérios de qualidade e de equidade, conforme descrito na Seção 5 deste Regulamento.

#### **4.3. Fase 2 - Inscrição Qualitativa**

**Período:** 15 de setembro de 2026 a 20 de outubro de 2026 (até às 23h59, horário de Brasília).

**4.3.1.** Na Fase 2, convidamos os estudantes participantes a conduzirem, com apoio do(a) educador(a) responsável, a inscrição para preenchimento das questões qualitativas sobre o projeto inscrito. Nesta etapa, os participantes deverão fornecer informações mais detalhadas sobre os projetos, além de materiais complementares e registros, tais como fotos e vídeos das iniciativas desenvolvidas.

**4.3.2.** Entre os documentos obrigatórios a serem enviados nesta etapa, devem ser incluídos:

- i. Termo de autorização de Participação, Uso de Imagem, Voz e Dados Pessoais, conforme modelo constante do **Anexo I** deste Regulamento, devidamente preenchido e assinado pelo(a) participante e, obrigatoriamente, por seu responsável legal, quando se tratar de menor de 18 anos. O referido instrumento reúne, em documento único: (i) a autorização de participação no Prêmio; (ii) a autorização de tratamento de dados pessoais e dados pessoais sensíveis; e (iii) a autorização de uso de imagem e voz para as finalidades previstas neste Regulamento.

**4.3.3.** Como nesta etapa os estudantes participantes fornecerão seus dados pessoais e dados pessoais sensíveis, **é obrigatória** a assinatura do Termo de Autorização do Anexo I por pelo menos um dos pais ou responsável legal, conforme exigido pelo art. 14, §1º da Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018).

**4.3.3.1.** O tratamento de dados pessoais dos estudantes participantes tem como base legal o consentimento do titular ou de seu responsável legal, nos termos do art. 7º, I, e art. 14, §1º, da LGPD, obtido por meio dos instrumentos previstos no Anexo I deste Regulamento. O tratamento de dados pessoais sensíveis (incluindo dados de raça/etnia, deficiência, neurodivergência e pertencimento a comunidades tradicionais) tem como base legal o consentimento específico, destacado e informado, nos termos do art. 11, I, da LGPD, conforme previsto no item 3 do Anexo I.

**4.3.4.** A plataforma poderá receber inscrições ainda que os documentos obrigatórios não estejam presentes ou adequados no momento do envio. Após análise pela equipe do ORGANIZADOR, a inscrição será desclassificada caso não contenha os documentos obrigatórios de **todos** os participantes devidamente assinados, inclusive pelos responsáveis quando necessário, mediante comunicação ao educador orientador pelo e-mail cadastrado.

**4.3.5.** Ao submeter o vídeo, os responsáveis pelo projeto inscrito garantem não violar direitos de imagem, voz e de propriedade intelectual de terceiros. A participação no Concurso pode ser cancelada a qualquer tempo caso isso seja constatado.

**4.3.6.** Ao menos 2 (dois) profissionais que integram a consultoria especializada em projetos educacionais contratada pelo Prêmio Criativos 2026 farão a leitura e a avaliação de todos os projetos participantes desta fase, tendo como diretriz a matriz de avaliação definida pelo ORGANIZADOR, que será enviada para os e-mails cadastrados dos projetos selecionados, antes do início da Fase 2.

**4.3.7.** Ao final da Fase 2, serão definidos:

- i. Os 20 (vinte) projetos contemplados com Menção Honrosa: 10 (dez) pela Categoria Geral e 10 (dez) pela Categoria Audiovisual; e
- ii. Os 18 (dezoito) projetos Finalistas: 9 (nove) pela Categoria Geral e 9 (nove) pela Categoria Audiovisual, que avançarão para a Fase 3.

**4.3.8.** Todos os projetos participantes da Fase 2 serão comunicados do resultado pelo e-mail cadastrado até o dia 13 de novembro de 2026. Os projetos contemplados com Menção Honrosa estarão organizados por ordem de avaliação.

**4.3.9.** Caso algum projeto finalista não responda ao e-mail de notificação da classificação dentro do prazo ou não participe do encontro formativo preparatório para a Fase 3, o ORGANIZADOR fica autorizado a desclassificá-lo e convocar o projeto com a melhor colocação na lista de Menção Honrosa da mesma categoria.

**O não envio dos materiais ou informações necessários para validação da inscrição na Fase 3 dentro do prazo estabelecido resultará em desclassificação.**

#### **4.4. Fase 3 - Pitch**

**Período:** 24 e 25 de novembro de 2026 (1 dia para cada categoria).

**4.4.1.** Na Fase 3, os estudantes dos 18 (dezoito) projetos finalistas (09 (nove) de cada categoria) deverão participar de formação on-line preparatória para a apresentação do Pitch de seus projetos. O Pitch é uma apresentação curta e objetiva sobre o projeto, com o objetivo de apresentar a intencionalidade, a trajetória, os desafios, os aprendizados, os resultados alcançados e a relação do projeto com o tema da edição ao júri avaliador. **A não participação na formação on-line preparatória resultará em desclassificação.**

**4.4.2.** O Pitch será realizado exclusivamente em formato on-line. A ordem de apresentação de cada projeto se dará por sorteio, divulgado em conjunto com o resultado da Fase 2, prevista para o dia 13 de novembro de 2026.

**4.4.3.** A estrutura de cada apresentação terá duração estimada de até 20 (vinte) minutos, distribuídos da seguinte forma:

- i. Até 6 minutos para apresentação do projeto;
- ii. Até 7 minutos para perguntas fixas do júri;
- iii. Até 7 minutos para perguntas livres do júri.

**4.4.4.** Os grupos deverão acessar a plataforma on-line definida e previamente comunicada, com, no mínimo, 10 minutos de antecedência em relação ao horário agendado, para organização da entrada e realização de eventuais ajustes técnicos com o apoio da equipe técnica. Recomenda-se que, antes do início da apresentação, os grupos verifiquem o funcionamento da câmera, do áudio e do compartilhamento de tela.

**4.4.5.** Todos os grupos deverão permanecer disponíveis próximos ao horário previsto, considerando possíveis alterações na ordem das apresentações em casos de imprevistos ou instabilidades técnicas.

**4.4.6.** A apresentação do Pitch deverá ser conduzida por, no máximo, 2 (dois) estudantes do grupo. Todavia, todos os integrantes do grupo poderão participar das perguntas do júri, sendo obrigatória a presença de ao menos 50% (cinquenta por cento) dos estudantes do projeto durante esse momento.

**4.4.7.** Os grupos poderão utilizar diferentes formatos de apresentação (áudios, vídeos, imagens, apresentação em power point, canva, dentre outros), respeitando o tempo previsto para a etapa.

**4.4.8.** Para a avaliação do Pitch, será constituída uma Comissão Avaliadora composta por profissionais do Alana (Instituto Alana, Alana Lab e Alana Foundation), de

participantes do Conselho de Crianças e Adolescentes do Alana e de instituições parceiras nos campos da educação e do digital, que avaliarão os Pitches de acordo com os critérios previstos na seção 5.

**4.4.9.** O tempo será acompanhado por meio de cronômetro visível em tela.

**4.4.10.** Ao final da Fase 3, serão definidos os 6 (seis) projetos premiados da edição do Prêmio Criativos 2026 - A Internet é Nossa: 3 (três) pela Categoria Geral e 3 (três) pela Categoria Audiovisual. Todos os projetos participantes desta etapa serão comunicados do resultado por e-mail e/ou telefone cadastrado até 04 de dezembro de 2026.

**4.4.11. A não participação no Pitch na data e horário determinado e informado resultará em desclassificação.**

**4.5. Somente serão avaliados os projetos submetidos por meio da plataforma oficial do Prêmio Criativos 2026. Projetos enviados por e-mail e/ou correspondência não serão analisados.**

## **5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

### **5.1. Critérios de Qualidade - Fase 1**

**5.1.1.** Os critérios de qualidade da Fase 1 da **Categoria Audiovisual e Geral** fundamentam-se na metodologia do *Design for Change* e do Criativos da Escola, baseada nos princípios do *Design Thinking*, organizada em quatro etapas somados a cinco critérios complementares:

<b>Item</b>	<b>Peso</b>	<b>Dimensão</b>
Protagonismo	21 pts	Identifica e valoriza a participação e protagonismo das crianças e adolescentes nos diferentes processos, ações e tomadas de decisão envolvidos na realização do projeto.
Fazer	19 pts	Analisa a concretização das ideias e a implementação da solução proposta.
Imaginar Criatividade	16 pts	Analisa como os estudantes investigaram a situação escolhida e, com base em suas descobertas, começaram a pensar em soluções, a partir de referências que embasaram o projeto e dos aprendizados construídos durante o processo.
Sentir Empatia	14 pts	Analisa como os estudantes observaram e identificaram problemas em seu entorno e como ocorreu a escuta dos demais afetados na compreensão da questão.
Trabalho em Equipe	12 pts	Identifica como o projeto foi desenvolvido em grupo, analisando como se deu a divisão de tarefas, o trabalho coletivo e o respeito e valorização de diferentes opiniões na realização das ações.

Compartilhar	8 pts	Analisa como o projeto foi divulgado para a escola/ organização/ coletivo, família e comunidade, com vistas a sensibilizar outras pessoas e encorajar novas ações transformadoras.
--------------	-------	--

## 5.2. Critérios de Equidade – Fase 1

**5.2.1.** Os critérios de equidade das Categorias Geral e Audiovisual visam reconhecer as desigualdades sociais e educacionais presentes no Brasil. Caso um projeto inscrito na edição corresponda a um ou mais critérios abaixo, receberá a pontuação adicional indicada:

<b>CRITÉRIO DE EQUIDADE</b>	<b>PONTUAÇÃO ADICIONAL</b>
Projetos das regiões do Brasil com menor representação histórica no Prêmio Criativos: Centro-Oeste e Norte	2 pontos
Projetos com estudantes pardos, pretos ou indígenas	2 pontos
Projetos com ao menos 1 estudante com deficiência	1 ponto
Projetos com ao menos 1 estudante com neurodivergência	1 ponto
Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas, etc.)	2 pontos
Projetos realizados em escola pública	2 pontos

## 5.3. Composição da Nota:

A nota final será composta da seguinte forma:

<b>COMPOSIÇÃO DA NOTA</b>	<b>Formas de Pontuação</b>	<b>Peso</b>
Critério de Avaliação: Qualidade	Pontuação objetiva	90 pts
Critério de Avaliação: Equidade	Pontuação objetiva	10 pts
Total	Soma dos Blocos	100 pts

**5.3.1.** Os projetos serão classificados seguindo a ordem decrescente de notas ou menções.

## 5.4. Critérios de Desempate

**5.4.1.** Em caso de empate na pontuação, serão aplicados os seguintes critérios, na respectiva ordem:

1º critério: Projetos desenvolvidos majoritariamente por estudantes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano);

2º critério: Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas, etc.);

3º critério: Projetos realizados em escola pública;

4º critério: Projetos com maior nota no critério **Protagonismo**;

5º critério: Projetos com maior nota no critério **Fazer**;

5º critério: Projetos com maior soma total de todas as questões da Fase 1.

## 5.5. Critérios de Qualidade - Fase 2 - Categoria Audiovisual

5.5.1. Os critérios de qualidade da Fase 2 - Categoria Audiovisual fundamentam-se na metodologia do *Design for Change* e do Criativos da Escola, baseada nos princípios do *Design Thinking*:

Item	Peso	Dimensão
Imaginar Criatividade	21 pts	Analisa como os estudantes investigaram a situação escolhida e, com base em suas descobertas, começaram a pensar em soluções, a partir de referências que embasaram o projeto e dos aprendizados construídos durante o processo.
Fazer	16 pts	Analisa como as ideias foram concretizadas e como o produto audiovisual ou roteiro foi implementado.
Trabalho em Equipe	10 pts	Identifica se o produto evidencia participação coletiva, com os diferentes integrantes com protagonismo e exercício de papéis distintos e visíveis na produção elaborada.
Protagonismo	10 pts	Identifica a participação dos estudantes nas escolhas criativas e técnicas da produção e se eles demonstram domínio da obra ou roteiro apresentado.
Sentir Empatia	5 pts	Identifica se o problema identificado se reflete no produto audiovisual com profundidade e com as perspectivas dos demais afetados pela questão.
Potencial do produto final	14 pts	Analisa o produto a partir do seu potencial de distribuição, das parcerias firmadas, escala e capacidade de expressar os estudantes como comunicadores e autores da produção.
Coerência entre	9 pts	Analisa se a linguagem audiovisual escolhida é a mais eficaz para o problema abordado, se o formato

problema e formato		potencializa a mensagem ou poderia ser substituído por qualquer outro sem impacto.
Comunicação da ideia	5 pts	Analisa se a execução do produto audiovisual comunica a questão facilmente e envolvente para o público que desconhece o contexto.

## 5.6. Critérios de Equidade – Fase 2 - Categoria Audiovisual

**5.6.1.** Os critérios de equidade da Categoria Audiovisual visam reconhecer as desigualdades sociais e educacionais presentes no Brasil. Caso um projeto inscrito na edição corresponda a um ou mais critérios abaixo, receberá a pontuação adicional indicada:

CRITÉRIO DE EQUIDADE	PONTUAÇÃO ADICIONAL
Projetos das regiões do Brasil com menor representação histórica no Prêmio Criativos: Centro-Oeste e Norte	1 ponto
Projetos com estudantes pardos, pretos ou indígenas	2 pontos
Projetos com ao menos 1 estudante com deficiência	2 pontos
Projetos com ao menos 1 estudante com neurodivergência	2 pontos
Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas, etc.)	2 pontos
Projetos realizados em escola pública	1 ponto

## 5.7. Composição da Nota - Fase 2 - Categoria Audiovisual

A nota final será composta da seguinte forma:

COMPOSIÇÃO DA NOTA	Formas de Pontuação	Peso
Critério de Avaliação: Qualidade	Nota por rúbrica	90 pts
Critério de Avaliação: Equidade	Pontuação objetiva	10 pts
Total	Soma dos Blocos	100 pts

**5.7.1.** Os projetos serão classificados seguindo a ordem decrescente de notas ou menções.

## 5.8. Critérios de Desempate - Fase 2 - Categoria Audiovisual

**5.8.1.** Em caso de empate na pontuação, serão aplicados os seguintes critérios, na respectiva ordem:

- 1º critério: Projetos com inscrição realizada pelos próprios estudantes;
- 2º critério: Projetos desenvolvidos majoritariamente por estudantes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano);
- 3º critério: Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas, etc.);
- 4º critério: Projetos realizados em escola pública;
- 5º critério: Projetos com maior nota no critério **Potencial do Produto Final**;
- 6º critério: Projetos com maior soma total de todas as questões da **Fase 1 e 2**.

## 5.9. Critérios de Qualidade - Fase 2 - Categoria Geral

5.9.1. Os critérios de qualidade da Fase 2 - Categoria Geral fundamentam-se na metodologia do *Design for Change* e do Criativos da Escola, baseada nos princípios do *Design Thinking*:

Item	Peso	Dimensão
Sentir Empatia	16 pts	Analisa a profundidade da escuta dos adolescentes antes da formulação do projeto: se o grupo identificou outras pessoas impactadas ou conhecedoras do problema, bem como outras referências, e se elas transformaram o projeto.
Fazer	12 pts	Avalia o que foi elaborado, testado e realizado pelos estudantes, bem como os resultados alcançados pelo projeto, mesmo que de forma parcial, e de acordo com o estágio do projeto.
Protagonismo	10 pts	Avalia a condução das ações do projeto pelos próprios adolescentes e se o processo gerou autonomia, engajamento e autoria.
Imaginar Criatividade	9 pts	Avalia o processo de criação realizado, a exploração de alternativas e referências, assim como a originalidade da solução em relação ao contexto e às pessoas ouvidas e impactadas pelo problema.
Trabalho em equipe	8 pts	Avalia se o grupo construiu algo coletivamente de forma verificável, considerando as diferentes vozes, a divisão de papéis e tarefas e sua capacidade de transformar divergências em melhoria do projeto.
Compartilhar	5 pts	Considera a produção do projeto além do grupo, os resultados colhidos, se chegou a outras pessoas e sua capacidade de ser replicado, adaptado e/ou continuado.
Potencial da solução	15 pts	Avalia se a solução tem condições reais de se manter, expandir e/ou ser adaptada além do contexto original,

		assim como se apresenta evidência de interesse externo, continuidade planejada ou replicação em andamento.
Relação entre solução e tema da edição	10 pts	Avalia se a temática digital aparece como ponto central para a promoção da transformação que é foco do projeto e não apenas a linguagem para comunicá-lo ou disseminá-lo.
Comunicação da ideia	5 pts	Avalia se, na execução do projeto, a percepção do problema e a proposta de solução foram comunicadas de forma clara para pessoas que não conhecem o contexto.

### 5.10. Critérios de Equidade – Fase 2 - Categoria Geral

**5.10.1.** Os critérios de equidade da Categoria Geral visam reconhecer as desigualdades sociais e educacionais presentes no Brasil. Caso um projeto inscrito na edição corresponda a um ou mais critérios abaixo, receberá a pontuação adicional indicada:

<b>CRITÉRIO DE EQUIDADE</b>	<b>PONTUAÇÃO ADICIONAL</b>
Projetos das regiões do Brasil com menor representação histórica no Prêmio Criativos: Centro-Oeste e Norte	1 ponto
Projetos com estudantes pardos, pretos ou indígenas	2 pontos
Projetos com ao menos 1 estudante com deficiência	2 pontos
Projetos com ao menos 1 estudante com neurodivergência	2 pontos
Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas, etc.)	2 pontos
Projetos realizados em escola pública	1 ponto

### 5.11. Composição da Nota – Fase 2 - Categoria Geral

A nota final será composta da seguinte forma:

<b>COMPOSIÇÃO DA NOTA</b>	<b>Formas de Pontuação</b>	<b>Peso</b>
Critério de Avaliação: Qualidade	Nota por rúbrica	90 pts
Critério de Avaliação: Equidade	Pontuação objetiva	10 pts
Total	Soma dos Blocos	100 pts

**5.11.1.** Os projetos serão classificados seguindo a ordem decrescente de notas ou menções.

## 5.12. Critérios de Desempate – Fase 2 - Categoria Geral

5.12.1. Em caso de empate na pontuação, serão aplicados os seguintes critérios, na respectiva ordem:

- 1º critério: Projetos com inscrição realizada pelos próprios estudantes;
- 2º critério: Projetos desenvolvidos majoritariamente por estudantes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano);
- 3º critério: Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas, etc.);
- 4º critério: Projetos realizados em escola pública;
- 5º critério: Projetos com maior nota no critério **Potencial da Solução**;
- 5º critério: Projetos com maior soma total de todas as questões da **Fase 1 e 2**.

## 5.13. Critérios de Avaliação - Fase 3 Pitch

5.13.1. Na Fase 3, o Pitch, os 18 (dezoito) projetos finalistas, sendo 09 (nove) de cada categoria, serão avaliados a partir de suas apresentações pela Comissão de Avaliação Final a partir dos seguintes critérios de qualidade e critérios de equidade:

### 5.13.2. Critérios de Qualidade - Fase 3 Pitch - Categoria Audiovisual

Item	Peso	Dimensão
<b>Relevância estratégica do tema</b>	7 pts	Identifica se o grupo demonstra compreensão do contexto digital e do que está em jogo, não apenas sensibilidade ao tema, mas domínio de por que o problema importa agora.
<b>Potencial de transformação</b>	5 pts	Identifica o que o projeto mudou de fato e para onde pode ir, com transformação concreta demonstrada e capacidade de articular próximos passos com base no que já foi construído.
<b>Apresentação e argumentação</b>	3 pts	Identifica clareza, organização e autenticidade da voz dos adolescentes no pitch, se a narrativa é genuinamente

		deles e se sustentam o projeto sem depender do adulto.
<b>Pretensão do uso do recurso</b>	2 pts	Identifica o que o grupo pensa em fazer com o prêmio, com próximos passos concretos e conectados ao que já existe.
<b>Domínio do processo vivido</b>	6 pts	Identifica se fica evidente que o grupo viveu a jornada, com os detalhes, erros e aprendizados aparecendo com naturalidade de quem fez e não de quem soube.
<b>Coerência entre pitch e material submetido</b>	2 pts	Identifica se o que é dito ao vivo confirma e aprofunda o que foi enviado na Fase 2, sem contradições relevantes entre narrativa, evidências e material.

### 5.13.3. Critérios de Equidade - Fase 3 Pitch - Categoria Audiovisual

Os critérios de equidade visam reconhecer as desigualdades sociais e educacionais presentes no Brasil. Caso um projeto inscrito na edição corresponda a um ou mais critérios abaixo, receberá a pontuação adicional indicada:

<b>CRITÉRIO DE EQUIDADE</b>	<b>PONTUAÇÃO ADICIONAL</b>
Projetos das regiões com menor representação histórica no Prêmio: Centro-Oeste e Norte	1 ponto
Projetos com estudantes pardos, pretos ou indígenas	1 ponto
Projetos com ao menos 1 estudante com deficiência	1 ponto
Projetos com ao menos 1 estudante com neurodivergência	1 ponto
Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas etc.)	0,5 ponto

<b>CRITÉRIO DE EQUIDADE</b>	<b>PONTUAÇÃO ADICIONAL</b>
Projetos realizados em escola pública	0,5 ponto

### 5.13.3. Método Borda - Fase 3 Pitch - Categoria Audiovisual

Item	Peso	Dimensão
<b>Comissão do Conselho de Crianças e Adolescentes do Alana</b>	35 pts	Avalia a relevância do projeto a partir do olhar de crianças e adolescentes, considerando identificação com a proposta, clareza, impacto percebido e conexão com suas realidades.
<b>Liderança Executiva do Alana</b>	35 pts	Avalia a relevância estratégica do projeto, seu potencial de impacto, sua força institucional e sua aderência aos princípios e à missão do Alana.

### 5.13.4. Composição da Nota - Fase 3 Pitch - Categoria Audiovisual

A nota final será composta da seguinte forma:

<b>COMPOSIÇÃO DA NOTA</b>	<b>Formas de Pontuação</b>	<b>Peso</b>
Critério de Avaliação: Qualidade	Nota por rúbrica	25 pts
Critério de Avaliação: Equidade	Pontuação objetiva	5 pts
Rankeamento por método Borda — Participação de Crianças e Adolescentes	Conversão do ranking em pontos	35 pts
Rankeamento por método Borda — Liderança Executiva do Alana	Conversão do ranking em pontos	35pts

**5.13.4.1.** Os projetos serão classificados seguindo a ordem decrescente de notas ou menções.

### 5.14. Critérios de Desempate - Fase 3 Pitch - Categoria Audiovisual

Em caso de empate na pontuação, serão aplicados os seguintes critérios, na respectiva ordem:

- i. 1º critério: Projeto com inscrição realizada pelos próprios estudantes;
- ii. 2º critério: Projeto desenvolvido majoritariamente por estudantes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano);

- iii. 3º critério: Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas etc.);
- iv. 4º critério: Projetos realizados em escola pública;
- v. 5º critério: Nota do critério **Domínio do processo vivido da Fase 3**;
- vi. 6º critério: Projetos com maior soma total de todas as questões da **Fase 1, 2 e 3**.

#### 5.14.1. Critérios de Qualidade - Fase 3 Pitch - Categoria Geral

Item	Peso	Dimensão
<b>Relevância estratégica do tema</b>	7 pts	Avalia se o grupo demonstra compreensão do contexto digital e da solução proposta, bem como a capacidade dela em resolver o problema inicialmente identificado.
<b>Domínio do processo vivido</b>	6 pts	avalia se ficam evidentes os elementos que mostram o processo vivenciado pelo grupo: as dúvidas, os erros e problemas enfrentados, assim como os aprendizados.
<b>Potencial de transformação</b>	5 pts	Avalia se o projeto conseguiu produzir e demonstrar transformação concreta em relação ao problema enfrentado e sua capacidade de articular sua continuidade, incluindo o desenvolvimento de novas ações.
<b>Apresentação e argumentação</b>	3 pts	Analisa a clareza, organização e autenticidade da voz dos adolescentes ao longo da apresentação, e sua capacidade de argumentação autônoma do projeto.
<b>Pretensão de uso do recurso</b>	2 pts	Avalia a percepção do grupo sobre ações concretas do projeto que podem ser desenvolvidas a partir do reconhecimento e emprego do recurso.
<b>Coerência entre pitch e material submetido</b>	2 pts	Avalia a coerência entre as informações do projeto apresentadas ao longo das Fases 1 e 2 e a apresentação do Pitch, bem como a capacidade argumentativa dos estudantes.

#### 5.14.2. Critérios de Equidade - Fase 3 Pitch - Categoria Geral

Os critérios de equidade visam reconhecer as desigualdades sociais e educacionais presentes no Brasil. Caso um projeto inscrito na edição corresponda a um ou mais critérios abaixo, receberá a pontuação adicional indicada:

<b>CRITÉRIO DE EQUIDADE</b>	<b>PONTUAÇÃO ADICIONAL</b>
Projetos das regiões com menor representação histórica no Prêmio: Centro-Oeste e Norte	1 ponto
Projetos com estudantes pardos, pretos ou indígenas	1 ponto
Projetos com ao menos 1 estudante com deficiência	1 ponto
Projetos com ao menos 1 estudante com neurodivergência	1 ponto
Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas etc.)	0,5 ponto
Projetos realizados em escola pública	0,5 ponto

### 5.14.3. Método Borda - Fase 3 Pitch - Categoria Geral

Item	Peso	Dimensão
<b>Comissão do Conselho de Crianças e Adolescentes do Alana</b>	35 pts	Avalia a relevância do projeto a partir do olhar de crianças e adolescentes, considerando identificação com a proposta, clareza, impacto percebido e conexão com suas realidades.
<b>Liderança Executiva do Alana</b>	35 pts	Avalia a relevância estratégica do projeto, seu potencial de impacto, sua força institucional e sua aderência aos princípios e à missão do Alana.

### 5.14.4. Composição da Nota - Fase 3 Pitch - Categoria Geral

A nota final será composta da seguinte forma:

<b>COMPOSIÇÃO DA NOTA</b>	<b>Formas de Pontuação</b>	<b>Peso</b>
Critério de Avaliação: Qualidade	Nota por rúbrica	25 pts
Critério de Avaliação: Equidade	Pontuação objetiva	5 pts
Rankeamento por método Borda — Comissão do Conselho de Crianças e Adolescentes do Alana	Conversão do ranking em pontos	35 pts

Ranqueamento por método Borda — Liderança Executiva do Alana	Conversão do ranking em pontos	35 pts
Total	Soma dos Blocos	100 pts

**5.14.4.1.** Os projetos serão classificados seguindo a ordem decrescente de notas ou menções.

#### **5.14.5. Critérios de Desempate - Fase 3 Pitch - Categoria Geral**

Em caso de empate na pontuação, serão aplicados os seguintes critérios, na respectiva ordem:

- vii. 1º critério: Projeto com inscrição realizada pelos próprios estudantes;
- viii. 2º critério: Projeto desenvolvido majoritariamente por estudantes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano);
- ix. 3º critério: Projetos desenvolvidos em comunidades tradicionais (quilombos, aldeias indígenas etc.);
- x. 4º critério: Projetos realizados em escola pública;
- xi. 5º critério: Nota do critério **Domínio do processo vivido da Fase 3.**
- xii. 6º critério: Projetos com maior soma total de todas as questões da **Fase 1, 2 e 3.**

## **6. PREMIAÇÃO**

**6.1.** O Prêmio selecionará 6 (seis) projetos, sendo 3 (três) pela Categoria Geral e 3 (três) pela Categoria Audiovisual. Os projetos selecionados receberão as seguintes premiações:

### **6.1.1. Certificado**

Os projetos premiados receberão um certificado de participação e reconhecimento na edição de 2026 do Prêmio Criativos.

### **6.1.2. Premiação em Dinheiro**

**6.1.2.1.** Os projetos premiados receberão um prêmio em dinheiro no valor líquido de R\$ 12.000,00 (doze mil reais), livres de impostos, sendo as custas de recolhimento do Imposto de Renda de responsabilidade do Instituto Alana.

**6.1.2.2.** O valor de R\$ 12.000,00 (doze mil reais) será pago ao(à) educador(a) orientador(a) indicado(a) no formulário de inscrição, em conta bancária própria e após a assinatura do contrato da premiação, sendo:

- i. R\$ 2.000,00 (dois mil reais) destinados ao(à) educador(a) ou responsável; e
- ii. R\$ 10.000,00 (dez mil reais) destinados aos estudantes para a continuidade e/ou aprimoramento do projeto.

### **6.1.3. Mentoria**

**6.1.3.1.** Os projetos premiados participarão de encontros de mentoria on-line, junto a um parceiro técnico disponibilizado pelo Prêmio Criativos ou indicado pelo grupo, em diálogo com a temática e linguagem abordadas pelo projeto, no período de dezembro de 2026 a início de 2027.

**6.1.3.2.** Caso os grupos premiados tenham educador(a) orientador(a) e/ou estudantes com deficiência e/ou neurodivergentes, serão solicitadas informações relativas a recursos necessários para garantir sua acessibilidade e plena participação.

#### **6.1.4. Viagem de Imersão**

**6.1.4.1.** Os 6 (seis) projetos premiados terão direito a uma viagem para a cidade do Recife, numa experiência que proporcionará contato dos estudantes e do(a) educador(a) orientador(a) com a temática digital e a linguagem audiovisual.

**6.4.1.1.1.** Os custos de transporte terrestre e aéreo, hospedagem e alimentação serão garantidos pelo Instituto Alana, observadas as condições previamente estabelecidas. As condições para oferta de ajuda de custo incluirão: modalidade de transporte, categoria de hospedagem, número de diárias, limites para alimentação, forma de custeio (pagamento direto ou reembolso mediante comprovação) e exclusão de despesas de caráter pessoal.

**6.1.4.2.** Para a viagem, os projetos premiados deverão indicar até 2 (dois) estudantes participantes, no caso de projetos com maior número de integrantes, após o momento de seleção. O(a) educador(a) orientador(a) só poderá ser substituído(a) em caso de eventualidade devidamente justificada, mediante assinatura de documento de desistência pelo responsável titular, e por um(a) outro(a) educador(a) com .

**6.1.4.3.** Caso os grupos premiados tenham educador(a) orientador(a) e/ou estudantes com deficiência e/ou neurodivergentes, serão solicitadas informações relativas a recursos necessários para garantir sua acessibilidade e plena participação durante a viagem.

**6.1.4.4.** A ida ao evento/viagem fica condicionada à participação do grupo (adolescentes e adulto responsável) em ao menos 70% das ações da jornada de mobilização e incidência que ocorrerão prioritariamente na modalidade on-line. Os grupos selecionados se comprometem a ter ferramenta(s) digital(is) próprias para acompanhamento de reuniões e/ou oficinas.

**6.1.4.5. Atenção: a emissão de documentos obrigatórios e válidos no momento da viagem, bem como a autorização de viagem dos responsáveis legais dos estudantes, é de responsabilidade dos(as) premiados(as). A ausência de tais documentos poderá implicar na não participação do(a) estudante e/ou educador(a) na atividade.**

## **7. CRONOGRAMA GERAL**

<b>ETAPA</b>	<b>DATA</b>
Abertura das inscrições -Fase 1	08 de junho de 2026 (a partir das 12h00, horário de Brasília)
Encerramento da Fase 1	19 de agosto de 2026 (até às 23h59, horário de Brasília)
Avaliação dos projetos -Fase 1	03 a 08 de setembro de 2026
Divulgação do resultado da Fase 1	10 a 14 de setembro de 2026
Abertura das inscrições -Fase 2	15 de setembro de 2026
Encerramento da Fase 2	20 de outubro de 2026 (até às 23h59, horário de Brasília)
Avaliação dos projetos -Fase 2	21 de outubro a 11 de novembro de 2026
Divulgação do resultado da Fase 2 / Finalistas	12 e 13 de novembro de 2026
Preparação para o Pitch (encontro formativo)	16 a 23 de novembro de 2026
Realização da Fase 3 - Pitch	24 e 25 de novembro de 2026
Divulgação dos Projetos Premiados	04 de dezembro de 2026
Mentoria dos Projetos Premiados	Dezembro de 2026 a início de 2027
Viagem dos Projetos Premiados	Janeiro de 2027

**7.1.** As datas indicadas no cronograma acima poderão ser alteradas pelo ORGANIZADOR. Os participantes e interessados deverão acompanhar as atualizações pelo site e pelas redes sociais do Criativos da Escola.

## **8. RECURSOS DE APOIO ÀS EQUIPES**

**8.1.** Para orientar e apoiar estudantes, educadores(as) e participantes do Concurso, está disponível para download no site do Criativos da Escola (<https://criativosdaescola.com.br/apoio-educativo>) o Material de Apoio ao Educador do Criativos da Escola e o Baralho de Cartas Criativos da Escola – A Missão (<https://criativosdaescola.com.br/jogo-a-missao/>), que apresentam propostas de atividades adaptáveis para guiar as equipes desde a escolha de um problema de sua realidade que desejam melhorar até o desenvolvimento do projeto.

**8.2.** Estes materiais sugerem atividades possíveis de serem realizadas com os estudantes, mas no que se refere ao Prêmio, adolescentes e educadores(as) têm liberdade para desenvolver os projetos como desejarem e com os recursos que

tiverem disponíveis, desde que a iniciativa inscrita conte com ao menos uma ação realizada em 2026.

**8.3.** A utilização ou não dos materiais disponíveis não altera a obrigatoriedade de a inscrição dos grupos no Concurso ser realizada exclusivamente por meio do site e seguindo as instruções do ORGANIZADOR.

## **9. DIVULGAÇÃO DAS AÇÕES E DO RESULTADO**

**9.1.** O ORGANIZADOR poderá divulgar o Concurso, os reconhecimentos e, eventualmente, alguns dos projetos, materiais e obras intelectuais produzidos nas redes sociais e em materiais impressos, como cartazes e folhetos, podendo ainda ser utilizados em programas de rádio e TV, jornais e revistas, entre outros meios de comunicação do ORGANIZADOR e de seus parceiros para essa divulgação. Esses materiais de divulgação poderão ainda conter imagem, voz e dados pessoais dos participantes, inclusive aqueles menores de 18 anos.

**9.2.** A divulgação objetiva estimular a participação no Concurso, divulgar o Prêmio, ampliar a mobilização em torno dos projetos inscritos e divulgar edições futuras do Prêmio, e não possui finalidade comercial.

**9.3.** A autorização para divulgação de imagem, voz e dados pessoais dos participantes será fornecida pela assinatura do Termo de Autorização de Participação, Uso de Imagem, Voz e Dados Pessoais conforme Anexo I deste Regulamento, pelo participante ou por seu responsável legal (no caso dos menores de 18 anos).

**9.4.** A autorização descrita acima é fornecida a título gratuito, portanto não implica o pagamento de qualquer quantia por parte do ORGANIZADOR ou de seus parceiros.

## **10. DÚVIDAS E CONTATO**

**10.1.** As dúvidas ou dificuldades sobre a participação no Concurso poderão ser sanadas por meio dos seguintes canais:

- i. Pelo e-mail oficial do Prêmio ([premio@criativosdaescola.com.br](mailto:premio@criativosdaescola.com.br)), preferencialmente incluindo o tema da dúvida no assunto da mensagem

**10.2.** Questões referentes a uso de imagem e voz e tratamento de dados pessoais, bem como o exercício dos direitos previstos no art. 18 da LGPD, devem ser encaminhadas ao Encarregado de Proteção de Dados (DPO) do Instituto Alana pelo canal [contato.dpo@alana.org.br](mailto:contato.dpo@alana.org.br). Caso essa solicitação chegue por outro canal de atendimento do Prêmio, o Instituto Alana se compromete a encaminhá-la internamente ao DPO, primando pelo cuidado com os dados e pelos direitos do participante.

## **11. DISPOSIÇÕES GERAIS**

**11.1.** Os(as) integrantes das Comissões Avaliadoras do Prêmio, sejam funcionários(as), colaboradores(as), terceiros ou parceiros(as) do ORGANIZADOR, considerando inclusive os membros do Conselho de Crianças e Adolescentes do Alana,

não poderão ter qualquer vínculo com as equipes, as escolas e/ou as instituições participantes do Concurso.

**11.2.** As decisões das Comissões Avaliadoras serão soberanas e definitivas, sendo vedado o questionamento ou a apresentação de recursos contra suas decisões.

**11.3.** O ORGANIZADOR reserva-se ao direito de modificar este Regulamento ou as datas do Prêmio e de cancelar sua realização ou continuidade a qualquer tempo, mediante divulgação das alterações no site oficial do Prêmio, com indicação da respectiva data de publicação ou atualização. Para fins de transparência, as equipes inscritas poderão ser notificadas por e-mail ou informadas por meio de notas públicas no site do Prêmio.

**11.3.1.** Em caso de divergência entre versões deste Regulamento, prevalecerá sempre a versão mais recente regularmente publicada no site oficial do Prêmio.

**11.3.2.** As declarações prestadas pelos participantes e responsáveis permanecerão válidas, salvo se afetadas pelas eventuais alterações, situação em que novas declarações deverão ser prestadas e validadas conforme orientações compartilhadas pelo ORGANIZADOR.

**11.4.** Ao participarem do Prêmio, estudantes e educadores(as) declaram que concordam com os termos deste Regulamento e com os itens previstos na Política de Privacidade do Criativos da Escola (<https://criativosdaescola.com.br/politica-de-privacidade/>).

**11.5.** Todos os direitos patrimoniais relacionados às informações e criações intelectuais e industriais desenvolvidas anteriormente ao Prêmio e eventualmente relacionadas aos projetos inscritos deverão pertencer ao(à) educador(a), à pessoa adulta responsável pela inscrição e/ou a quem possuía a titularidade delas, ou a estes(as) deverão ser licenciados tais informações e criações, nos termos da legislação aplicável. Recomenda-se que todo material e/ou obra resultante da participação do projeto no Prêmio seja pautado pelo protagonismo estudantil, sendo estendidos aos jovens integrantes da equipe os direitos patrimoniais advindos da coautoria e/ou da cotitularidade. Qualquer transferência de direito de propriedade intelectual ao ORGANIZADOR somente será válida mediante documento escrito.

**11.6.** O ORGANIZADOR não será responsável por problemas técnicos que impeçam o correto envio da inscrição pelos participantes, como problemas e/ou falhas no funcionamento técnico de qualquer tipo, em rede de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões, congestionamento de internet, vírus, falha de programação ou violação de terceiros. O ORGANIZADOR também não se responsabiliza por inscrições atrasadas, enviadas de maneira errônea, imprecisa, inválida ou incorreta.

**11.7.** Ao se inscrever, os(as) participantes declaram que LERAM, COMPREENDERAM e ACEITARAM todos os itens deste Regulamento, estando sujeitos(as) às suas regras e condições.

São Paulo, 2026.

**Instituto Alana**  
ORGANIZADOR

**ANEXO I - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO, USO DE IMAGEM, VOZ  
E DADOS PESSOAIS**

<i>Informações do(a) participante do Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa ("PARTICIPANTE")</i>	
Nome:	
RG:	CPF:
<input type="checkbox"/> Estudante menor de 18 anos <input type="checkbox"/> Estudante maior de 18 anos	
<input type="checkbox"/> Educador(a)	
Escola (e ano, se for estudante):	

\*Se o participante for menor de 18 anos, é **obrigatório** que esta autorização seja fornecida por um de seus pais ou responsável legal (art. 14, §1º da Lei Geral de Dados Pessoais - Lei nº 13.709/2018).

<i>Informações do pai, mãe ou responsável pelo(a) participante [apenas em caso de participante menor de idade]</i>	
Nome:	
RG:	CPF:
Telefone para contato:	

**ORGANIZADOR:** Instituto Alana, associação privada, com sede na Rua Fradique Coutinho, nº 50, 11º andar, Bairro Pinheiros – São Paulo/SP, CEP 05416-000, inscrito no CPNJ sob o nº 05.263.071/0001-09.

Este Termo estabelece as condições para a utilização da imagem, voz e dados pessoais do **PARTICIPANTE** pelo **ORGANIZADOR**, no âmbito do Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa ("Prêmio").

A não aceitação deste Termo é livre, porém, nesse caso, o **PARTICIPANTE** não poderá participar do Prêmio.

### **AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO NO PRÊMIO**

O(A) **PARTICIPANTE** (ou seu responsável legal, quando menor de 18 anos) autoriza a participação no **Prêmio Criativos 2026: A Internet é Nossa**, promovido pelo **ORGANIZADOR**, declarando que: (i) leu e compreendeu as regras do Regulamento do Prêmio; (ii) aceita integralmente seus termos e condições; e (iii) está ciente de que a participação é voluntária e gratuita, sem qualquer obrigatoriedade de contratação de produtos ou serviços.

### **TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS**


1. O **PARTICIPANTE** (ou seu responsável, em caso de menores de 18 anos) autoriza o **ORGANIZADOR** a tratar os dados pessoais fornecidos em sua inscrição e ao longo do Prêmio, exclusivamente para as seguintes finalidades:
  - a) Viabilização de sua inscrição no Prêmio;
  - b) Avaliação dos critérios para seleção dos projetos e eventual checagem da regularidade das inscrições efetuadas;
  - c) Comunicação com as equipes e participantes, ao longo do Prêmio;
  - d) Divulgação dos projetos, com indicação da equipe correspondente (incluindo nome, idade, escola, ano, cidade, estado e rede de ensino);
  - e) Operacionalização do Prêmio como um todo;
  - f) Operacionalização de sua participação na viagem de imersão temática, inclusive por meio da emissão de passagens, viabilização de hospedagem e seguro-viagem.
2. Os dados pessoais serão tratados em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018 - "LGPD"), e poderão ser compartilhados com os parceiros envolvidos na operacionalização do Prêmio, incluindo o movimento **Design for Change**, co-organizador desta edição, para fins de avaliação e divulgação dos projetos inscritos. O compartilhamento se limitará às informações estritamente necessárias para essas finalidades.
3. No formulário de inscrição, serão solicitados dados pessoais sensíveis referentes a raça/etnia, deficiência, neurodivergência e pertencimento a comunidades tradicionais, exclusivamente para aplicação dos critérios de equidade previstos no Regulamento. O fornecimento dessas informações é **facultativo**: caso o **PARTICIPANTE** opte por não as fornecer, não poderá ser beneficiado pelos critérios de equidade e desempate, mas sua participação no Prêmio não será afetada. Esses dados **não serão divulgados publicamente**. O acesso a esses dados será restrito exclusivamente à equipe de gestão do

Prêmio responsável pela aplicação dos critérios de equidade e à plataforma de inscrições, sendo vedado o compartilhamento com terceiros para qualquer outra finalidade.

**Consentimento específico para dados sensíveis (art. 11, I, LGPD):**

**Autorizo** o tratamento dos meus dados pessoais sensíveis (raça/etnia, deficiência, neurodivergência e/ou pertencimento a comunidades tradicionais) pelo **ORGANIZADOR**, exclusivamente para fins de aplicação dos critérios de equidade previstos no Regulamento do Prêmio.

**Não autorizo** o fornecimento e tratamento dos referidos dados.

- 
4. O **ORGANIZADOR** aplicará medidas de segurança, técnicas e administrativas aptas a proteger os dados pessoais do **PARTICIPANTE** de acessos não autorizados e de situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito.
  5. O **ORGANIZADOR** não promoverá tratamento dos dados pessoais do **PARTICIPANTE** por inteligência artificial/de forma automatizada em nenhuma etapa do Prêmio.
  6. Poderá ser realizada transferência internacional de dados pessoais no âmbito do Prêmio, em razão do armazenamento dos dados em servidores localizados na Holanda, por meio da plataforma utilizada para as inscrições. Nesses casos, porém, serão aplicadas as medidas de segurança exigidas pela LGPD.
  7. O **ORGANIZADOR** manterá os dados pessoais do **PARTICIPANTE** durante toda a duração do Prêmio, e pelos seguintes prazos após seu encerramento: (i) dados de participantes não selecionados ao final da Fase 2 - eliminação em até **12 (doze) meses** após o encerramento do Prêmio; (ii) dados de participantes que avançarem à Fase 3 ou forem premiados - retenção por até **5 (cinco) anos**, em razão de obrigações legais e do prazo prescricional aplicável. Dados pessoais anonimizados, sem possibilidade de identificação do **PARTICIPANTE**, poderão ser mantidos por período indefinido para fins estatísticos e institucionais.
  8. O **PARTICIPANTE** (ou seu responsável) poderão revogar esta autorização ou exercer os demais direitos garantidos pelo art. 18 da LGPD a qualquer momento, por meio do canal contato.dpo@alana.org.br. Porém, a depender do caso, isso poderá inviabilizar sua participação no Prêmio.

9. Maiores informações sobre o tratamento de dados pessoais no âmbito do Prêmio podem ser encontradas na Política de Privacidade – Criativos da Escola (Instituto Alana) - [criativosdaescola.com.br/politica-de-privacidade](http://criativosdaescola.com.br/politica-de-privacidade).

## **USO DE IMAGEM E VOZ**

10. O **PARTICIPANTE** (ou seu responsável, em caso de menores de 18 anos) autoriza o **ORGANIZADOR** a utilizar sua imagem e voz, por meio de fotos e/ou vídeos fornecidos na inscrição, ou captados pelo **ORGANIZADOR** ao longo do Prêmio.
11. O **ORGANIZADOR** poderá usar esses materiais para:
- a) Viabilizar a inscrição e participação do **PARTICIPANTE** no Prêmio e avaliação de seu Projeto (caso contenha conteúdo audiovisual);
  - b) Divulgar o Prêmio em meio físico ou virtual, incluindo os sites institucionais do Prêmio, do Instituto Alana e de parceiros, redes sociais, programas de rádio e TV, jornais, revistas, entre outros meios de comunicação;
  - c) Divulgar edições futuras do Prêmio e estimular a participação nelas.
12. A divulgação pública de materiais contendo imagem e voz do **PARTICIPANTE** será feita apenas para fins institucionais, não sendo autorizada a divulgação com finalidade comercial.
13. O **ORGANIZADOR** se compromete a utilizar a imagem e voz do **PARTICIPANTE** de maneira respeitosa e responsável, apenas em contextos relacionados ao Prêmio, e jamais expondo o **PARTICIPANTE** de forma humilhante ou vexatória.
14. Essa autorização é gratuita: ou seja, nenhum valor será devido ao **PARTICIPANTE** (ou a seu responsável) pelo uso da imagem e voz, e nada poderá ser reclamado a título de direitos patrimoniais de imagem.
15. Esta autorização é concedida pelo prazo de **05 (cinco) anos** a partir de sua assinatura, para fins de divulgação ativa do Prêmio, abrangendo o uso em todo o território nacional e no exterior. Para fins de disponibilização no banco de projetos do Criativos da Escola e do Design for Change, a autorização é concedida por **prazo indeterminado**, podendo ser revogada a qualquer momento pelo **PARTICIPANTE** ou por seu responsável legal, por meio do canal [contato.dpo@alana.org.br](mailto:contato.dpo@alana.org.br), hipótese em que o conteúdo será removido ou anonimizado em prazo razoável. Porém, a depender do caso, isso poderá

inviabilizar sua participação no Prêmio. Além disso, a revogação não afeta os usos já realizados anteriormente.

Ao assinar este Termo, você concorda integralmente com o uso dos dados pessoais, imagem e voz do **PARTICIPANTE** nos termos informados.

---

**PARTICIPANTE**

---

**Responsável pelo PARTICIPANTE**

*[se for menor de 18 anos]*