

Regulamento - Cidadão Digital 2022

Inscrição de Jovens de 18 a 29 anos

ÍNDICE

0 PROGRAMA

[Objetivos](#)

[Termos gerais](#)

[Condições gerais de ingresso](#)

1º CICLO: CURSO DE FORMAÇÃO

[Resumo](#)

[Curso](#)

[Critérios](#)

[Mentorias](#)

[Conclusão](#)

2º CICLO: MOBILIZAÇÃO

[Resumo](#)

[Critérios](#)

[Mentorias](#)

[Desafio](#)

[Atividades](#)

[Validação](#)

[Recompensas](#)

[Premiações](#)

[Conclusão](#)

3º CICLO: LIDERANÇA

[Resumo](#)

[Critérios](#)

[Mentorias](#)

[Desafio](#)

[Validação](#)

[Recompensas](#)

[Premiações](#)

[Conclusão](#)

4º CICLO: TUTORIA

[Resumo](#)

[Critérios](#)

[Seleção](#)

[Mentorias](#)

[Desafio](#)

[Validação](#)

[Recompensas](#)

[Premiações](#)

[Conclusão](#)

5º CICLO: CRIAÇÃO

[Resumo](#)

[Critérios](#)

[Seleção](#)

[Mentorias](#)

[Desafio](#)

[Sobre o III Youth Summit](#)

[Validação](#)

[Recompensas](#)

[Premiações](#)

[Conclusão](#)

O PROGRAMA

1. "Cidadão Digital" ("programa") é um Programa da ONG SaferNet Brasil ("equipe") com o apoio da Meta para formação de jovens em cidadania digital e para a promoção de atividades educativas gratuitas com foco em adolescentes e profissionais da educação, principalmente da rede pública de ensino, em todo o país.

Iniciado em 2020, o Programa já impactou mais de **126 mil jovens e adolescentes e 66 mil profissionais da educação** com dinâmicas participativas e criativas, em ações remotas, híbridas e presenciais sobre os temas Segurança, Privacidade, Criptografia e Reputação digital; Respeito, Empatia e Relações seguras online; Bem-estar e Saúde Emocional na Internet; e Educação Midiática.

Em 2021, a iniciativa foi reconhecida pela União Internacional de Telecomunicações, agência da Organização das Nações Unidas, no [World Summit on Information Society Prizes 2021](#).

Com novidades em 2022, o programa ampliou as possibilidades de participação de jovens e inseriu novas formas de reconhecimento do engajamento. Este Regulamento apresenta o funcionamento dos nossos 5 ciclos de engajamento: [Curso de formação](#), [Mobilização](#), [Liderança](#), [Tutoria](#) e [Criação](#). Aqui você pode entender melhor como cada ciclo funcionará, quais são os desafios propostos e as recompensas para jovens que se engajarem.

Se tiver alguma dúvida, entre em contato conosco no e-mail cd@safernet.org.br.

2. Objetivos:

- a. Criar oportunidades para jovens com interesse em impactar positivamente a educação e desenvolver habilidades de liderança,

comunicação e uso seguro, positivo, crítico e responsável da Internet e das tecnologias digitais;

- b. Empoderar adolescentes, principalmente de escolas públicas, usando a educação entre pares;
- c. Apoiar profissionais da educação e adolescentes com treinamento e materiais educacionais, e fornecer capacitação, orientação e recursos para que criem suas próprias iniciativas;
- d. Promover eventos com formuladores de políticas e tomadores de decisão para destacar projetos e iniciativas realizados por jovens.

3. Termos gerais:

- a. O Programa é coordenado e supervisionado pela Safernet Brasil e acompanhado por uma equipe de jovens que participaram do Programa em anos anteriores e atuam na Mentoria.
- b. O Programa não tem objetivos comerciais. As inscrições para ingresso no programa e todas as atividades que serão realizadas são gratuitas.
- c. As atividades realizadas no Programa são orientadas por marcos regulatórios em vigor no Brasil e buscam estimular a criatividade, o protagonismo, o engajamento cívico e o senso crítico das pessoas envolvidas, além de serem balizadas pelo respeito, transparência e colaboração mútua entre as partes.
- d. A Safernet Brasil se reserva o direito de desligar do Programa qualquer jovem que descumpra as regras deste Regulamento ou viole, em qualquer situação, o respeito aos Direitos Humanos.
- e. A comunicação oficial da SaferNet Brasil em relação ao Programa será feita pela coordenação através do e-mail cd@safernet.org.br.

4. Condições gerais de ingresso:

- a. A participação no Programa não configura vínculo empregatício;
- b. Enquanto estiverem realizando atividades como parte do Programa, jovens não podem realizar a divulgação ou venda de quaisquer produtos ou serviços, ou promover instituições ou causas sem relação com a iniciativa;
- c. A participação em qualquer etapa do Programa não significa que a pessoa participante possa representar a SaferNet Brasil ou falar em nome da instituição;
- d. As atividades a serem realizadas no contexto do Programa serão previamente organizadas e alinhadas com a Equipe, seguindo os termos deste Regulamento;
- e. A qualquer momento, jovens que participam de qualquer ciclo do Programa podem solicitar seu desligamento, bastando comunicar a equipe responsável no e-mail cd@safernet.org.br

1º CICLO: CURSO DE FORMAÇÃO

5. Resumo: a jornada de jovens no Programa inicia-se com a realização do Curso de Formação Online, que é autoinstrucional, gratuito, disponibilizado em plataforma virtual da Safernet Brasil, e com objetivo de oferecer formação para até 1000 jovens de 18 a 29 anos. Jovens que participam deste ciclo têm a opção de participar em mentorias de apoio até a conclusão do curso.

6. Sobre o curso:

- a. O curso é composto por textos, vídeos, webinars, conteúdo multimídia e conteúdo complementar;
- b. O curso é composto por 5 módulos:

Módulo	Tema	Carga horária	Participação
1	Introdução à Cidadania Digital	5h	Obrigatório
2	Segurança, Privacidade, Criptografia e Reputação digital	5h	Eletiva
3	Respeito, Empatia e Relações seguras online	5h	Eletiva
4	Bem-estar e Saúde Emocional na Internet	5h	Eletiva
5	Educação Midiática e Desinformação nas Eleições	5h	Eletiva

7. São critérios para inscrição no curso e ingresso no programa:

- a. Inscrever-se gratuitamente pelo formulário “Inscrição - Programa Cidadão Digital 2022”, disponibilizado no site do Programa;
- b. Ter entre 18 a 29 anos (completos na data de inscrição);
- c. Ter acesso regular à Internet;
- d. Ter pelo menos 5 horas livres por semana para dedicar-se ao curso;
- e. Ter interesse em aplicar os conhecimentos do curso em atividades gratuitas com adolescentes e profissionais da educação;

- f. Não atuar profissionalmente em campanhas partidárias, partidos políticos e/ou candidatar-se nas eleições de 2022;
- g. Jovens que participaram de qualquer etapa do Cidadão Digital em anos anteriores poderão se inscrever na edição 2022, devendo cumprir normalmente com os requisitos para a conclusão do ciclo do Curso de Formação;

8. O início do curso acontece após o recebimento, via e-mail, das informações para criação de usuário e senha na plataforma de estudos.

9. Sobre as mentorias online durante o ciclo do Curso de Formação:

- a. Durante o período em que o curso estiver disponível, ofereceremos mentorias online opcionais para quem ainda não concluiu o curso; as datas e horários serão informados via e-mail ou mensagem para as pessoas que estiverem inscritas no curso:

Mentoria	Objetivo	Periodicidade	Presença
Encontros Chega Mais	Diálogo entre jovens que fazem o curso e equipe do Programa	Mensal (online)	Opcional para quem ainda não concluiu o curso

10. Sobre a conclusão do ciclo do Curso de Formação:

- a. Cada jovem deverá organizar um tempo em sua rotina para estudos, não havendo aulas síncronas;
- b. Considera-se concluinte do ciclo do Curso de Formação a pessoa que cumpriu os 3 (dois) requisitos a seguir:
 - i. Cursou e concluiu o módulo introdutório (Introdução à Cidadania Digital), enviando a avaliação correspondente disponibilizada na plataforma;

- ii. Cursou e concluiu 1 (um) módulo eletivo entre os ofertados, enviando a avaliação correspondente disponibilizada na plataforma;
 - iii. Preencheu o formulário "Avaliação do Curso de Formação".
- c. O tempo máximo para conclusão do curso após a criação do usuário na plataforma de estudos é de 30 dias;
- d. Se a pessoa jovem inscrita não concluir o curso no tempo máximo, deverá se inscrever novamente na plataforma e recomeçar os estudos;
- e. A pessoa jovem pode optar por cursar mais de um módulo eletivo no período de 30 dias;
- f. Todos os módulos do curso ficarão disponíveis durante o período em que o curso estiver disponível para ingresso. Dessa forma, as pessoas que concluíram os requisitos do **item 10b** poderão continuar a estudar para adquirir as certificações de todos os módulos, caso desejem.
- i. Importante salientar que para participar das seleções para os ciclos 4 (Tutoria) e 5 (Criação), um dos requisitos é ter concluído todos os módulos do curso de formação. Dessa forma, incentivamos que quem tenha interesse em participar desses ciclos organize uma rotina de estudos para que conclua todos os módulos ao mesmo tempo em que ingressa nos ciclos 2 (Mobilização) e 3 (Liderança).
- g. Ao preencher o formulário "Avaliação do Curso de Formação", a pessoa jovem poderá registrar-se para ingressar no ciclo de Mobilização ou finalizar sua participação no Programa;

- h. Após o envio das avaliações de cada módulo concluído, a pessoa jovem poderá solicitar o envio do certificado correspondente às horas de estudo de cada módulo cursado e concluído.

2º CICLO: MOBILIZAÇÃO

11. **Resumo:** o ciclo de Mobilização é o segundo nível de engajamento de jovens no programa Cidadão Digital, e tem como objetivo desafiar até 100 jovens a aplicar na prática os conhecimentos adquiridos durante o curso, recebendo suporte da equipe do programa com mentorias, orientações, recompensas e premiações. Poderão participar deste ciclo as pessoas jovens que concluíram o ciclo anterior (Curso de Formação).

12. São critérios para ingresso e permanência no ciclo de Mobilização:

- a. Ter concluído o Curso de Formação, cumprindo todas as suas regras, em tempo hábil para ingresso no ciclo de Mobilização, seguindo o cronograma do Programa (disponível no site);
- b. Ter preenchido o formulário "Avaliação do Curso de Formação", indicando seu interesse em ingressar no ciclo de Mobilização;
- c. Participar de 1 (uma) Mentoria de Boas-vindas;
- d. Ter pelo menos 5 horas livres por semana para realizar atividades do Programa;
- e. Não atuar profissionalmente em campanhas partidárias, partidos políticos e/ou candidatar-se nas eleições de 2022;

13. Sobre as mentorias online durante o ciclo de Mobilização:

- a. Durante o período de realização do ciclo de Mobilização, ofereceremos mentorias online para quem está no ciclo; as datas e horários serão informados via e-mail ou mensagem:

Mentoria	Objetivo	Periodicidade	Presença
Boas-vindas	Recepcionar jovens, compartilhar materiais e guias, apresentar a equipe	Mensal (online)	Obrigatório participar de 1 (uma) mentoria para confirmar ingresso no ciclo
Encontro Trampolim	Oferecer apoio para quem ainda não realizou atividades	Quinzenal ou mensal (online)	Opcional
Encontro de Premiação	Premiar jovens que se destacaram em atividades realizadas	Mensal ou bimestral (online)	Opcional

14. Sobre o desafio do ciclo de Mobilização:

- a. Jovens que solicitarem e tiverem aprovado seu ingresso no ciclo de Mobilização receberão contato via e-mail ou mensagem da equipe do Programa informando a data e horário do próximo encontro de Boas-vindas, cuja participação será obrigatória para confirmar ingresso no ciclo;
- b. No Encontro de Boas-Vindas, jovens da Mobilização receberão instruções e materiais de apoio da Equipe do Programa;
- c. O desafio do ciclo consiste em:
- i. Mapear instituições de interesse, seguindo o item 15a;
 - ii. Entrar em contato com a(s) instituição(ões) e firmar parceria com pelo menos 1 (uma) delas;

- iii. Realizar 1 (uma) ou mais atividades educativas gratuitas, seguindo o público descrito no item 15b e o tipo de atividade descrita nos itens 15c, 15d e 15e;
- iv. O público mínimo da atividade deve ser de 30 (trinta) pessoas. Caso a atividade realizada não atinja o público mínimo, a pessoa jovem poderá realizar mais atividades com outros públicos e/ou instituições até que esse público seja atingido.
- v. O tema da atividade deve corresponder ao(s) tema(s) do(s) módulo(s) eletivo(s) que a pessoa jovem cursou e concluiu no Curso de Formação.

15. Sobre as atividades que serão realizadas no ciclo de Mobilização:

- a. A instituição parceira da atividade deve ser:** escolas da rede pública; organizações não-governamentais; coletivos, projetos ou movimentos sociais; universidades públicas; secretarias de educação; outras instituições públicas e/ou governamentais; outras instituições que atendam adolescentes majoritariamente da rede pública; ou instituições previamente autorizadas pela equipe do Programa;
- b. O público prioritário para participar da atividade deve ser:** adolescentes de 13 a 17 anos; professores ou professoras do ensino fundamental e/ou médio; educadores sociais; equipes de gestão escolar, coordenação, orientação pedagógica de escolas do ensino fundamental e/ou médio; profissionais que atuam no Sistema de Garantia de Direitos de Crianças e Adolescentes (ex: Conselho Tutelar, assistentes sociais, conselhos de proteção, profissionais do sistema judiciário, psicólogos, policiais etc).

- i. Outros tipos de públicos podem participar da atividade livremente, embora para fins de recompensa e premiação sejam consideradas as pessoas participantes que se enquadrem nas categorias acima.
- c. **A modalidade da atividade deve ser:** remota, híbrida, ou presencial, podendo empregar dinâmicas síncronas ou um conjunto de dinâmicas síncronas e assíncronas;
- d. **O tipo de atividade deve ser:** aulas, palestras, oficinas, gincanas, além de atividades que empreguem outras dinâmicas – com abertura para inovação, desde que sejam previamente autorizados pela equipe do Programa e estejam de acordo com o Regulamento;
- e. **A duração da atividade deve ser:** no mínimo 45 minutos ou no mínimo 1 hora/aula (variando de acordo com instituição parceira).

16. São critérios para validação do desafio do ciclo de Mobilização:

- a. No mínimo 1 (uma) semana antes de realizar a(s) atividade(s), responder ao formulário “Plano de Atividade” informando: data de realização, dados da instituição parceira, objetivo e tema da atividade, público-alvo, tempo previsto, conteúdos e dinâmicas que serão empregados; local. Esse Plano deverá ser enviado e aprovado pela equipe do Programa;
- b. Realizar a(s) atividade(s) seguindo os critérios do **item 15**;
- c. Após realizar sua atividade, registrá-la no formulário “Registro de Atividade”, preenchendo todas as informações solicitadas, incluindo o envio de um registro visual e/ou uma declaração assinada por uma pessoa responsável pela instituição, seguindo o modelo “Declaração de atividade realizada”. Informações específicas serão informadas pela equipe do Programa.

17. Sobre as recompensas do ciclo de Mobilização:

- a. Todas as pessoas integrantes do ciclo de Mobilização que realizarem 1 (uma) ou mais atividades com pelo menos 30 (trinta) participantes poderão receber uma recompensa em dinheiro de acordo com o tipo de atividade, a complexidade/tempo e o impacto considerando o público prioritário descrito no item 15b.
- b. A cada mês as pessoas jovens que realizaram e validaram atividades receberão as recompensas correspondente ao total de atividades e impacto naquele período, podendo receber novas recompensas se realizarem novas atividades no mês seguinte.

18. Sobre as premiações do ciclo de Mobilização:

- a. Todas as pessoas integrantes do ciclo de Mobilização que realizarem 1 (uma) ou mais atividades com pelo menos 30 participantes estarão automaticamente concorrendo às premiações do ciclo de mobilização;
- b. As premiações ocorrem nos Encontros de Premiação e são concedidas na forma de brindes com foco em estudos e/ou produtividade para jovens que mais engajaram públicos e/ou realizaram atividades que se destacaram.

19. Sobre a conclusão do ciclo de Mobilização:

- a. O tempo máximo para ingresso e permanência no ciclo de Mobilização está previsto no cronograma do Programa;
- b. Considera-se concluinte do ciclo de Mobilização a pessoa que cumpriu o desafio conforme disposto nos itens 14, 15 e 16;
- c. Após a conclusão do ciclo, a pessoa jovem deverá preencher o formulário "Avaliação do Ciclo de Mobilização", quando poderá

registrar seu interesse para ingressar no ciclo de Liderança ou encerrar sua participação no Programa;

- d. Jovens participantes do ciclo de Mobilização que concluírem o ciclo receberão um certificado de participação por e-mail após responderem o formulário “Avaliação do Ciclo de Mobilização” ou ao término do ciclo de acordo com o cronograma (disponível no site).

3º CICLO: LIDERANÇA

20. Resumo: o ciclo de Liderança é o terceiro nível de engajamento de jovens no programa Cidadão Digital, e tem como objetivo oferecer espaço para que até 50 jovens possam desenvolver liderança, articulação estratégica e metodologias inovadoras para a educação em Cidadania Digital em cada região do país, respeitando as diversidades e desafios locais e recebendo recompensas e premiações pelas atividades realizadas.

21. São critérios para ingresso e permanência no ciclo de Liderança:

- a. Ter concluído o ciclo de Mobilização, cumprindo todas as suas regras, em tempo hábil para ingresso no ciclo de Liderança, seguindo o cronograma do Programa;
- b. Ter preenchido o formulário “Avaliação do Ciclo de Mobilização”, sinalizando seu interesse em ingressar no ciclo de Liderança;
- c. Participar de ao menos 1 (uma) Mentoria Tamo Junto por mês a partir do ingresso;
- d. Ter pelo menos 10 horas livres por semana para participar de mentorias e realizar atividades do Programa;

- e. Não atuar profissionalmente em campanhas partidárias, partidos políticos e/ou candidatar-se nas eleições de 2022;

22. Sobre as mentorias online durante o ciclo de Liderança:

- a. Durante o período de realização do ciclo de Liderança, ofereceremos mentorias online para quem está no ciclo; as datas e horários serão informados via e-mail ou mensagem:

Mentoria	Objetivo	Periodicidade	Presença
Encontro Tamo Junto	Distribuir atividades, auxiliar jovens, treinamentos especiais, compartilhar experiências	Quinzenal (online)	Obrigatória uma vez por mês para quem está no ciclo
Encontro de Premiação	Premiar jovens que se destacaram em atividades realizadas	Mensal ou bimestral (online)	Opcional

23. Sobre o desafio do ciclo de Liderança:

- a. Jovens líderes têm como desafio continuar a realizar atividades educativas gratuitas sobre o(s) tema(s) que aprenderam no curso, seguindo as regras do ciclo de Mobilização descritas nos [item 14c](#);
- b. Além disso, jovens líderes receberão convites para atividades com instituições parceiras da Safernet. Esses convites serão feitos respeitando a disponibilidade de agenda, o tipo de atividade e tema, além de diversidade entre regiões;

24. São critérios para validação do desafio do ciclo de Liderança:

- a. Aplicam-se os mesmos critérios do ciclo de Mobilização ([item 16](#)).

25. Sobre as recompensas do ciclo de Liderança:

- a. Todas as pessoas integrantes do ciclo de Liderança que realizarem 1 (uma) ou mais atividades com pelo menos 30 (trinta) participantes poderão receber uma recompensa em dinheiro;
- b. As recompensas para atividades mobilizadas por Líderes serão calculadas de acordo com o tipo de atividade, a complexidade/tempo e o impacto considerando o público prioritário descrito no item 15b;
- c. As recompensas para atividades a convite da Safernet serão calculadas de acordo com o tipo de atividade desenvolvida;
- d. A cada mês as pessoas jovens que realizaram e validaram atividades receberão as recompensas correspondente ao total de atividades e impacto naquele período, podendo receber novas recompensas se realizarem novas atividades no mês seguinte.

26. Sobre as premiações do ciclo de Liderança:

- a. Todas as pessoas integrantes do ciclo de Liderança que realizarem 1 (uma) ou mais atividades com pelo menos 30 (trinta) participantes estarão automaticamente concorrendo às premiações do ciclo;
- b. As premiações ocorrem nos Encontros de Premiação e são concedidas na forma de brindes com foco em estudos e/ou produtividade para jovens que mais engajaram públicos e/ou realizaram atividades que se destacaram.

27. Sobre a conclusão do ciclo de Liderança:

- a. O tempo máximo para ingresso e permanência no ciclo de Liderança está previsto no cronograma do Programa (disponível no site);

- b. Considera-se concluinte do ciclo de Liderança a pessoa que tenha realizado pelo menos 5 (cinco) atividades educativas gratuitas, seja por mobilização própria, seja por convite da Safernet, e tenha preenchido o formulário “Avaliação do Ciclo de Liderança”;
- c. Não há número máximo de atividades educativas a serem realizadas por cada jovem, sendo possível permanecer no ciclo de Liderança mesmo após ter realizado 5 (cinco) atividades;
- d. As pessoas que não tiverem interesse ou não forem selecionadas para o ciclo de Tutoria podem continuar como parte do ciclo de Liderança até o tempo máximo previsto no cronograma do Programa (disponível no site).
- e. Jovens participantes do ciclo de Liderança que concluírem o ciclo receberão um certificado de participação por e-mail após responderem o formulário “Avaliação do Ciclo de Liderança” ou ao término do ciclo de acordo com o cronograma (disponível no site).

4º CICLO: TUTORIA

28. **Resumo: o ciclo de Tutoria é o quarto ciclo de engajamento no Programa Cidadão Digital, e tem como objetivo oferecer a até 25 jovens Líderes a oportunidade de tutorar equipes de adolescentes que participarão do Educathon, a maratona de projetos de cidadania digital criados e executados por adolescentes para impactar suas escolas ou comunidades. Jovens que participarem da Tutoria receberão uma recompensa pelo tempo dedicado ao ciclo.**

29. O [Educathon Cidadão Digital 2022](#) (“Educathon”) é uma maratona de ações educativas organizada no âmbito do programa Cidadão Digital. Seguindo o cronograma do Programa e Regulamento próprio, podem se

inscrever equipes de adolescentes de 13 a 17 anos de todo o país, acompanhados de uma pessoa educadora. Após uma seleção, as equipes terão o desafio de planejar e executar uma ou mais ações sobre cidadania digital em suas escolas/instituições e/ou comunidades. As ações são enviadas para avaliação e as melhores equipes são premiadas. Durante a maratona, as equipes contam com apoio online e/ou presencial de jovens que participarem do ciclo de Tutoria do Cidadão Digital.

30. São critérios para pleitear o ingresso e permanência no ciclo de Tutoria:

- a. Ter concluído o ciclo de Liderança, cumprindo todas as suas regras, em tempo hábil para ingresso no ciclo de Tutoria, seguindo o cronograma do Programa (disponível no site);
- b. Ter concluído todos os módulos do Curso de Formação;
- c. Preencher o formulário "Seleção para o Ciclo de Tutoria";
- d. Participar da Mentoria de Planejamento do Educathon;
- e. Ter pelo menos 20 horas livres por semana, por 4 semanas em novembro de 2022, para tutorar remotamente ou presencialmente equipes do Educathon durante o período da maratona;
- f. Não atuar profissionalmente em campanhas partidárias, partidos políticos e/ou candidatar-se nas eleições de 2022;

31. São critérios para seleção de jovens para o ciclo de Tutoria:

- a. Priorizaremos Líderes que tenham mobilizado a inscrição de equipes para o Educathon, comprovado a partir de sinalização das equipes no formulário de inscrição da maratona;
- b. Criatividade e/ou impacto das atividades planejadas e realizadas nos ciclos anteriores de Liderança e Mobilização;

- c. Comprometimento e responsabilidade com os critérios de participação em ciclos anteriores;
- d. Coesão e coerência com os princípios do programa e dos conteúdos do Curso de Formação nas atividades planejadas e realizadas em ciclos anteriores;
- e. Diversidade regional, de gênero e étnico-racial;

32. Sobre as mentorias durante o ciclo de Tutoria:

- a. Durante o período de realização do ciclo de Tutoria, ofereceremos mentorias para as equipes e pessoas Tutoras; as datas e horários serão informados via e-mail ou mensagem:

Mentoria	Objetivo	Periodicidade	Presença
Planejamento do Educathon	Alinhar responsabilidades e quais equipes serão tutoradas por cada pessoa	Único (online)	Obrigatória
Boas-Vindas de Educadores	Apresentar Educathon a profissionais da educação que acompanham equipes	Único (online)	Opcional
Boas-Vindas de Adolescentes	Apresentar Educathon para adolescentes	Único (online)	Opcional
Tutoria para Equipes	Auxiliar equipes no planejamento da(s) atividade(s)	1 (um) encontro por equipe (online ou presencial)	Obrigatória
Vitrine de Projetos	Apresentação das ações realizadas pelas equipes	Único	Obrigatória

33. Sobre o desafio do ciclo de Tutoria:

- a. Cada jovem terá a responsabilidade de tutorar entre 1 (uma) e 4 (quatro) equipes durante um período de realização do Educathon;

- b. O número de equipes a ser tutorada por cada jovem respeitará uma divisão exata ou aproximada, de forma que todas as pessoas tutoras fiquem responsáveis por um mesmo número de equipes;
- c. A tutoria se resume a:
 - i. Ler e cumprir com o Regulamento do Educathon;
 - ii. Agendar e realizar o encontro de tutoria para as equipes;
 - iii. Orientar as equipes durante todas as etapas do Educathon após a seleção, isto é, o planejamento, a execução das atividades e a submissão das atividades para avaliação;
 - iv. Motivar as equipes para que concluam a maratona;
 - v. Responder a dúvidas sobre os temas tratados, observando pontos sensíveis e vulnerabilidades que devam ser encaminhados para a equipe do Programa;
 - vi. Servir como ponto de contato entre as equipes e o Programa.
- d. Durante a realização do Educathon, jovens participantes da Tutoria poderão continuar a realizar atividades educativas com adolescentes e profissionais da educação, aplicando-se os termos do ciclo de Liderança, desde que tenham disponibilidade de tempo para conciliar.

34. São critérios para validação do desafio do ciclo de Tutoria:

- a. Jovens que participam do ciclo de Tutoria deverão preencher, ao longo do Educathon, o formulário "Acompanhamento de Equipes", indicando a evolução das equipes que tutoram;
- b. A avaliação das equipes do Educathon e posterior escolha das equipes vencedoras respeitarão o Regulamento da maratona e serão conduzidos pela Equipe do Programa.

35. Sobre as recompensas do ciclo de Tutoria:

- a. Todas as pessoas jovens que participarem e concluírem o ciclo de Tutoria seguindo o disposto no item 37 receberão, ao final do

ciclo, uma recompensa em dinheiro no valor de **R\$1000,00 (um mil reais)**;

- b. A recompensa será concedida ainda que as equipes tutoradas não tenham concluído o Educathon;
- c. A recompensa não será concedida caso a pessoa tutora abandone as equipes tutoradas ou não cumpra o disposto no **item 37**;

36. Sobre as premiações do ciclo de Tutoria:

- a. Todas as pessoas jovens que tutoraram equipes premiadas no Educathon também receberão premiações na forma de brindes.

37. Sobre a conclusão do ciclo de Tutoria:

- a. O tempo máximo para ingresso e permanência no ciclo de Tutoria está previsto no cronograma do Programa (disponível no site);
- b. Considera-se concluinte do ciclo de Tutoria a pessoa que tenha finalizado todas as etapas de acompanhamento de suas equipes no Educathon, cumprindo os **itens 33 e 34** e respondido o formulário "Avaliação do Ciclo de Tutoria" no tempo previsto no cronograma do Programa (disponível no site);
- c. Jovens participantes do ciclo de Tutoria que finalizarem o acompanhamento de pelo menos 1 (uma) equipe receberão um certificado de participação por e-mail após enviarem o formulário "Avaliação do Ciclo de Tutoria".

5º CICLO: CRIAÇÃO

38. **Resumo:** o ciclo de Criação é o último ciclo do Programa Cidadão Digital, e tem como objetivo oferecer a até 10 jovens Líderes e/ou a pessoas que integraram o ciclo de Tutoria a oportunidade de participarem do III Youth Summit e do Dia da Internet Segura 2023, ambos eventos presenciais realizados em fevereiro de 2023. Antes e durante os eventos, criarão um Plano de Ação para impactar suas comunidades locais em temas do Programa, executando-o durante o mês de fevereiro. Jovens que participarem da Criação receberão uma recompensa pelo tempo dedicado ao ciclo.

39. **São critérios para pleitear o ingresso e permanência no ciclo de Criação:**

- a. Ter concluído o ciclo de Liderança e/ou de Tutoria, cumprindo as regras de cada um, em tempo hábil para pleitear o ingresso no ciclo de Criação, seguindo o cronograma do programa (disponível no site);
- b. Ter concluído todos os módulos do Curso de Formação;
- c. Preencher o formulário “Seleção para o Ciclo de Criação”;
- d. Participar das Mentorias de Mão na Massa;
- e. Ter disponibilidade de 20h/semana durante o mês de fevereiro de 2023 para criar e executar um Plano de Ação em sua cidade ou região;
- f. Ter disponibilidade para viajar e participar presencialmente do III Youth Summit em fevereiro de 2023;
- g. Não atuar profissionalmente em campanhas partidárias, partidos políticos e/ou candidatar-se nas eleições de 2022.

40. São critérios para seleção de jovens para o ciclo de Criação:

- a. Criatividade e/ou impacto dos desafios cumpridos nos ciclos anteriores;
- b. Comprometimento e responsabilidade com os critérios de participação em ciclos anteriores;
- c. Coesão e coerência com os princípios do programa e dos conteúdos do Curso de Formação nos desafios cumpridos nos ciclos anteriores;
- d. Diversidade regional, de gênero e étnico-racial;

41. Sobre as mentorias durante o ciclo de Criação:

- a. Durante o período de realização do ciclo de Criação, ofereceremos mentorias para as pessoas jovens participantes; as datas e horários serão informados via e-mail ou mensagem:

Mentoria	Objetivo	Periodicidade	Presença
Mão na Massa	Alinhar responsabilidades, apresentar e/ou acompanhar a execução do Plano de Ação	2 (dois) encontros (online)	Obrigatória
III Youth Summit	Imersão presencial para planejamento do Plano de Ação	Único (presencial)	Obrigatória
Encontro de Premiação	Premiar jovens que se destacaram no ciclo	Único (online)	Opcional

42. Sobre o desafio do ciclo de Criação:

- a. Jovens que ingressarem no ciclo deverão escrever um Plano de Ação em Cidadania Digital, onde detalham uma proposta de intervenção em uma ou mais comunidades em suas cidades ou regiões;

- i. A escrita do Plano de Ação inicia na submissão do formulário “Seleção para o Ciclo de Criação” e deverá ser concluída durante o III Youth Summit;
 - ii. A equipe do Programa enviará um modelo do Plano de Ação que deverá ser seguido pelas pessoas participantes do ciclo.
- b. O Plano de Ação deve contemplar um projeto em um ou mais dos eixos a seguir:
 - i. **Ações de impacto na rede pública de ensino**, com foco na implementação de projetos a médio e longo prazo;
 - ii. **Criação de série de conteúdos a partir de intervenções locais**, como publicações, vídeos, documentários ou podcasts;
 - iii. **Ações de apoio a comunidades vulneráveis**, como ciclos de treinamentos ou oficinas;
 - iv. **Outros projetos em tópicos de educação, tecnologia, cidadania e inovação.**
- c. O Plano de Ação será avaliado e aprovado pela equipe do Programa, considerando clareza e organização de ideias; profundidade, criatividade e originalidade; e exequibilidade.
- d. O Plano de Ação deverá ser executado ao longo do período indicado no cronograma do Programa (disponível no site), podendo ser modificado de acordo com dificuldades ou oportunidades encontradas por jovens da Criação, sempre com supervisão da equipe do Programa.

43. Sobre o III Youth Summit:

- a. O III Youth Summit será um evento presencial, realizado no início de fevereiro de 2023, para reunir as pessoas jovens que participarem do ciclo de Criação e a equipe do Programa;
- b. Durante o Summit, as pessoas jovens que participarem do ciclo terão a oportunidade de receber mentorias e finalizar seu Plano de Ação para execução durante o mês de fevereiro de 2023;

- c. As pessoas que participarem do III Youth Summit terão oportunidade de participar do evento hub do Dia da Internet Segura 2023, também organizado pela Safernet Brasil.
- d. Os custos para participação no III Youth Summit (transporte, alimentação e hospedagem) serão cobertos pelo Programa;

44. São critérios para validação do desafio do ciclo de Criação:

- a. Jovens que participam do ciclo de Criação deverão preencher, semanalmente ao longo do ciclo, o formulário "Acompanhamento do Ciclo de Criação", indicando a evolução da aplicação do Plano de Ação aprovado;
- b. Jovens que participam do ciclo de Criação deverão participar das mentorias de Mão na Massa e do III Youth Summit a fim de receber mentoria da equipe do Programa;
- c. Ao final do ciclo, de acordo com o calendário, jovens que participam do ciclo de Criação deverão registrar as atividades realizadas no formulário "Registro de Atividade", preenchendo todas as informações solicitadas.

45. Sobre as recompensas do ciclo de Criação:

- a. Todas as pessoas jovens que tenham concluído o ciclo de Criação receberão, ao final do ciclo, uma recompensa em dinheiro no valor de **R\$1500,00 (um mil e quinhentos reais)**;
- b. Em casos excepcionais, esta recompensa poderá ser paga em adiantamento caso haja comprovação de que o recurso é necessário para a execução do Plano de Ação;
- c. A recompensa não será concedida caso a pessoa jovem não execute o Plano de Ação de acordo com os itens 42 e 44 e não apresente justificativa à equipe do Programa, que analisará cada caso

levando em consideração a complexidade do Plano, questões regionais ou locais, ou situações adversas;

46. Sobre as premiações do ciclo de Criação:

- a. Todas as pessoas que concluírem o ciclo de Criação estarão automaticamente concorrendo à premiação do ciclo.
- b. A premiação ocorre no Encontro de Premiação e é concedidas na forma de brindes com foco em estudos e/ou produtividade para jovens que mais engajaram públicos e/ou realizaram atividades que se destacaram.

47. Sobre a conclusão do ciclo de Criação:

- a. O tempo máximo para ingresso e permanência no ciclo de Criação está previsto no cronograma do Programa (disponível no site);
- b. Considera-se concluinte do ciclo de Criação a pessoa que tenha finalizado a execução do seu Plano de Ação, considerando os itens 42 e 44, preenchendo corretamente os formulários “Acompanhamento do Ciclo de Criação”, “Registro de Atividade” e “Avaliação do Ciclo de Criação” no tempo previsto no cronograma do Programa (disponível no site).
- c. Jovens participantes que finalizarem o ciclo de Criação receberão um certificado de participação por e-mail após enviarem o formulário “Avaliação do Ciclo de Criação”.