

**“100 anos de democracia” - participação democrática nas escolas de
Portugal (2025-2026)**

Manual de implementação em escolas portuguesas

31 de dezembro de 2025

Índice

1.	O conceito	3
1.1.	Objetivos.....	3
1.2.	Calendarização.....	4
2.	Orientações para a implementação	5
2.1.	Presidente da República, Assembleia e Governo	5
2.1.1.	Apresentação e votação de propostas.....	6
2.1.2.	Execução das propostas.....	7
2.2.	Regiões Autónomas	7
2.3.	Autarquias locais (municípios e freguesias).....	8
2.4.	Decisões e deliberações.....	8
2.5.	O processo de votação.....	9
2.6.	Quem vota?	10
2.7.	Início de funções dos eleitos.....	11
3.	Uso da plataforma ‘Votar é TOP’	12
3.1.	A Plataforma	12
3.2.	Site Público	12
3.3.	Criação de conta de Escola	13
3.4.	Área de Gestão (Dashboard).....	14
3.5.	Publicação de novo vídeo	14

1. O conceito

O projeto “100 anos de democracia” cria condições para que os jovens portugueses, dos 12 aos 18 anos, experienciem uma participação social efetiva nas comunidades educativas em que estão inseridos, com recurso a meios de comunicação digital, respeitando os princípios da Democracia, o Estado de Direito e os Direitos Humanos.

Vigora entre outubro de 2025 e setembro de 2026, está aberto a agrupamentos de escolas (AE) e escolas não-agrupadas de Portugal (de ora em diante referidos usando o termo genérico “escola”), quer públicas quer privadas, seguindo uma metodologia que replica o sistema político português, quer em termos nacionais (Presidente da República, Assembleia da República, Governo), quer locais, sendo os seus membros eleitos nas escolas e as suas funções desempenhadas de acordo com a Constituição da República Portuguesa.

Os alunos irão produzir narrativas visuais sobre a democracia em Portugal, que assumam uma perspetiva histórica, contemporânea e/ou prospetiva, contribuindo dessa forma para o debate sobre a vida em sociedades democráticas e livres. O foco nos 50 anos de democracia é um convite à reflexão sobre a transformação de Portugal, em termos políticos, económicos, culturais e sociais, quer nas cinco décadas que se seguiram ao 25 de abril de 1974, quer nos próximos 50 anos, até 2024. Mas deve ser entendido de uma forma abrangente.

O projeto contou com apoio financeiro da Comissão Comemorativa dos 50 anos do 25 de Abril e da Comissão Nacional de Eleições, com o apoio logístico da Direção-Geral da Educação e a Rede de Bibliotecas Escolares, e é implementado com o apoio financeiro e logístico da Associação Literacia para os Media e Jornalismo (ALPMJ). Está ainda associado ao projeto europeu IBERIFIER – Observatório Ibérico dos Media Digitais, liderado pela Universidade de Navarra, em Espanha. Deste modo, o trabalho desenvolvido no âmbito do projeto, bem como os seus resultados e produções, serão divulgados através do Observatório Europeu dos Media Digitais (EDMO), financiado pela Comissão Europeia.

A coordenação executiva está a cargo de Vitor Tomé e Isabel Nery, que organizam o trabalho de uma equipa que integra outros investigadores, casos de Gabriela Borges (Faro), Ana Pinto Martinho (Almada), Catarina Rodrigues (Açores), bem como com os professores Carla Machado (Braga), Alexandre Oliveira e Paula Silva (Lagoa, Açores), Nuno Pousinho (Almada) e Sandra Espada (Faro).

1.1. Objetivos

Os objetivos específicos do projeto são os seguintes:

- a) Incentivar a participação democrática de jovens dos 12 aos 18 anos, através do seu envolvimento em processos de produção de narrativas audiovisuais associadas aos 50 anos de democracia em Portugal

- b) Melhorar o conhecimento que os jovens portugueses (12-18 anos) têm das instituições políticas democráticas em Portugal, bem como do seu funcionamento, funções e poderes
- c) Monitorizar os processos e os produtos dos projetos desenvolvidos através do contacto próximo com alunos e professores.

1.2. Calendarização

A fase-piloto do projeto decorreu em 2023, abrangendo 15 Agrupamentos de Escolas, dois de cada NUT II do Continente, duas da Região Autónoma dos Açores e duas da Região Autónoma da Madeira. Segue-se agora a fase de implementação, cuja fase de terreno decorre, entre outubro de 2025 e dezembro de 2026, nas localidades de Almada, Braga, Faro e Lagoa (Açores). As fases propostas são as seguintes, sendo o seu calendário definido por cada escola, desde que dentro do prazo de vigência do projeto:

- a) Apresentação do projeto à escola, com disponibilização deste manual e de um acesso à plataforma “Votar é TOP”
- b) Lançamento do concurso de ideias
- c) Implementação dos processos democráticos nas turmas
- d) Execução das narrativas/propostas aprovadas por cada turma/conjunto de turmas
- e) Carregamento dessas narrativas para a plataforma “Votar é TOP”
- f) Votação das narrativas pela comunidade escolar e pela comunidade educativa
- g) Apresentação das três narrativas mais votadas em cada escola, numa sessão a realizar em Lisboa, numa data entre junho e outubro de 2026

2. Orientações para a implementação

Cada agrupamento de escolas, ou escola não agrupada, deve desenvolver o projeto de forma livre e adaptada às suas condições específicas, sendo que o apoio da direção da escola é uma condição essencial. A título indicativo, o projeto de cada AE ou escola não agrupada poderá envolver

- Um elemento da direção, que pode delegar num dos docentes referidos abaixo
- Todas as turmas da escola, designadamente de 2º e 3º ciclos do Ensino Básico e do Ensino Secundário
- Um professor por turma
- O coordenador de Cidadania
- Um professor-bibliotecário.

Esta equipa será apoiada por um investigador do projeto, cuja atribuição e contactos serão disponibilizados após a inscrição na plataforma 'Votar é TOP', cujo funcionamento é explicado no ponto 3 deste manual de apoio. O projeto de cada escola deve ser aberto à participação da comunidade educativa.

A implementação do projeto pode ser feita através de um concurso de ideias, seguindo por exemplo uma lógica do orçamento participativo da escola, pelo que cada turma, ou conjunto de turmas, pode apresentar ideias de assuntos a abordar em futuras narrativas, mas apenas serão produzidas aquelas que forem votadas pela maioria dos alunos envolvidos.

Para que o processo de votação siga orientações das instituições democráticas portuguesas, apresentamos a seguir, e de forma simples, exemplos e recomendações para o fazer no terreno, de forma que os alunos e outros participantes possam compreender o processo democrático através da sua participação ativa. Pode ser replicado de várias formas, explicadas abaixo, nomeadamente:

- Presidente da República, Assembleia e Governo
- Regiões Autónomas
- Autarquias locais (municípios e freguesias)

2.1. Presidente da República, Assembleia e Governo

O desenvolvimento dos projetos será feito reproduzindo, sempre que possível, a democracia representativa portuguesa em termos de poder legislativo e executivo, de forma que não se discuta apenas a democracia e a sociedade, mas que se vivenciem os modelos de funcionamento da sociedade democrática. Um professor da escola deverá ser nomeado¹ Presidente, pela equipa de docentes, o qual exercerá o poder de regular o funcionamento das instituições democráticas, à semelhança do que são as [funções do Presidente da República](#).

¹ Num cenário ideal, o presidente deve ser eleito por professores, alunos e funcionários não-docentes da escola, o que aqui não é recomendado por questões de ordem prática, desejavelmente de tempo disponível e da logística que essa eleição implicaria. Além disso, o foco do projeto está na eleição e no funcionamento da Assembleia da República e do Governo, bem como na apresentação e votação de propostas de narrativas digitais a criar pelos alunos.

Já os alunos das turmas assumem o papel de deputados membros da Assembleia, a qual pode reunir, por exemplo, três vezes durante o tempo em que decorre o projeto. Na primeira reunião da Assembleia serão eleitos o presidente e os quatro vice-presidentes da Assembleia, por voto secreto, tal como refere o [regimento do Parlamento](#).

Após a Assembleia estar em funções, o Presidente da ‘República’ da escola nomeia os membros do Governo, o qual elabora um programa de governo e o submete à aprovação da Assembleia da República. Se o programa for reprovado, tem de ser constituído outro governo.

No caso concreto deste projeto, o Governo terá dimensão variável, em função da realidade e dos interesses da escola, que pode escolher ministros tais como:

- Ministro dos Negócios Estrangeiros
- Ministro da Defesa
- Ministro da Administração Interna
- Ministra da Justiça
- Ministro das Finanças
- Ministro da Economia
- Ministro da Cultura
- Ministro da Ciência
- Ministro da Educação
- Ministro do Trabalho
- Ministro da Saúde
- Ministro do Ambiente
- Ministro da Agricultura

A cada ministro poderá ser atribuída a responsabilidade de formar uma equipa, a qual poderá elaborar uma proposta de Lei (de narrativa digital), na área para a qual foi nomeado (ex: Finanças, Agricultura, ...), sendo que essa equipa pode integrar alunos, professores, funcionários não-docentes, familiares de alunos e todo e qualquer membro da comunidade educativa que o ministro considere relevante para a elaboração da proposta de narrativa digital.

Também os deputados, ou seja, os alunos que não integraram o Governo, poderão organizar-se e apresentar as suas próprias propostas, que são os projetos de Lei. Os deputados podem ainda apresentar alternativas ou sugestões de melhoria dos documentos em discussão, através de propostas de alteração ou propostas alternativas.

Embora organizados por área ministerial, dentro dessa área as propostas são de tema livre, devendo ser decididos democraticamente no seio das equipas. São sugeridos, a título de exemplo, os seguintes: acesso à educação, direitos das mulheres, direito à habitação, pobreza, liberdade de expressão ou clima.

2.1.1. Apresentação e votação de propostas

As propostas apresentadas serão discutidas e votadas na segunda reunião da Assembleia da República da escola, após a sua discussão, seja por “Por levantados e sentados” ou “Por voto secreto”. O voto secreto é obrigatório quando estiverem em causa propostas sobre pessoas.

A Assembleia (órgão legislativo) e o Governo (órgão executivo) têm missões diferentes em termos do desenvolvimento das narrativas aprovadas, pois a Assembleia decide o que fazer e o Governo garante que essas tarefas são feitas, tomando as decisões apropriadas.

O Presidente da República da escola intervém apenas para validar, ou não, as decisões. Caso não as valide, pode fazer recomendações e voltar a enviá-las ao Parlamento, no sentido de ser apresentada nova proposta.

2.1.2. Execução das propostas

A conceção, desenvolvimento e implementação das propostas poderá ser monitorizado por docentes da escola, em articulação com o investigador associado pelo projeto à escola, o qual fica também responsável pela monitorização do projeto, devendo produzir um relatório sumário final.

A título de exemplo, nesta fase inicial de organização da iniciativa, apresentamos os seguintes momentos-chave em cada projeto:

- INVESTIGAÇÃO - alunos recolhem fotos de familiares, de momentos históricos recorrentes (ex: emigrantes em França, partidas e chegadas de barcos para a colónias, etc.) ou de situações relevantes da situação socio-política-económica (bairros da lata, sociedade rural, falta de saneamento, guerra colonial, etc.) de há cinco décadas;
- REFLEXÃO – alunos produzem ou recolhem imagens do Portugal de hoje (representativas do que consideram positivo e negativo) para representar O PAÍS, produzem imagens e/ou vídeo que representem O SEU QUOTIDIANO e AS SUAS PREOCUPAÇÕES com o presente e o futuro. As imagens podem ser fotos ou quaisquer outras imagens (ilustração, grafiti, etc.) e/ou vídeo, que pode ser produzido apenas com os seus próprios telemóveis;
- PROSPEÇÃO – A partir do passado e presente, os alunos devem projetar, de forma criativa, a sua visão sobre o que será Portugal a 25 DE ABRIL DE 2074 em termos políticos, económicos, culturais e sociais, e descrever como seria o seu próprio dia (de um jovem 11-18 anos) se estivessem em 25 de abril de 2074.

2.2. Regiões Autónomas

As Regiões Autónomas dos Açores e da Madeira têm uma Assembleia Legislativa e um Governo regionais próprios para decidir e executar políticas que interessam a cada uma daquelas regiões. A Constituição da República e os Estatutos da Autonomia de cada Região indicam de que tipo são essas questões, as quais podem assumir três naturezas:

1. Poderes para definir e executar os projetos, como por exemplo políticas de saúde
2. Competência para propor leis à Assembleia da República, por exemplo regras para eleger a Assembleia Regional
3. Matérias em que é obrigatório dar parecer

Também há matérias em que os órgãos regionais não podem decidir, como por exemplo Negócios Estrangeiros, Defesa e Justiça.

O funcionamento e as relações entre estes órgãos são semelhantes ao funcionamento e às relações entre o Governo e a Assembleia da República. Assim, todo o processo de conceção, apresentação, discussão e votação de propostas é idêntico.

2.3. Autarquias locais (municípios e freguesias)

O essencial do funcionamento e das relações entre os órgãos é semelhante ao verificado para o Governo e a Assembleia da República, existindo, porém, diferenças.

Por exemplo, o Governo da República é nomeado pelo Presidente da República e funciona se tiver o suporte da maioria da Assembleia da República. O Governo do município, a Câmara Municipal, é eleito diretamente pelos cidadãos. O Governo da Freguesia, a Junta de Freguesia, tem o presidente eleito diretamente pelos cidadãos e os outros membros eleitos pela Assembleia de Freguesia.

Relativamente às matérias de que tratam os Governos locais, estão excluídas, tal como para as regiões, os Negócios Estrangeiros, a Defesa e a Justiça.

Os governos locais e os seus órgãos podem pronunciar-se sobre todos os assuntos do interesse das suas populações, mas só podem tomar decisões válidas em matérias estritamente locais. A título de exemplo, planos de ocupação e desenvolvimento do território respetivo, obras de construção, saneamento (águas e esgotos), limpeza urbana, abastecimento público (feiras e mercados, horários de abertura dos estabelecimentos, etc), rede viária local, equipamentos para atividades desportivas e culturais e sua promoção, apoio a associações e coletividades, entre outras.

Recentemente e por acordo com o Governo, podem também ter intervenção em matérias como a saúde, a educação, a habitação e outras.

O funcionamento e as relações entre estes órgãos são semelhantes ao funcionamento e às relações entre o Governo e a Assembleia da República. Assim, todo o processo de conceção, apresentação, discussão e votação de propostas é idêntico.

2.4. Decisões e deliberações

Os órgãos unipessoais (o Presidente da República) tomam decisões. Os órgãos colegiais, compostos por várias pessoas) deliberam. Deliberar é um processo pelo qual a partir da vontade de cada um dos membros do órgão, se constrói uma vontade única coletiva. Inclui a apresentação de uma proposta inicial, a sua discussão, a possível apresentação de propostas alternativas ou de alteração, e a votação.

Neste processo, usam-se certas formas especiais de intervir, para além da proposta, como sejam o ponto de ordem, o requerimento, o protesto e a declaração de voto. Todas as reuniões se fazem de acordo com uma convocatória que indica o local, a data e a hora em que as pessoas se devem reunir. Refere ainda quais são os assuntos a tratar, ou seja, a ordem de trabalhos.

Se, por exemplo, quem dirige a reunião, ou um qualquer participante, começar a tratar de assuntos que não estão na ordem de trabalhos, qualquer membro do órgão pode interromper, fazendo um ponto de ordem à mesa (esse assunto não está na ordem de trabalhos pelo que não pode ser discutido).

Mas também se houver uma discussão sobre um assunto em que as pessoas começam a repetir-se, sem se tirar proveito daquilo que estão a dizer, qualquer membro o órgão pode apresentar um requerimento para que se passe imediatamente à votação.

Se alguém interrompe quem está a apresentar o seu ponto de vista e a Mesa não corrige a situação, pode apresentar-se um protesto contra isso.

Depois de deliberado sobre um assunto, se alguém não concorda com as razões que fundamentaram essa deliberação, ou com a própria deliberação, tem direito a juntar-lhe uma declaração que registre as razões por que não concorda.

As propostas podem ser apresentadas durante a discussão da proposta inicial e, para que as coisas corram bem e depressa, devem ser votadas da seguinte forma:

- a) Se forem alternativas, votam-se em conjunto;
- b) Das restantes, votam-se primeiro as mais específicas e só no fim a proposta global, com as alterações já aprovadas.

Em casos muito complexos, faz-se a votação a dois tempos. Primeiro na generalidade e, depois, se a proposta for aprovada em geral, na especialidade, quer dizer, sobre cada ponto concreto para que forem apresentadas propostas diferentes.

2.5. O processo de votação

O processo mais simples é o da votação de propostas: a Mesa anuncia a votação, e a partir daí são proibidas intervenções e só pode haver exceionalmente requerimentos. Seja por braço no ar ou por levantados e sentados, a Mesa começa por perguntar quem vota contra, que levanta o braço ou se levanta da cadeira, conta o número de votos contra, pergunta quem se abstém e, no final, quem vota a favor.

A votação termina com o anúncio do resultado, que pode ser por unanimidade, quando todos os presentes votam no mesmo sentido, por maioria simples (a opção que recolheu mais votos, por exemplo, zero votos contra, todos se abstém menos um, que vota a favor = aprovada) ou ainda, em casos especiais, com maiorias qualificadas (por exemplo, maioria dos presentes (metade mais um), maioria dos membros (metade mais um de todos, mesmo os que não estejam), e maiorias de dois terços ou mais, as quais são necessárias, por exemplo, para alterar a Constituição da República Portuguesa ou os Estatutos das Associações.

Quando estão em causa pessoas, por exemplo para eleger uma equipa, o voto é secreto, seja ele expresso em formato eletrónico ou em suporte papel. E pode ser muito simples, com a possibilidade de escolher um nome entre vários, ou ter maior complexidade, exigindo sucessivas votações nominais, ou ainda por listas com mais de uma pessoa. O resultado pode ser apurado pela maioria dos votos ou por métodos proporcionais, como o método de Hondt, resultando na possível eleição de membros das várias listas concorrentes.

A eleição do Presidente da República é uma eleição uninominal, em que o boletim de voto é uma lista, com fotografia, dos nomes dos candidatos e, à frente de cada um, surge um quadrado para votar, fazendo uma cruz no escolhido.

Todas as outras eleições são por listas:

- a) O boletim de voto, em cada linha, tem o símbolo, a sigla e a denominação de cada uma das listas concorrentes e, à frente, o mesmo quadrado, no qual se vota, fazendo uma cruz.

Para Presidente da República ganha o que tiver metade e mais um dos votos nos candidatos. Por isso, é que pode haver duas votações: na primeira volta nenhum candidato consegue metade e mais um dos votos nos candidatos e, então, faz-se uma segunda volta, a que só concorrem os dois mais votados da primeira.

Nos outros casos, aplica-se o método de Hondt. Contados os votos de cada candidatura, dividem-se todos por dois e por três e por quatro... até ser necessário. São considerados eleitos os candidatos das listas que, nos resultados e nestas divisões, tenham os números mais altos. Ver o exemplo na Tabela:

Divisor	A	B	C	D	E
1	438	372	150	93	42
2	219	186	75	46,5	21
3	146	124	50	31	14
4	109,5	93	37,5	23,25	10,5
5	87,6	74,4	30	18,6	8,4
6	73	62	25	15,5	7
7	62,57143	53,14286	21,42857	13,28571	6

Só a Junta de Freguesia é que é eleita em dois momentos. No primeiro é o eleito o presidente, que será o cidadão que encabeça a lista mais votada para a Assembleia de Freguesia. No segundo momento, a eleição, pelos membros da Assembleia de Freguesia, dos vogais, que tanto pode ser uninominal (primeiro vota-se para um vogal e é eleito o que tiver a maioria, e depois para outro e assim sucessivamente) ou por listas, sendo que neste caso se aplica o método de Hondt.

2.6. Quem vota?

Os cidadãos registados no Recenseamento Eleitoral e que, para os órgãos das regiões e das autarquias, residam no respetivo território.

O Recenseamento Eleitoral é automático, regista os elementos de identificação de todos os portugueses com 17 anos, para poderem votar em qualquer eleição que ocorra quando fizerem 18, as suas residências, e ainda, voluntariamente, os mesmos dados de cidadãos estrangeiros de países onde os portugueses que lá moram podem votar para as autarquias locais (todos os da União Europeia e os de uma lista que o Ministério dos Negócios Estrangeiros tem de publicar, sendo que costumam ser a Venezuela, Cabo Verde, entre outros...).

Para qualquer eleição propriamente dita, cada freguesia é uma Assembleia de voto que, quando tem muito eleitores, é desdobrada em secções. Para cada secção há um caderno eleitoral que se tira do Recenseamento Eleitoral, com os nomes e os números dos cartões de cidadão dos eleitores que votam naquela secção.

Pode haver votos brancos, os que não têm nenhum risco ou sinal, e nulos, os que têm qualquer risco ou sinal para além da cruz com que o eleitor escolhe, ou que têm a cruz de tal forma que nenhuns traços se cruzam dentro do quadrado ou não é possível saber exatamente em quem queria votar. Os votos brancos e nulos, para efeitos da eleição propriamente dita, é como se não existissem.

É interessante o que o Tribunal Constitucional considerou sobre a cruz. Ela é geometricamente uma interseção de pelo menos duas linhas. E cruces há muitas e de muitas formas, como por exemplo a de Malta, a de Santiago, umas com dois traços a cruzar um, umas que são quase um asterisco. Todas elas são válidas desde que as interseções fiquem dentro do quadrado.

Para ser eleito, tem de se estar inscrito no recenseamento, mas nem todos os que estão inscritos. Por exemplo, para ser eleito Presidente da República é preciso ter mais de 35 anos e ser cidadão nacional originário. Os juizes, os militares e polícias em serviço efetivo, por exemplo, não podem ser eleitos, a não ser que suspendam as funções no ativo.

2.7. Início de funções dos eleitos

Os órgãos eleitos, à exceção do Presidente da República, iniciam a sua atividade com o reconhecimento da identidade e da legitimidade de cada um dos seus membros – é o ato de instalação do órgão.

O Presidente da República e o Governo tomam posse perante outros órgãos que, pelo menos simbolicamente, lhe são superiores. A Assembleia da República dá posse ao Presidente da República e este dá posse ao Governo.

3. Uso da plataforma 'Votar é TOP'

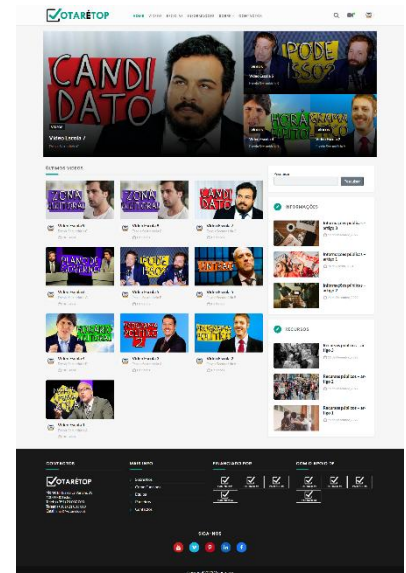
3.1. A Plataforma

A plataforma online do site "Votar é Top" disponibiliza ao público um conjunto de áreas de informação institucional, áreas dedicadas às escolas participantes e feeds/arquivos de vídeos publicados por cada escola.

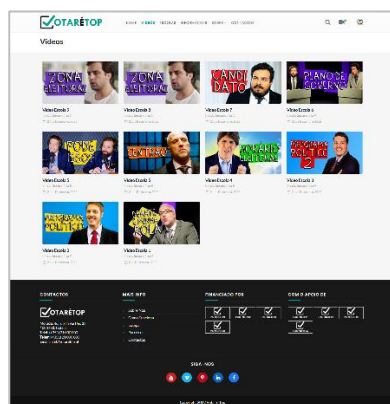
3.2. Site Público

As áreas de acesso público abrangem áreas de informação mais institucional (sobre o projeto, equipa, parceiros, etc.), notícias, feeds/arquivos de vídeos publicados pelas escolas e diretórios das escolas participantes.

Por cada escola, é disponibilizada uma página dedicada que agrega a informação sobre a escola (descrição, contactos, equipa, etc) e a lista de vídeos publicados pela instituição.

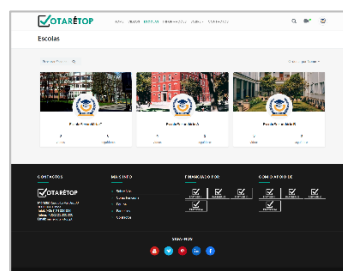


Vídeos



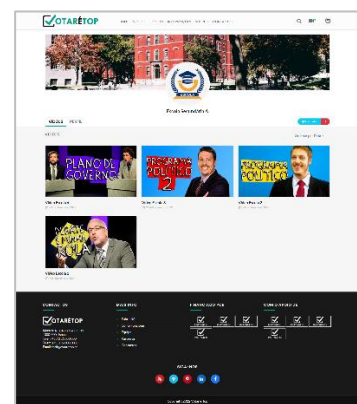
Artigo de Vídeo

Escolas

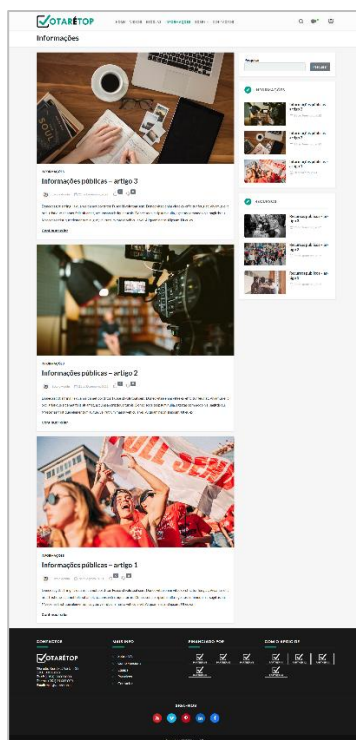
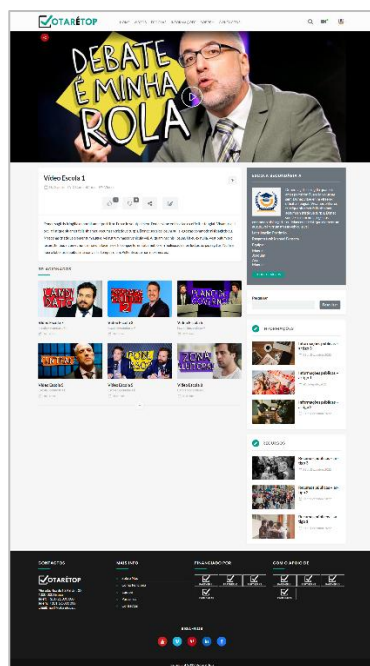


Informação (blog)

Página de Escola



Sobre Nós



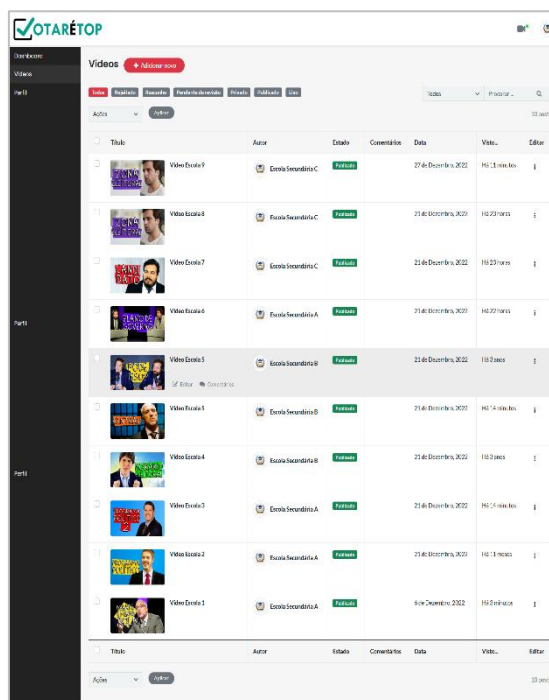
3.3. Criação de conta de Escola

Para que uma Escola tenha um perfil no site "Votar é Top" e tenha acesso à sua área de gestão, para a publicação de vídeos, é necessário que a equipa de gestão do projeto crie a conta de Escola no site.

Para a criação da conta de Escola, os responsáveis da instituição terão de fornecer à equipa de gestão do projeto a seguinte informação:

- Nome da Escola
- Descrição Breve (1 a 2 parágrafos)
- Localização
- Logotipo
- Foto da Escola
- Email de Login

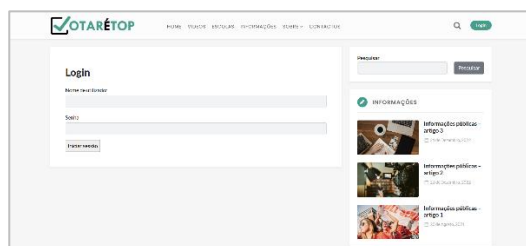
Depois de criada a conta pela equipa de gestão, o responsável da escola receberá os dados de login que lhe darão acesso à sua área de gestão do site.



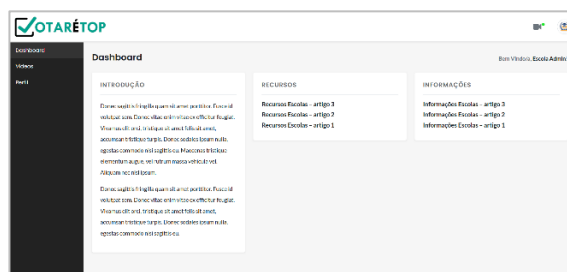
3.4. Área de Gestão (Dashboard)

Depois de criada a conta, e com os dados de login fornecidos pela equipa de gestão do projeto, os responsáveis da Escola têm acesso à sua área de gestão (Dashboard), que lhes permite gerir o seu perfil e a publicação dos seus vídeos.

Login

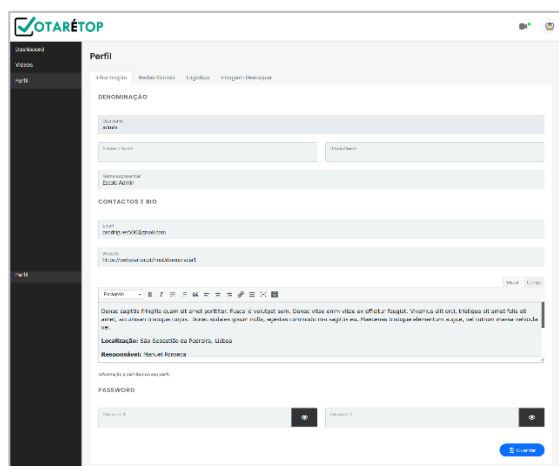


Dashboard



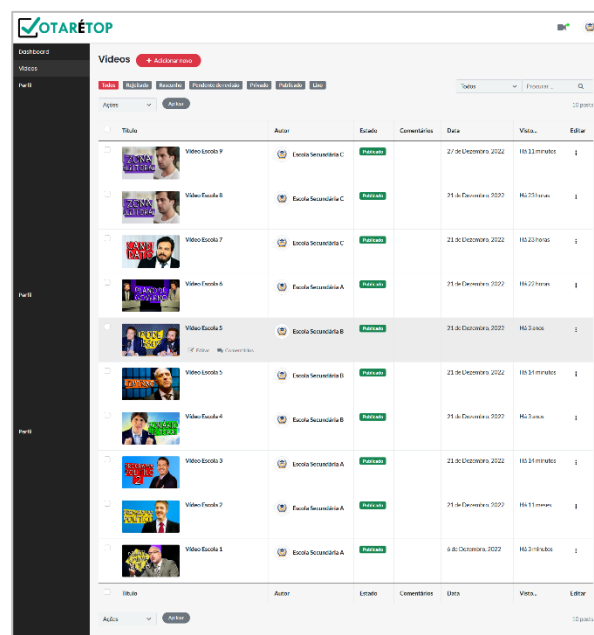
Perfil

Nesta área é possível editar a informação de perfil da Escola, incluindo descrição, logotipo, foto da Escola.



Gestão de Vídeos

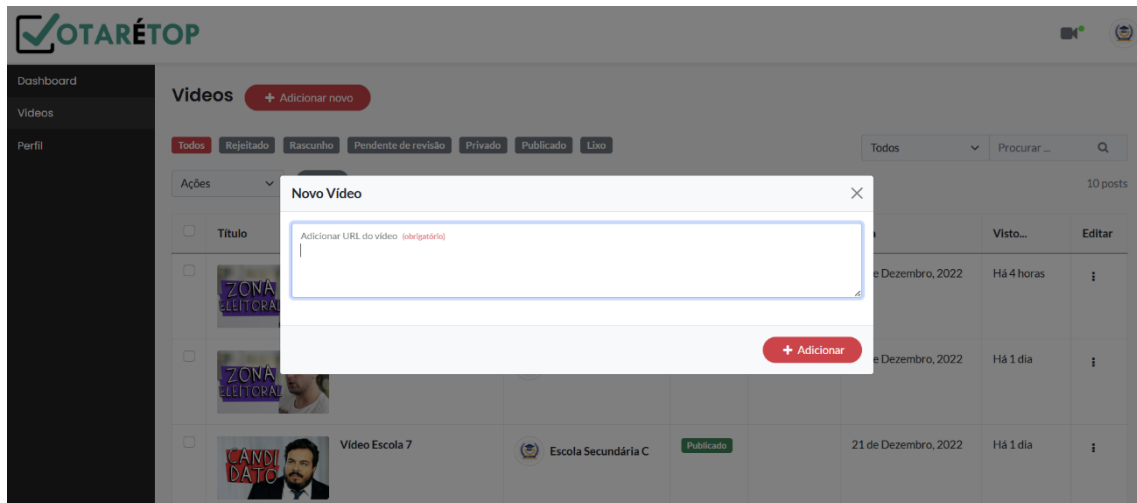
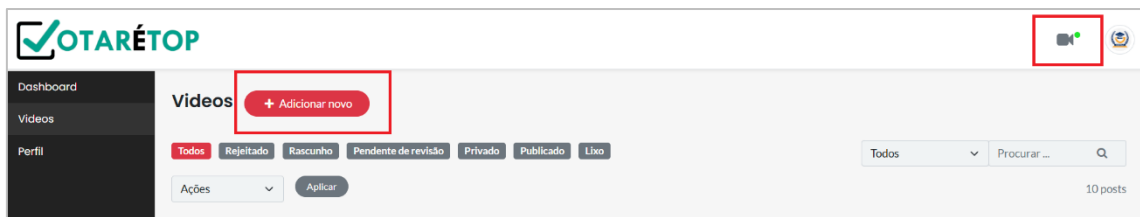
Nesta área, o responsável da escola tem acesso à gestão dos vídeos publicados pela instituição, incluindo edição do conteúdo, publicação, etc.



3.5. Publicação de novo vídeo

A publicação de um novo vídeo pelo responsável da Escola é bastante simples.

Através do Dashboard, no botão «Adicionar novo», ou do ícone de vídeo disponível no canto superior direito do site, o responsável da escola tem acesso a um pop-up que lhe permite inserir o link Youtube do novo vídeo a publicar.



Depois de inserido o link Youtube, o sistema abre o ecrã de edição da restante informação associada ao vídeo, incluindo Título, Descrição, etc.

Depois de toda a informação inserida, basta concluir clicando no botão "Publicar" para disponibilizar o vídeo ao público.

O vídeo publicado passa a estar disponível nos feeds do site (home, arquivos) e na página da Escola.

