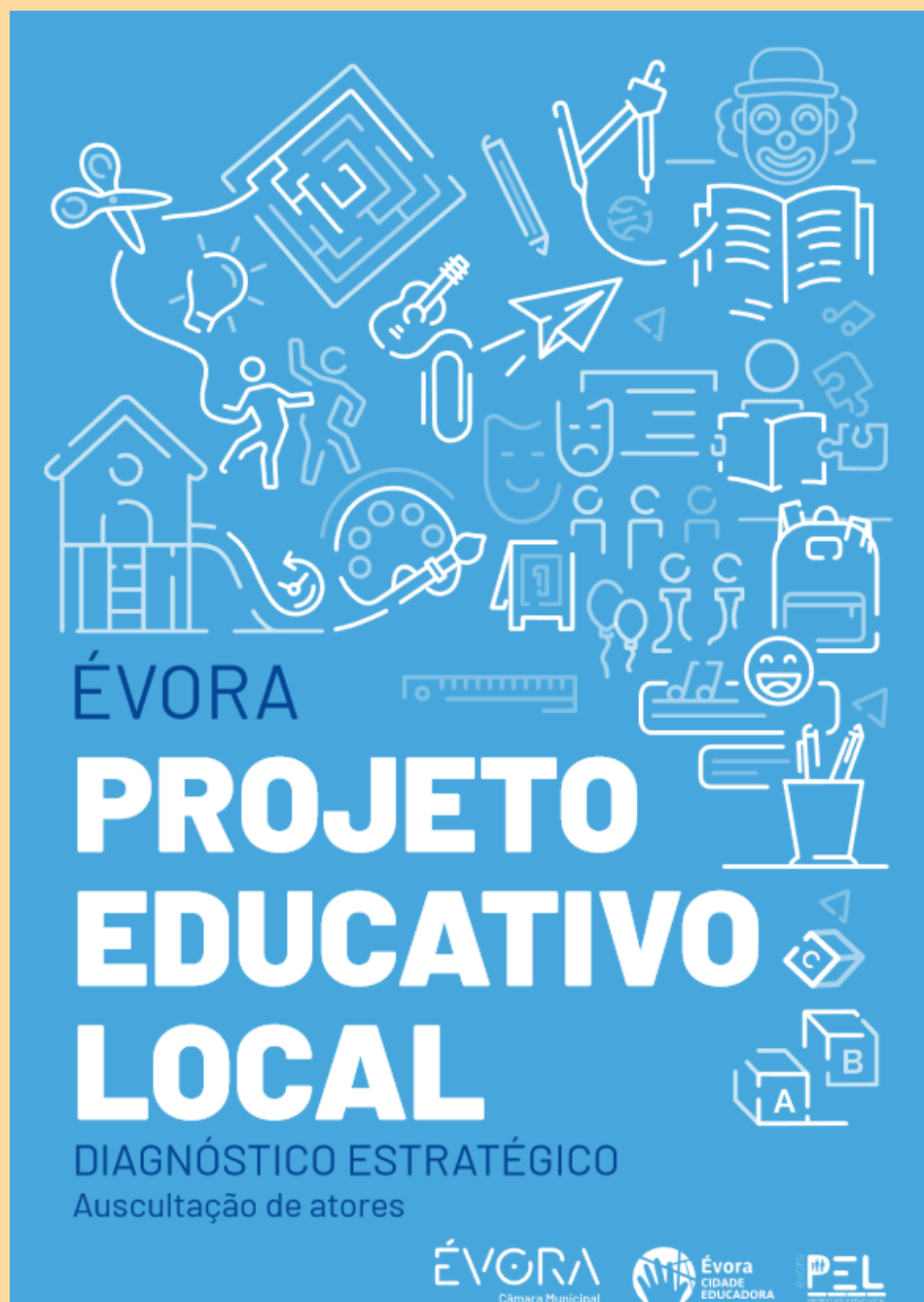




à descoberta da memória, património e identidade de Évora

**ÉVORA
CIDADE
EDUCADORA**

START



DESAFIO



PLANO DE AÇÃO



Desafios são potencialidades

Potencialidades são desafios

Évora



- Património Mundial da UNESCO
- Capital Europeia da Cultura em 2027

Como contribuir para que as crianças cresçam a conhecer e a sentir orgulho no património que as rodeia?

EDUCAÇÃO

É aqui que este jogo entra em ação



PROCESSO

- Recurso criado a partir da identificação da **necessidade** EEE
- **Equipa interna** Educação| Cultura e Património| Ambiente
- **Consultoria**
- **Envolvimento das juntas de freguesia**
- **Testagem** (professores)
- **Comunicação**
 - Recursos
 - Apresentação
 - Workshops
 - Deslocação às escolas

o JOGO





CARACTERÍSTICAS DO JOGO

1. **Mascote** divertida e educativa;
2. Conteúdos **educativos** (edificado, natural e imaterial);
3. **Desafios** diversificados e adequados
4. Jogabilidade **online**
5. Percurso **físico** nas freguesias
6. **Flexibilidade** de utilização;
7. **Evolutivo**
8. **Envolvimento** da comunidade

Évora

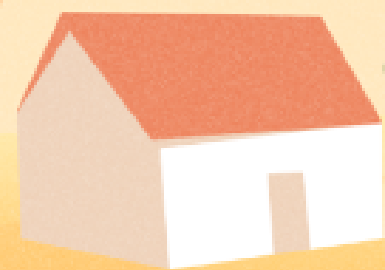
**Participado e
partilhado**

Cromoneta

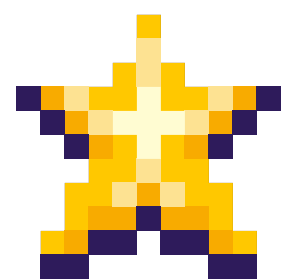
à descoberta da memória, património e identidade de Évora



VEM JOGAR CONNOSCO:
www.cromoneta.cm-evora.pt



PROVA



PROJETO EDUCATIVO LOCAL