

Transformar esse guia denso em um **app com jogos educativos** é uma excelente estratégia para engajar o público jovem e adultos que querem aprender cidadania de forma leve. Aqui está um roteiro prático, com mecânicas de jogo específicas para cada módulo do seu conteúdo.

1. Defina o público e o tom

Público	Faixa etária	Tom do app
Estudantes do ensino médio	14–18 anos	Competitivo, rápido, memes
Jovens adultos	18–30 anos	Narrativo, escolhas morais
Concurseiros / cidadãos	25–50 anos	Quiz, simulações realistas

Recomendação: Comece com foco em **estudantes do ensino médio**, porque é onde a lacuna de educação política é maior e o engajamento com jogos é mais natural.

2. Mecânicas de jogo por módulo do conteúdo

Módulo 1 – O que é política?

Jogo: "Condomínio em Crise"

- Simulador de decisões em grupo.
- O jogador é síndico e precisa decidir: consertar o telhado ou trocar o portão? Aumentar o condomínio ou cortar serviços?
- Cada escolha afeta a satisfação dos moradores (medidor de "felicidade" e "orçamento").
- **Objetivo:** Ensinar que política é gestão de recursos escassos e negociação.

Módulo 2 – Estado x Governo

Jogo: "Quem é Quem?"

- Arraste e solte instituições (Polícia, SUS, Prefeito, STF) nas colunas "Estado" ou "Governo".

- Feedback imediato com explicação curta.
- Objetivo:** Fixar a diferença entre estrutura permanente e gestão temporária.

Módulo 3 – Três Poderes

Jogo: "Equilíbrio de Poderes"

- Jogo de cartas estilo Super Trunfo.
- Cada carta é um poder (Executivo, Legislativo, Judiciário) com atributos: "Faz leis", "Fiscaliza", "Julga".
- O jogador precisa montar a carta certa para resolver situações: "O presidente vetou uma lei. Quem pode derrubar o veto?"
- Objetivo:** Ensinar freios e contrapesos na prática.

Módulo 4 – Constituição

Jogo: "Guardião da Constituição"

- Jogo de plataforma simples onde o jogador controla um personagem que precisa "bloquear" leis inconstitucionais que caem do céu.
- Cada lei tem um artigo da Constituição. Se estiver de acordo, o jogador deixa passar; se não, bloqueia.
- Objetivo:** Familiarizar com direitos fundamentais.

Módulo 5 – Cidadania ativa

Jogo: "Fiscal do Bairro"

- O jogador recebe "denúncias" fictícias (ex.: obra superfaturada, remédio faltando no posto).
- Precisa escolher o canal correto: MP, TCE, [Fala.BR](#), vereador de oposição.
- Acertos geram "pontos de cidadania"; erros mostram por que a denúncia não funcionou.
- Objetivo:** Ensinar canais de denúncia e participação.

Módulo 6 – Espectro político

Jogo: "Bússola Política"

- Quiz interativo que posiciona o jogador num gráfico 2D (econômico x social).
- Perguntas sobre impostos, programas sociais, costumes.
- Ao final, mostra em qual quadrante o jogador se encaixa e explica as diferenças.
- **Objetivo:** Mostrar que política não é "time de futebol", mas um espectro.

Módulo 7 – Processo legislativo

Jogo: "Da Ideia à Lei"

- Jogo de tabuleiro digital estilo Game of Life.
- O jogador é um deputado e precisa levar um projeto de lei da proposição até a sanção.
- Obstáculos: comissões, vetos, lobbies, emendas.
- **Objetivo:** Ensinar o caminho legislativo de forma lúdica.

Módulo 8 – História (Guerra Fria, Ditadura, etc.)

Jogo: "Linha do Tempo"

- Cartas de eventos históricos embaralhadas. O jogador arrasta para a ordem cronológica correta.
- Versão avançada: associar eventos a causas e consequências.
- **Objetivo:** Fixar marcos históricos.

Módulo 9 – Redes sociais e democracia

Jogo: "Detector de Fake News"

- O jogador vê manchetes e precisa decidir: compartilhar, verificar ou denunciar.
 - Medidor de "confiança pública" cai se compartilhar mentiras.
 - **Objetivo:** Desenvolver pensamento crítico.
-