

Nos cursos de computação, a primeira matéria de programação é fundamental para que o aluno possa progredir na área, porém sua aprendizagem não é trivial. Um dos métodos recorridos para auxiliar o ensino, independente da área, é o uso de recursos gráficos. Desta forma, foi proposta uma biblioteca gráfica denominada PLAYAPC para ser aplicada no primeiro semestre da matéria de computação dos cursos de Engenharia da Computação, Engenharia Mecatrônica, Ciência da Computação e Licenciatura em Computação, na disciplina Algoritmos e Programação de Computadores (APC) da Universidade de Brasília (UnB). A biblioteca utiliza como recurso gráfico a API OpenGL e foi feita na linguagem C++. Apesar disso, essas escolhas de tecnologia em nada interferem no processo de aprendizado da matéria APC que, para alguns professores, é ministrada na linguagem C. Esta monografia descreve o processo desde o levantamento de requisitos para o desenvolvimento da biblioteca até a sua aplicação em aulas de laboratório.

**Palavras-chave:** OpenGL, Computação Gráfica, Biblioteca, Didático, Lúdico, Visual