

O PYGAME COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA NOVOS PROGRAMADORES.

Encontros Universitários 2018 - Quixadá

João P. Santos, Jefferson de Carvalho Silva

O processo de aprendizagem de algoritmos para programação é tido como grande desafio na vida de novos estudantes de computação, principalmente aqueles que apenas tiveram seu primeiro contato com programação na Universidade através de fundamentos de programação. Este artigo tem o objetivo de apresentar o Pygame como ferramenta para novos alunos de computação terem o seu primeiro contato com desenvolvimento de jogos, o que os pode fazer criar empatia com o assunto assim o motivando para buscar mais conhecimento sobre algoritmos e programação, por ser um assunto atrativo para grande maioria.