

Pesquisas no Nupead (REIS, 2019)

Uso e Integração de Tecnologias no Ensino de Línguas/Educação

Desenvolvimento de Material Didático Digital

Testagem do Ciclo de Desenvolvimento

- Cechin (2013; 2015)
- Centenaro (2016)
- Gomes (2017)
- Marchesan (2018)
- Plestch (2018)
- Reis et al (2013;2015)

Produção de Material Didático Digital

- MDD para o ensino de Produção Textual - Narrativas digitais - Cecchin (2015)
- Leitura e Escrita de LP no Google Classroom - Marchesan (2018)
- Curso Híbrido - ResPOND intermediário Inglês - Plestch (2018)
- Curso e-3D - Reis et al (2013; 2015; 2017)
- Curso a Distância sobre Games e Gamification no Ensino de Línguas - Gomes (2017);

Gamification

O que é? Como implementar no Design de Cursos online?

Gomes (2017)

Customização no Moodle para o ensino de Línguas

Gervasio (2019)

Desenvolvimento de Jogos Digitais

Jogos no Unity

- Going Abroad - Anschau (2019)
- Reis et al (2013; 2015; 2017)

Jogos RPG

- Going Abroad - Reis et al (2018; 2019)

Em outras plataformas

- CrossRoads - Reis et al (2017; 2018)

Uso de Jogos no ensino de Línguas

Diretrizes

- Para o desenvolvimento de JD em Sala de aulas de Línguas - Linck (2018)
- Para o uso de JD no ensino de Línguas
- Abordagem para o ensino

Produção de Mdd complementar e Uso de JD no ensino de Línguas

Centenaro (2016)

Metodologias Ativas no Ensino

Material Instrucional

Schmitz (2016)

Implementação da SAI no Design de Curso Híbrido de LI

Pletsch (2018)

Aplicação da SAI no ensino superior

Cerezer (2017)

Mobile Learning

Desenvolvimento de Aplicativo integrando SAI e Gamification

Rossato (2020)

Produção de MDD para o ensino de LP usando dispositivos Móveis em sala de aula

Bittencourt (2019)

Diretrizes para o ensino