



# M

# MAICON LUIZ ANSCHAU

ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO  
LATTES: [HTTP://BUSCATEXTUAL.CNPQ.BR/BUSCATEXTUAL/VISUALIZACV.DO?ID=K4873679E3](http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?ID=K4873679E3)

Adquirir experiência, buscar conhecimento e aprendizado em uma área na qual me identifico.

## HABILIDADES

### FRONT-END

HTML, CSS, JavaScript, JQuery, Bootstrap, Material UI, Angular, Ionic, GULP.js, Vue, Vuex, UI/UX.

### BACK-END

C#, Asp.Net, PHP, Laravel, CodeIgniter, Java EE, Java Web, Android, Node.js, TypeScript.

### DATABASE

Mysql, Postegres, Sqlite, MongoDB, Firebase e Google Cloud.

### OUTROS

Informática básica, Photoshop, Canva, Gestão de projetos com Scrum e Guia Pmbok, Unity. Palestrante em

## APRESENTAÇÃO

Especialização em tecnologia da informação e da comunicação aplicadas a educação pela Universidade Federal de Santa Maria (2016/2018). Graduado em Sistemas para Internet pela Universidade Federal de Santa Maria (2016). Apaixonado por desafios além de transformar ideias em produtos, empreendedorismo, inovação e startups. Ciclista nas horas vagas e trilhaeiro. Movido por desafios, amante da tecnologia e adrenalina. Sou proativo e me adapto fácil a novas demandas e inovações do mercado. Sócio de uma startup voltado a formação de comunidades e encontros com aprovação em processo de aceleração pela semente negócios de Porto Alegre-RS e organizador do Startup Weekend na cidade de Santa Maria-RS.

## EXPERIÊNCIAS

### MONITORIA - 2013

Disciplina de Algoritmos e Programação para o Curso de Bacharelado em Estatística.

### O JOGO "MISTERY IN GREEN HILLS" - 2014

Investigação da linguagem forense, pericia criminal e desafios linguísticos no desenvolvimento de uma narrativa de um jogo sério/critico educacional.

### PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM ONLINE DE LINGUAS ESTRANGEIRAS - 2014

Este projeto investiga como desenvolver um laboratório virtual de ensino e aprendizagem de línguas na modalidade a distância,



MAICONLUIZANSCHAU@G  
MAIL.COM



[HTTPS://TWITTER.COM/M  
AICONUFMSM](https://twitter.com/MAICONUFMSM)



(55)99689-9593



[HTTPS://WWW.LINKEDIN.  
COM/IN/MAICON-LUIZ-  
ANSCHAU-81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)

M**MAICON LUIZ ANSCHAU**

diversos eventos de inovação e empreendedorismo.

tendo em vista a produção de um material didático digital de línguas, com foco no gêneros digitais, atividades e contextos virtuais de aprendizagem.

#### **ENGLISH ONLINE 3D: GAMIFICAÇÃO DO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA - 2013**

Este projeto investiga o uso de tecnologias tais como Moodle e o simulador OpenSim como recurso para o desenvolvimento de um curso na modalidade a distância de inglês. Este processo visa desenvolver habilidades linguísticas por meio das ferramentas digitais em investigação, bem como elaborar material didático digital para o ensino de língua inglesa online.

#### **O JOGO I-AI3 INGLÊS EM AMBIENTES IMERSIVOS INTERDISCIPLINAR INTERATIVO EM 3D – 2014**

A investigação dos processos de ensino de aprendizagem de línguas estrangeiras por meio de jogos interativos e online ainda é um tema muito recente dentro dos estudos da linguística aplicada. Tendo em vista aprofundar conhecimento sobre esse tema, neste projeto investigo os processos de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras por meio da construção e desenvolvimento de um jogo de inglês imersivo em 3D – o I-AI3. Esse jogo será utilizado como objeto de pesquisa para coleta de dados e para testagem dos processos de ensino e aprendizagem por meio de jogos online. Para isso, no primeiro ano de pesquisa, o foco está no planejamento e desenvolvimento das fases do jogo, bem como das atividades de língua inglesa por meio de ambientes imersivos, mais especificamente por meio da tecnologia OpenSIM e Moodle, tentando por meio desses



**MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM**



**[HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFMSM](https://twitter.com/MAICONUFMSM)**



**(55)99689-9593**



**[HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)**

M

## MAICON LUIZ ANSCHAU

recursos desenvolver um ambiente interativo e imersivo com base em princípios de aprendizagem por meio de games, visando utilizar tecnologias digitais livres para mediar as atividades propostas para testagem por diferentes públicos. Os participantes deste projeto são alunos provenientes de diferentes níveis escolares, por exemplo, ensino médio, tecnológico e superior. Além disso, por meio desse projeto espera-se envolver alunos de graduação do curso de Letras-ingles, com vista a oportunizar a formação de professores em pré-serviço para a produção de materiais didáticos digitais, tais como produção de games e de atividades para o contexto de ensino a distância, bem como o letramento digital desses participantes na produção e distribuição de atividades de línguas na modalidade a distância. Como resultados espera-se elaborar o protótipo do jogo e fazer testagem das atividades de língua inglesa por meio do ambiente virtual e gerar conhecimento quanto a produção de jogos imersivos online de línguas como recurso de interação para o contexto de ensino a distância.

### **LABORÁTORIO VIRTUAL DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ONLINE – LABEON - 2017**

A investigação dos processos de ensino e aprendizagem online de línguas estrangeiras na modalidade a distância ainda é um tema que precisa ser aprofundado, pois poucas instituições de ensino superior no Brasil têm utilizado ambientes virtuais de ensino – aprendizado (AVEA) como recurso de mediação para a aprendizagem de línguas estrangeiras (REIS, 2010; 2012).

Tendo em vista aprofundar conhecimento sobre esse tema, neste projeto investigo os processos de ensino e de aprendizagem de línguas estrangeiras na modalidade a distância por meio do



MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM



[HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFMSM](https://twitter.com/MAICONUFMSM)



(55)99689-9593



[HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)

**M**

## **MAICON LUIZ ANSCHAU**

desenvolvimento da plataforma digital do laboratório virtual de ensino de línguas online ? LabEOn ? o qual se torna o contexto principal para coleta de dados para este projeto. O projeto LabEon surgiu em 2012 e, nos primeiros cinco anos de pesquisa (Projeto Registro SIE nº 031720), o foco de investigação deu-se em implementações de ações utilizando tecnologias digitais livres para o desenvolvimento de materiais didáticos digitais para a aprendizagem de língua inglesa na modalidade híbrida. Nesse período envolveram-se no projeto alunos de graduação, do Curso de Letras-Inglês, para pesquisar e aprender como desenvolver material didático digital, bem como visamos oportunizar a formação de professores em pré-serviço para o contexto de ensino a distância, promovendo práticas de letramento digital aos participantes envolvidos, principalmente quanto à produção, o consumo e a distribuição de materiais digitais para o ensino de línguas em diferentes modalidades de ensino (híbrida e a distância). No presente projeto, damos continuidade ao projeto anterior e, também, foco no desenvolvimento da plataforma digital do laboratório. Como resultados, buscar-se-á customizar e implementar alguns recursos no ambiente virtual do LabEOn que já estão em desenvolvimento e em testagem (<http://www.ufsm.br/labeon>). Por meio da plataforma, ofertaremos os cursos de extensão em LI, cujo espaço virtual torna-se essencial para testagem das atividades de línguas elaboradas pelos participantes do projeto, para uso e acesso em diferentes modalidades. Por fim, esperamos por meio deste projeto gerar conhecimento teórico quanto à formação de professores de línguas para a modalidade a distância e híbrida, bem como quanto à produção de materiais didáticos digitais



**MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM**



**[HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFSM](https://twitter.com/maiconufsm)**



**(55)99689-9593**



**[HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)**

abertos, dinâmicos, flexíveis, multimodais, gamificados e hipertextuais.

### **PRODUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS NA UNIVERSIDADE- 2015**

A Produção de jogos digitais e/ou mundos virtuais no ensino de Línguas Estrangeiras (LE) é foco de investigação por pesquisadores de diferentes áreas de conhecimento (GEE, 2005; PRENSKY, 2001; MCGONIGAL, 2012; PERERA et al, 2010), especialmente no cenário internacional. Por outro lado, essa prática ainda carece de mais estudos no contexto brasileiro, haja vista a necessidade de entender algumas particularidades quanto ao uso e desenvolvimento desses recursos nas aulas de línguas estrangeiras. No atual contexto sócio-histórico e cultural em que tecnologias, tais como Mundos virtuais, Redes sociais e Jogos digitais fazem cada vez mais parte dos contextos de interação em que os participantes se engajam, é inconcebível que educadores fiquem indiferentes a como tais práticas se realizam, bem como a suas particularidades, já que são nesses contextos em que nativos e imigrantes digitais (PRENSKY, 2001) se inserem para discutir assuntos diversos, por lazer, para jogar e divertir-se, ou, simplesmente para interagir com outras pessoas para aprender e produzir conhecimentos. Neste projeto buscamos fomentar a aprendizagem experiencial e a prática situada de línguas, ao desenvolvermos protótipos de jogos e minijogos para uso em aula de língua inglesa, considerando os princípios da interação, da aprendizagem significativa, a prática de multiletramentos e os demais elementos de design de jogos com vistas a produção de jogos educacionais divertidos.



MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM



[HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFMSM](https://twitter.com/MAICONUFMSM)



(55)99689-9593



[HTTPS://WWW.LINKEDIN.COM/IN/MAICON-LUIZ-ANSCHAU-81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)

M

# MAICON LUIZ ANSCHAU

## **PROGRAMADOR FRONT-END/BACK-END – I3 TECNOLOGIA – 2016**

Desenvolvimento de soluções em software para as áreas de portaria virtual e simulação e treinamento para as tropas militares e segurança pública.

## **PROGRAMADOR FRONT-END/BACK-END – IFORME SOLUÇÕES – 2015**

Desenvolvimento de soluções em software para as áreas de dispositivos móveis e plataformas para o comércio eletrônico.

## **GERENTE DE PROJETOS – CLEO APP – 2017**

Responsável pelo gerenciamento das equipes da startup, além do planejamento de ações.

## **PROGRAMADOR BACK-END – CLEO APP – 2017**

Desenvolvimento do web site e aplicativo da empresa.

## **CEO – CLEO APP – 2018**

Gerenciamento da startup, além de contato com parceiros, gerenciamento do programa de aceleração pela semente negócios, divulgação da empresa em eventos, além do controle de fluxo de caixa.



MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM



[HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFMSM](https://twitter.com/MAICONUFMSM)



(55)99689-9593



[HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)



# M

# MAICON LUIZ ANSCHAU

## EDUCAÇÃO

---

### ESPECIALIZAÇÃO

Especialização em mídias e tecnologia voltado a educação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - 2018

### CURSO SUPERIOR

Graduado em Sistemas para Internet pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – 2016

### ENSINO MÉDIO

Escola Estadual de Educação Básica Eugênio Frantz – Cerro Largo – RS – 2010

### ENSINO FUNDAMENTAL

Escola Municipal Dom Pedro II – Cerro Largo – RS – 2008

### ENSINO FUNDAMENTAL

Escola Municipal São Francisco – Cerro Largo – RS – 2005

## EXPERIÊNCIA VOLUNTÁRIA OU DE LIDERANÇA

---

Boa capacidade de aprendizagem, com visão para agregar valores. Boa capacidade de comunicação, empreendedorismo, inovação e facilidade de trabalho em grupo. Comprometimento e dedicação com responsabilidades assumidas.



MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM



HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFSM



(55)99689-9593



HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/



**M**

**MAICON LUIZ ANSCHAU**

## **FORMAÇÃO COMPLEMENTAR**

---

**2019**

Empretec. (Carga Horária: 60 horas). Santa Maria – RS.

**2018**

Ionic 2 e 3 – Apps Híbridos, PWA, Firebase e muito mais. Undemy, Estados Unidos.

**2018**

Organizador: Startup Weekend Santa Maria Uni.

**2018**

Organizador: Startup Weekend AgroTech.

**2018**

Comunicação e oratória. (Carga horária: 10 horas). Geração F5 - Santa Maria – RS.

**2017**

Salto empreendedor. (Carga Horária: 25 horas). Geração F5 – Santa Maria – RS.

**2014**

O poder da Cobra: Construindo uma rede social com Python e Django. (Carga Horária: 12 horas). Universidade Federal de Santa Maria.



**MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM**



**HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFMSM**



**(55)99689-9593**



**HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/**





# M

# MAICON LUIZ ANSCHAU

**2014**

Oficina de Unity para o desenvolvimento de jogos. (Carga horária: 4 horas). Universidade Federal de Santa Maria.

**2014**

Extensão universitária em eletrônica aplicada á microcontroladores. (Carga Horária: 28 horas) Universidade Franciscana.



**MAICONLUIZANSCHAU@  
GMAIL.COM**



**[HTTPS://TWITTER.COM  
/MAICONUFMS](https://twitter.com/MAICONUFMS)**



**(55)99689-9593**



**[HTTPS://WWW.LINKEDI  
N.COM/IN/MAICON-  
LUIZ-ANSCHAU-  
81704449/](https://www.linkedin.com/in/maicon-luiz-anschau-81704449/)**