



PPP

PEDAGOGICAL POLITICAL
PROJECT

2023

Sumário

APRESENTAÇÃO	5
PARÂMETROS CURRICULARES DA LÍNGUA INGLESA	6
DE EDUCADOR PARA EDUCADOR... REFLEXÕES NECESSÁRIAS.	7
A RELAÇÃO ENTRE LÍNGUA ESTRANGEIRA E LÍNGUA MATERNA NA APRENDIZAGEM	7
PROCESSO E CONCEITO DE APRENDIZAGEM E O AUTODESENVOLVIMENTO	11
A METODOLOGIA E SEUS CONCEITOS EQUIVALENTES.	12
# APRENDIZAGEM ACELERADA	14
# SUGESTOPEDIA	16
# CANAIS DE APRENDIZAGEM	21
# HEMISFÉRIOS CEREBRAIS	25
# INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS	28
# PROGRAMAÇÃO NEUROLINGUÍSTICA (PNL)	31
MODELO DIDÁTICO DE DISTRIBUIÇÃO DE ATIVIDADES	40
# INFORMÁTICA E ESPECIALIDADES	42
# INPUT CLASSES	49
# OUTPUT CLASSES	57
# SISTEMA DE AVALIAÇÃO E RECONHECIMENTO	64
# ENJOY CLASS	66
PRONUNCIATION CLASS 01	68
VOCABULARY CLASS 01	95
GRAMMAR CLASS 01	118
ANEXOS:	142
ANEXO 1: GRADE DE CONTEÚDOS DO CURSO INGLÊS PROFISSIONALIZANTE – MÓDULO GESTÃO, ESPECIALIZAÇÕES E INGLÊS.	143
ANEXO 2 – CALENDÁRIO PEDAGÓGICO 2023	156

APRESENTAÇÃO

A presente versão do PPP – Projeto Político Pedagógico Enjoy, apresenta a BNCC - Base Nacional Comum Curricular e é resultado do processo de reflexão e elaboração coletiva e deve orientar os rumos da proposta educacional para a rede de escolas vinculadas a Enjoy Brasil Franchising em todo o território nacional.

Este volume apresenta a estrutura pedagógica e contempla os dois anos de formação do curso de Inglês Profissionalizante a que se propõe a instituição.

A BNCC encontra-se orientada a articular a base de formação de jovens em território brasileiro, considerando as especificidades de cada realidade e adequando os interesses metodológicos na construção didática para com os resultados e objetivos traçados. A proposta busca organizar e articular os conteúdos da grade de forma coerente com os fundamentos do ensino de língua estrangeira, as práticas exigidas para o uso da informática e tecnologia, bem como os conhecimentos necessários para atuação no cotidiano empresarial, nas áreas de GESTÃO / ADMINISTRAÇÃO / WEB DESIGNER / MÍDIAS DIGITAIS E PROGRAMAÇÃO.

Esse documento tem caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades de profissionalização, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Sistema Nacional Brasileiro e o Plano Nacional de Educação (PNE). Os cursos livres têm como Base Legal o Decreto Presidencial N° 5.154, de 23 de julho de 2004.

O Curso livre é destinado a proporcionar aos estudantes, conhecimentos que lhes permitam profissionalizar-se, qualificar-se e atualizar-se para o trabalho. Está em consonância com as indicações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996) e, está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN).

Consolide-se este material como referência para todas as Unidades da federação e deve ser utilizada como proposta pedagógica comum e obrigatória para o desenvolvimento de atividades, promovendo e garantindo a qualidade do ensino e equidade da formação, preservando a autonomia dentro dos limites por ele traçados.

Oswaldo Segantim Junior

Chief Executive Officer – Enjoy Franchising

PARÂMETROS CURRICULARES DA LÍNGUA INGLESA

A aprendizagem de uma língua estrangeira é considerada uma possibilidade de aumentar a auto percepção dos jovens, enquanto cidadãos e futuros profissionais. Por esse motivo o ensino da língua inglesa na Enjoy é centrado no engajamento discursivo do aluno, ou seja, em sua capacidade de se comunicar e contribuir para que os outros também encontrem formas para isso, a partir de sua contribuição ativa.

Para que isso seja possível, é fundamental que o ensino da língua esteja vinculado à função social, ou seja, o aprendiz tem necessariamente que saber o “porque” ele precisa falar outro idioma, além do nativo, é claro. No contexto linguístico brasileiro são necessários que se considerem três fatores importantes:

- 1- **Fatores relativos à tradição:** o Brasil não tem tradição no uso da língua inglesa, ou seja, a língua portuguesa é utilizada como principal, não sendo obrigatório o uso de uma segunda língua em seu contexto social.
- 2- **Fatores relativos à história:** historicamente a língua inglesa é apresentada nas escolas como disciplina secundária não recebendo ênfase na sua construção acadêmica.
- 3- **Fatores relativos ao método de aprendizagem:** a disciplina de língua inglesa é ensinada a partir de métodos conservadores e seguindo o mesmo propósito de uma disciplina técnica o que dificulta a aceitação e facilitação no aprendizado.

O enfoque sociointeracional é determinante para o processo de aprendizagem, para tanto, considera-se primordial compreender o posicionamento dos alunos na instituição, o papel do instrutor no processo de aproximação e alcance do idioma pelos alunos. Para que essa natureza sociointeracional seja possível, o aprendiz precisa utilizar de conhecimentos sistêmicos de mundo e convivência social no contexto da sua organização oral e textual, para que seja possível o aprendizado e sua utilização no bojo da construção do significado da língua estrangeira.

A Enjoy, enquanto instituição formadora, comprehende que os processos cognitivos têm natureza social, portanto, o ensino da língua deve prezar pela construção natural do aprendizado. A proposta gira em torno da naturalidade do aprendizado, assim como uma criança aprende sem encontrar grandes desafios, quando possui ao seu dispor um ambiente propício à convivência da língua.

Seja em sala de aula, nos corredores ou em áreas de convivência, esta interação tem, em geral, caráter assimétrico, o que coloca dificuldades específicas e necessárias para a construção do conhecimento. Daí a importância de o instrutor aprender a compartilhar seu poder e dar voz ao aluno de modo que este possa se constituir como sujeito do discurso e, portanto, da aprendizagem.

Lee Oswald S. Smith

Director Academic – Enjoy Franchising

DE EDUCADOR PARA EDUCADOR... REFLEXÕES NECESSÁRIAS.

Por que nosso interesse em convidar, você instrutor, para dialogar com esse material? Simples, consideramos o instrutor o interlocutor direto e responsável pelo processo de ensino e aprendizagem. Não significa que você seja o único responsável, pois compreendemos que o aluno, a família, o ambiente, o método e outros sujeitos estejam intimamente ligados ao processo, contudo aceitamos e declaramos que, você instrutor, é a figura por excelência nesse processo e contamos com você para dinamizar essa reflexão, e consequentemente assumir a condição de protagonistas no sucesso tão esperado a cada fim de etapa proposta.

Diferentemente do que ocorre com outras disciplinas, na aprendizagem de uma língua estrangeira o que se tem que aprender é também, imediatamente, o conhecimento que se tem que por em prática, ou seja, o conhecimento da língua que se aprende deve vir junto com o processo de utilização e até de ensino a outros pares. Portanto, ao ensinar uma língua, o instrutor precisa essencialmente compreender a teoria da linguagem, tanto do ponto de vista do conhecimento adquirido, quanto da necessidade de utilizá-la nas relações sociais, no dia a dia da escola e em outros ambientes, como o profissional, por exemplo.

A RELAÇÃO ENTRE LÍNGUA ESTRANGEIRA E LÍNGUA MATERNA NA APRENDIZAGEM

O processo de construir conhecimento linguístico e aprender a usá-lo, já foi percorrido pelo aluno no desafio de aprender sua língua materna, ou seja, o aluno que agora pretende aprender a língua inglesa, já aprendeu a língua portuguesa, e isso aconteceu antes mesmo de ele frequentar o espaço escolar.

Ao chegar à escola e iniciar o processo de execução de lições gramaticais, essa criança já era um falante brevemente competente de sua língua, para fins de sobrevivência e socialização. Para atuação em outras comunidades e ambientes, certamente será exigido a aprendizagem de uma variedade linguística para padrões internacionais, que certamente serão diferentes do que ele teve acesso em casa (por exemplo, modos de interagir em um ambiente culto e ou adulto). Assim, a proposta é que siga esse mesmo itinerário construtivo, onde por meio da socialização com outros mais experientes na língua, por exemplo, o instrutor, ou mesmo outros alunos, que utilizam a língua inglesa por mais tempo.



Esse é considerado um **método natural de aprendizagem** e baseia-se em cinco princípios:

- 1- O objetivo do **Método Natural** é criar a competência comunicativa e não a perfeição gramatical.
- 2- No início da aula, dá-se ênfase à audição. O instrutor apresenta aos alunos uma variedade de material de fácil compreensão (acolhimento / reconhecimento). Estas informações encontram-se sempre a um nível acima da competência comunicativa dos alunos. Desta forma, os alunos desenvolvem a capacidade de falar a língua estrangeira. A competência em uma língua não pode ser aprendida, mas sim adquirida. Na aula o instrutor não deve, de forma alguma, utilizar a língua materna dos alunos.
- 3- A produção da fala, como resposta à audição, desenvolve-se segundo várias etapas:
 - Uma resposta não verbal;
 - Uma resposta de uma palavra;
 - Uma resposta de duas ou três palavras;
 - Uma frase curta;
 - Uma frase composta.

No início do processo de aquisição da língua, os alunos falam sem correção gramatical. Lentamente, devido à recepção e produção adicional, a sua capacidade de comunicação verbal melhora. Na aula, os erros gramaticais que não afetam o processo comunicativo não são corrigidos no primeiro momento, contudo no tempo certo.

4. As atividades que realçam o processo de aquisição da linguagem são o objetivo principal da aula (acolhimento / recolhimento). Os exercícios gramaticais não são a prioridade, apesar de não serem dispensados, pois no momento certo, tem sua utilidade. Os exercícios dependem, quer da idade, quer da receptividade dos alunos. Pesquisas indicam que para os mais jovens, a proporção de exercícios gramaticais é de 20% em relação aos adultos, que é de 80%. Portanto no caso do público alvo da Enjoy, esta parte da aprendizagem consciente serve como orientação, ajudando os alunos a verificar os erros gramaticais naquilo que dizem e naquilo que escrevem. Nas aulas, não se espera que os alunos utilizem essa função consciente, no primeiro momento.

5. A noção de filtro afetivo¹ é particularmente útil. A intenção é manter este filtro o menor possível, para obter melhores resultados. Por outras palavras, quanto menor a pressão a que um estudante estiver sujeito, menor será o filtro afetivo. Isto se consegue cativando a atenção dos estudantes nos assuntos que lhes interessam. Os assuntos com os quais se identificam e acerca dos quais são capazes de partilhar opiniões. O filtro afetivo mantém-se pequeno porque nenhum estudante é obrigado a falar na língua estrangeira, ele será incentivado e isso cria na sala de aula um ambiente propício à aprendizagem de uma língua estrangeira.

Acredita-se que saber as regras gramaticais de uma língua estrangeira não é um pré-requisito para o desenvolvimento das capacidades comunicativas. Numa aula em que se utilize o método natural, os alunos expressam a sua opinião sobre uma determinada situação partilhando as suas ideias. Para estes alunos, a língua estrangeira é uma ferramenta para a comunicação, não uma obrigação dolorosa.

A partir dessa reflexão entendemos que o processo de aprendizagem usa como primeiro foco uma lente padrão, ou seja, a habilidade em **ouvir**, em seguida o aprendiz adquire condições de **falar** e por último e naturalmente a competência em **ler e escrever**, a isso se denomina **engajamento discursivo**.

¹ A aprendizagem de um idioma adicional traz consigo sentimentos variados que podem ser conscientes ou inconscientes. Medo, ansiedade, frustração e muitas outras emoções influenciam o processo e devem ser considerados pelo instrutor. Segundo Krashen, famoso linguista especializado em aquisição e aprendizagem de idiomas, o Filtro Afetivo – em inglês, Affective Filter, é uma espécie de barreira que impede que o aprendiz processe o input recebido na nova língua. De acordo com essa teoria, autoconfiança, stress, motivação e ansiedade são fatores afetivos determinantes para o sucesso da aprendizagem. A combinação desses elementos pode prejudicar – e até impedir – que o aluno aprenda. Por isso, é importante que o instrutor esteja atento e preparado para lidar com essa questão de forma individualizada, avaliando e compreendendo as necessidades de cada aprendiz e criando um ambiente seguro para que ocorra a aprendizagem.

No percurso, esses alunos deverão aprender os usos da linguagem com os quais não estarão familiarizados (por exemplo, a leitura e a produção de um texto escrito), podendo também interiorizar sua natureza sociointeracional (por exemplo, aprender a considerar as marcas e identidades sociais em contextos específicos), construindo assim, conhecimentos de natureza metalinguística, isso lhe dará a possibilidade de *pensar, falar, ler e escrever* na nova língua aprendida.

Esse conhecimento sistêmico envolve os vários níveis da organização linguística que alunos poderão alcançar: os conhecimentos ²léxico-semânticos³, morfológicos⁴, sintáticos⁵ e fonéticos⁶ fonológicos⁷. Eles possibilitam que as pessoas, ao produzirem enunciados, façam escolhas gramaticalmente adequadas ou que compreendam enunciados apoiando-se no nível sistêmico da língua.

Ao mesmo tempo, é esse tipo de conhecimento que pode, com o desenvolvimento da aprendizagem no nível sistêmico, colaborar no aprimoramento conceitual do aluno, ao expô-lo a outras visões do mundo, a outros modos de viver a vida social e política, à possibilidade de reconhecer outras experiências humanas diferentes como válidas.

² Léxico é o conjunto de palavras pertencentes a determinada língua.

³ Semântica é o estudo do significado, no caso das palavras, a semântica estuda a significação das mesmas individualmente, aplicadas a um contexto e com influência de outras palavras.

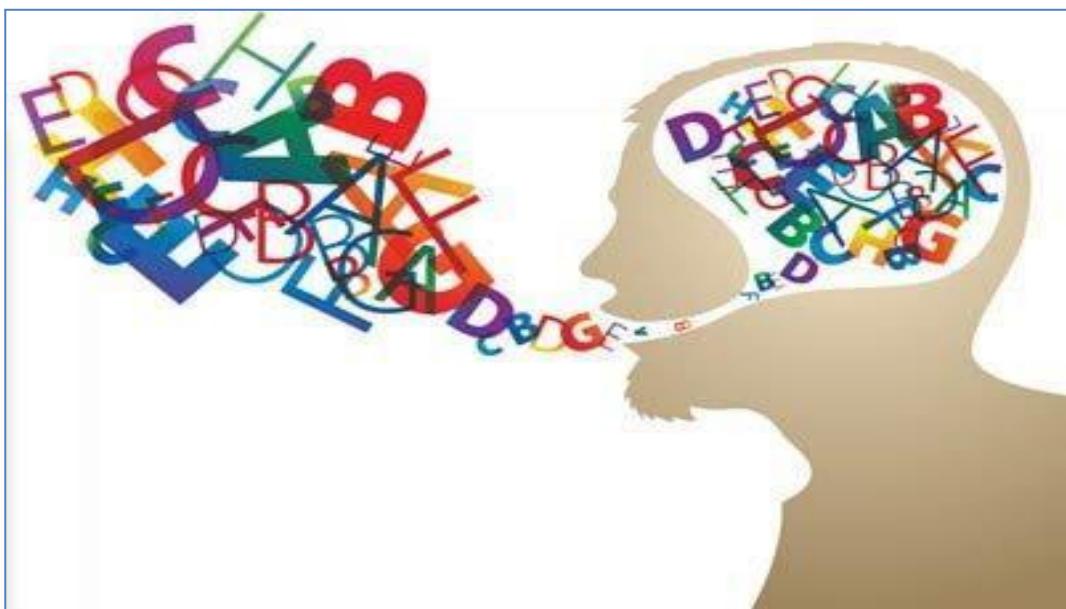
⁴ Morfologia relaciona-se ao estudo das palavras de acordo com a classe gramatical a que elas pertencem.

⁵ Sintaxe se evidencia pela habilidade em organizar a mensagem de forma que cada palavra adquira seu lugar determinado na oração.

⁶ Fonética é parte da linguística que estuda e classifica os elementos mínimos da linguagem articulada (fones, sons da fala) em sua realização concreta.

⁷ Fonologia é o ramo da linguística que estuda o sistema sonoro de um idioma. Ao estudar a maneira como os fones (sons) se organizam dentro de uma língua, classifica-os em unidades capazes de distinguir significados, chamadas fonemas.

PROCESSO E CONCEITO DE APRENDIZAGEM E O AUTODESENVOLVIMENTO



Antes de prosseguirmos com as reflexões é importante paramos para por à mesa um conceito que é gerador de compreensão para o próximo tópico da discussão. E o faremos de forma interrogativa: **o que é aprendizagem e como ela acontece?**

Pois bem, certamente a aprendizagem é algo com a qual convivemos desde crianças e é um processo que vivemos no dia a dia. Para definirmos o conceito precisamos antes de tudo quebrar uma barreira que define a aprendizagem como algo simples, ou seja, como o simples ato de “conhecer algo novo e saber como funciona dentro da realidade”, aí existe um universo de possibilidades, mas não é suficiente para dimensionar o poder do processo de aprendizagem, por isso vamos refletir e aprofundar um pouco mais essa questão.

Para começar é preciso entender que a aprendizagem é necessária para a adaptação do ser humano ao mundo. Para que aconteça o desenvolvimento é preciso que se conheça esse algo “novo”, mas ainda mais importante é que se saiba como aplicar esse conhecimento a realidade, e mais, como utilizar esse conhecimento para alterar essa pseudo realidade.

Aqui, é preciso assumir que a aprendizagem é muito mais que o resultado do uso de modelos, métodos ou técnicas de ensino, é preciso que seja uma experiência transformadora, deve ser algo que transcenda a sala de aula, a empresa, a convivência familiar ou qualquer tipo de instituição. A aprendizagem pode se dar de várias formas e é aqui que chegamos aos seus processos. Esses são divididos em processos *dinâmicos, contínuos, globais, pessoal, gradativo e cumulativo*. Todos esses seis processos possuem suas diferentes formas de concretizar a aprendizagem de algo novo dentro da mente de um indivíduo.

Tudo isso é gerado para se alcançar a adaptação perfeita, e se falamos de adaptação é porque entendemos que esse universo é alterável, portanto mutável e desde que com as devidas condições os alunos podem alcançá-la. Por isso a necessidade de uma metodologia que garanta essa trilha que leve ao resultado desejado, que sirva como ferramenta e que possa ser utilizada pelos profissionais como perspectiva pontual, a essa denominaremos **Aprendizagem Acelerada**.

A METODOLOGIA E SEUS CONCEITOS EQUIVALENTES.

Qualquer pessoa pode aprender mais e melhor se estiver "condicionada para aprender". E este condicionamento é obtido a partir das técnicas de relaxamento, que abrem os "poros do subconsciente" para a memorização perfeita.

A educação evoluiu, trazendo novas metodologias de ensino que mostram ser possível trabalhar em sala de aula e, em todo o contexto escolar diferentes maneiras de se adquirir conhecimento, influindo diretamente no desenvolvimento intelectual, social e emocional do aluno.

A metodologia de ensino utilizada pela Enjoy é baseada em técnicas de Aprendizagem Acelerada, na qual se utilizam cinco bases científicas, como ferramenta de aplicação. Há muitos estudos que comprovam a eficácia dessa metodologia, aliada a uma didática adequada.

A metodologia da Aprendizagem Acelerada apresenta uma nova postura em todos os aspectos, um estado de vigília relaxada, lidando simultaneamente com inúmeras informações. Nesse estado, onde as ondas cerebrais baixam de intensidade, a mente inconsciente entra em cena e o cérebro abre

seus filtros, ficando mais disponível à novas informações para aprendermos de maneira mais produtiva e eficaz; é sair do raciocínio vertical e ir para o raciocínio lateral.

Segundo Edward De Bono (1976): “Raciocínio vertical é cavar cada vez mais fundo no mesmo buraco. Raciocínio lateral é tentar de novo em outro lugar”. De Bono conceituou pensamento lateral como a habilidade de buscar, com a mente aberta, novas ideias, olhar em novas direções, desafiar conceitos existentes, isto é, pensar com o cérebro integral. As técnicas de Aprendizagem Acelerada vêm sendo aplicadas em todos os níveis de estudos, trazendo um aprendizado divertido, agradável, satisfatório e inovador.

As ferramentas usadas na Enjoy são: exploração dos Canais de Aprendizagem (VAC), ativação dos hemisférios cerebrais, conceituação das inteligências múltiplas, PNL - programação neurolinguística e sugestopedia. Para melhor compreensão e assimilação de cada conceito é necessário um breve estudo sobre a metodologia e suas bases científicas, para que seja possível utilizá-los em conjunto dentro da proposta pedagógica da escola, unido ao objetivo principal que é a educação para valores.

APRENDIZAGEM ACELERADA



Na década de 60, o médico e educador búlgaro Georgi Lozanov fez uma descoberta interessantíssima. Ele descobriu que há um "estado mental" propício para a aprendizagem e que qualquer aluno conduzido a este estado mental aprende mais e melhor num espaço de tempo bem menor. Fantástico, não é mesmo?

Este estado mental foi denominado *estado de vigília relaxada* e é obtido quando o nosso cérebro passa a operar na faixa de 8 a 12 ciclos por segundo, ou seja, quando o cérebro entra em "alfa".

Para abaixar a frequência mental dos seus alunos, Lozanov experimentou começar as aulas com sessões de relaxamento bioenergético associado à música barroca. O resultado foi o melhor

possível. Seus alunos, livres de tensão e estresse, começaram a refletir uma melhora substancial na percepção,

processamento, memorização e recuperação das informações aprendidas. Principalmente na aprendizagem de língua estrangeira.

Nota: está cientificamente provado que 80% das dificuldades da aprendizagem estão relacionadas com o estresse e que, reduzindo-se o estresse, melhoramos a qualidade da aprendizagem.

Entusiasmado com os resultados, Lozanov resolveu utilizar a música (principalmente a música barroca, por causa das suas 60/70 batidas por minuto) como veículo da informação e passou a dividir a sua aula em três sessões bem definidas:

1ª parte: Relaxamento bioenergético (semelhante ao da tradição iogue).

2ª parte: Um concerto passivo, onde a matéria era lida de forma sugestiva para os alunos, tendo como fundo musical, peças de Handel, Bach e Corelli.

3ª parte: Um concerto ativo, onde a matéria era lida novamente, de forma sugestiva expressiva, ao som de peças, como por exemplo, o Concerto nº 7 para violino e orquestra, de Mozart.

Lozanov acreditava, e isso veio a ser provado cientificamente, que a música mantém a informação (por ela canalizada) viva na consciência do aluno até à noite (nas primeiras horas do sono) quando, de fato ocorre, ocorre a aprendizagem. É exatamente nesta fase do sono que se abrem os poros que ligam o consciente ao subconsciente e onde todas as informações aprendidas (eficazmente), durante o dia, são transferidas para a memória de longo prazo.

Esta técnica de Lozanov foi denominada sugestopedia. Através dela, hoje em dia é possível aprender-se uma língua estrangeira em tempo recorde, e memorizar capítulos inteiros da História Universal em poucos minutos, como fazem os alunos dos Supercampos americanos e outros similares ingleses e neozelandeses. É, realmente, fantástico!!!

SUGESTOPEDIA



A sugestibilidade é um elemento da personalidade independente da inteligência: em função do tipo de sugestões recebidas se estimula ou desestimula o ser humano. As sugestões negativas são fontes de inibições e diminuem a capacidade real do indivíduo, porém ajudando-o a se libertar das limitações sugeridas por seu ambiente desde a infância se conseguem grandes melhorias na personalidade e na conduta e se elevam também significativamente os níveis de aprendizagem.

Na realidade, entretanto, o fator musical na sugestopedia não apresenta uma grande novidade aos olhos do investigador curioso. Veja: as religiões (todas elas) sempre utilizaram a música como pano de fundo para "estimular a fé" nas pessoas. Há milênios se sabe que a música suave é profundamente relaxante. E é relaxante porque não cobra "ação intelectual", isto é, não exige raciocínio e isto faz abaixar a frequência das ondas cerebrais. Ela é percebida pelo ouvido e não há

necessidade de ser "processada" de forma cansativa pela mente. Ora, isto é ótimo para "estimular" as emoções; e a fé, de certa forma, é uma emoção. É preciso que se entenda também, que o conceito de "informação" não abrange somente o campo da comunicação verbal ou visual; as emoções também são informações; a dor é uma informação, a sensação de frio ou calor também, o medo idem, etc.

Esta propriedade da música, a de carregar a informação de forma prazerosa, permite que a usemos como "veículo" para passarmos informações muito importantes ao cérebro. As instrutoras primárias exploram muito esta "possibilidade didática" com os seus alunos. Contudo, tal técnica não se presta só às crianças pequenas; adolescentes e até adultos podem e devem usar esta propriedade da música.

Por outro lado, sabe-se também que a nossa memória tem uma preferência toda especial pelas informações recheadas de prazer (quem não se lembra do primeiro beijo, da primeira (o) namorada (o), não é mesmo?). Todos nós memorizamos bem os eventos que dão muito prazer, e a música suave propicia este prazer. Vale lembrar também que os velhos iogues já associavam a música aos seus exercícios de relaxamento com o propósito de conseguirem a "iluminação" que, no nosso caso, podemos entender como "aprendizagem".

Ocorre, entretanto, que a aplicação prática da sugestopedia requer a participação de alguém experiente no processo e que funcione como monitor ou orientador. Dessa experiência podemos tirar três pontos fundamentais que são de grande valia para quem quer aprender mais rápido e com mais eficácia. São eles:

1 - Uma breve sessão de relaxamento, antes de começar a aula, pode aumentar em mais de 50% a retenção do conteúdo aula na memória;

2 - A música barroca pode ser altamente eficaz durante o estudo quando funciona como pano-de-fundo;

3 - Fazendo relaxamento, usando a música barroca como suporte e explorando os recursos mnemônicos (que você pode ler na nossa sessão "Memorização") com certeza o aluno poderá livrar-se do estresse, que responde por 80% das dificuldades da aprendizagem, e dos riscos de vir a ter aquele famoso "bloqueio mental" por tensão.

Em seus primeiros anos, conforme já mencionamos, a sugestopedia está muito próxima da psicoterapia sugestiva: usa-se a música apenas na sessão de concerto passivo, com a aula acontecendo em ambiente de baixa luz (penumbra) e se dão algumas instruções para o relaxamento, porém utilizam- se muito poucos elementos artísticos e lúdicos. Na aprendizagem de idiomas os resultados mostraram a princípio a memorização de grande quantidade de palavras soltas, depois frases e expressões e mais tarde, diálogos curtos. São as antigas variantes clínicas, ainda muito lógicas e analíticas, que seguem enfatizando mais as partes que o todo e assim limitam a visão global da estrutura da língua.

A Sugestopedia é o estado de excelência na comunicação entre aprendiz e mestre, entre aluno e instrutor. Mas esta comunicação precisa ser verdadeira, sincera, franca. O instrutor precisa acreditar em seu trabalho e sentir carinho por ele e por seus alunos, precisa fazê-lo com amor. Todos os outros elementos, harmonicamente orquestrados que o instrutor bem treinado utiliza, vão auxiliá-lo a atingir essa excelência na comunicação. Quando o aluno percebe isso, começa a aflorar suas capacidades de reserva mentais e aprende muito mais, sentindo-se muito bem!

Baseado na introdução inicial, a sugestopedia aplica estímulos sonoros que influenciam na carga neurológica, uma vez que as ondas cerebrais podem ser formatadas de maneira que assumam a mesma frequência imposta por batidas sonoras. O cérebro por sua vez trabalhará com disparos eletroquímicos que acabam por caracterizar os estados de consciência conhecidos como *Gamma, Alpha, Beta, Theta e Delta*. Cada uma dessas ondas possui frequências vibratórias específicas e representam um estado de consciência diferente. Portanto, a partir destes estímulos, é possível atingir diferentes níveis de qualidade do uso do cérebro a partir da indução de ondas cerebrais e condicionar a atividade cortical.

Tal como o coração, o cérebro opera com impulsos rítmicos de eletricidade (normalmente conhecidos como impulsos nervosos) gerando frequências cíclicas conhecidas como ondas cerebrais, assim como ilustrado no exemplo abaixo:

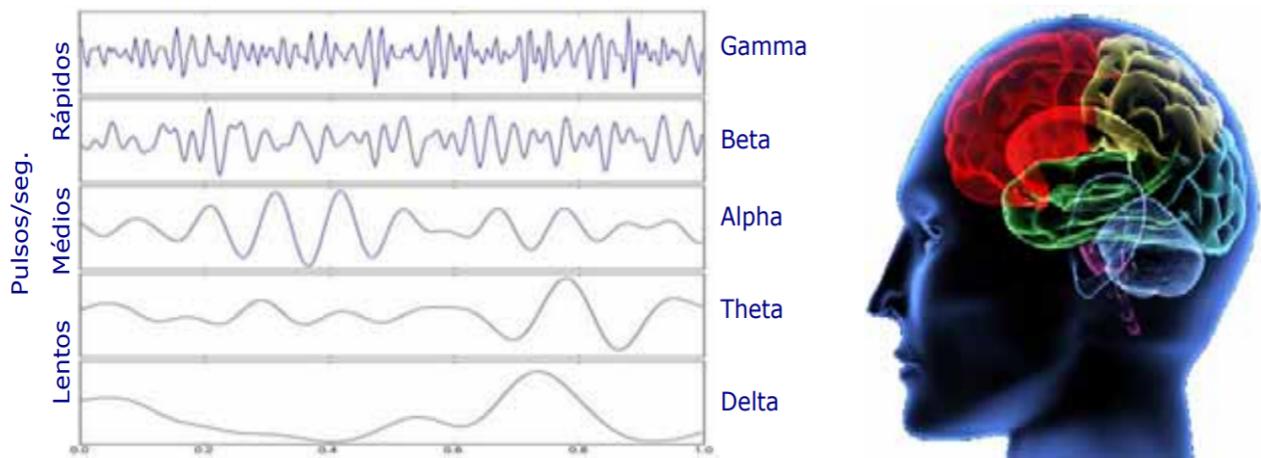


Ilustração das ondas cerebrais pelos níveis de consciência, juntamente com suas frequências em hz

Quando há prevalência de uma determina onda podemos apresentar padrões diferentes, como:

1^ª- Delta (0.5-3.0 ou 0-4 Hz): encontrada durante o sono profundo (Siever, 1999).

2^ª- Theta (3-7 ou 4-8 Hz): Estado de baixa consciência, normalmente visto durante estados hipnóticos, emoções, durante os sonhos e no sono REM. Também importante para a consolidação da memória (Lisman e Idiart, 1995), utilizados para impulsionar o estado de consciência mais efetivo da concentração, que está presente na frequência abaixo.

3^ª- Alpha (8-11 ou 8-12 Hz): Encontrada durante atenção plena, Meditação e Quietude Mental. Outro caso de aumento do nível alpha é enquanto ocorre a busca de informações no cérebro, como quando uma pessoa tenta memorizar uma lista de palavras (Ward, 2003). O estado de consciência alpha é geralmente associado a processos imaginativos (Cooper, 2003), com por exemplo: A aplicação de estudo com o memory path, onde o indivíduo pratica o uso do exercício para imaginar cenários e a partir destes construir uma linha de raciocínio e de fala.

4^ª- Beta (15-18 ou 23-38 Hz): Estado de vigília, pensamento lógico-racional, alerta, atenção / tensão seletiva e linguagem. Altamente concentrado, curiosidade e pode apresentar perfil de ansiedade. Hiper vigilância, pode estar relacionado ao estresse pós-traumático ou histórico de raiva, euforia e outras emoções extremas. Altas cargas cerebrais durante o processo de aula podem resultar nesses

níveis de consciência e assim criar uma consolidação mais eficiente das informações obtidas pelo cérebro de forma a traumatizar estas na área límbica.

4ª- Gamma (38-40 Hz): Correlacionada ao processamento de estímulos tátteis, visuais e auditivos (Keil, 2001), sendo influenciada principalmente pelo visual. Presentes em quase todas as áreas do cérebro, com exceção em anestesias. Quanto maior a frequência de ondas gamma, mais rápido é possível lembrar-se de algo e guardar novas informações na memória de curto prazo (Lutz, 2004).

Estes estímulos podem ser atingidos com uma série de alternativas, como por exemplo: Utilização de sons e músicas, utilizar uma verbalização que equalize com o ambiente específico, estímulos motores associados aos métodos de aulas ambientadas e exercícios de movimentação.

CANAIS DE APRENDIZAGEM

TRÊS CANAIS DE APRENDIZADO



VISUAL



AUDITIVO



CINESTÉSICO

O conceito de canais e estilos de aprendizagem começou a ser estudado, devido à necessidade de compreender os motivos que levavam alguns alunos a aprender com mais rapidez que outros, e também as dificuldades de aprendizado identificadas em alguns deles. Ficou constatado que cada aluno possui meios diferentes de assimilar e compreender um mesmo conteúdo. A essas diferenças de meios de assimilação damos o nome de *canais de aprendizagem* e de acordo com a andragogia, essas diferenças ficam mais evidentes com o passar do tempo, se tornando mais acentuadas em adultos.

Há muitas teorias que distinguem os estilos de aprendizagem, como a de Richard M. Felder e Linda k. Silverman, que desenvolveu um modelo com metodologias que pudessem facilitar a compreensão dos instrutores do curso de engenharia da Universidade Estadual da Carolina do Norte sobre os estilos de aprendizagem dos seus alunos, aumentar o rendimento e diminuir a evasão de alunos. Esta teoria sugere que o conhecimento acontece de forma construtiva. David Kolb explica um modelo de aprendizagem experimental, constituído por um círculo que contém quatro estágios, onde o aluno toca todas as bases. Segundo Witkin, há apenas duas maneiras de assimilar informação: de maneira dependente ou independente do contexto ou ambiente. Algumas até possuem similaridades, entretanto, destacaremos o modelo de Rita Dunn e Kenneth Dunn, também chamado de classificação VAK, que explica os diferentes modos de aprendizagem de cada indivíduo, por meio dos sentidos, baseada em três estilos: *visual*, *auditivo* e *cinestésico*, necessário identificar o estilo de aprendizagem e os fatores de influência de cada aluno, propiciar condições para que ele encontre o melhor meio de armazenar as informações e aprender. É necessário haver grande sintonia entre os métodos e estratégias utilizadas pelo instrutor e as características que facilitam a absorção pelo aluno.



O canal visual

Os indivíduos que tem estilo visual podem ser divididos entre verbais, que encontram facilidade com leitura e escrita e não verbais, que aprendem melhor com o emprego de ilustrações, vídeos, fotografias, ambos necessitam de elementos visuais na aula que facilitem o processo de compreensão como: leitura de textos, gráficos, imagens, encenações.

Neste caso é pertinente usar a linguagem corporal durante as explicações; instruções e informações importantes devem ser escritas ou até ilustradas; é necessário manter os ruídos de fundo reduzidos para não atrapalhar. Este indivíduo, geralmente, cria imagens mentalmente das apresentações e explicações.

Para proporcionar um ambiente propício para aprendizagem deste aluno sugere-se:

- Usar recursos visuais, como gráficos, ilustrações, vídeos, charges e outros;
- Incluir espaços nos materiais didáticos para que os alunos façam anotações;



- Usar apresentação de slides, anotações na lousa ou flip chats para enfatizar os pontos principais de um contexto;
- Ilustrar informações importantes que estejam em um texto;
- Propor atividades em que os alunos possam representar visualmente a compreensão do assunto em questão.

O canal auditivo

Há indivíduos que possuem estilo auditivo e processam melhor as informações quando as escutam, por isso, preferem a comunicação oral e sua aprendizagem pode ser acentuada por meio de leitura em voz alta, debates, gravações em áudio no lugar de ler como aquele com habilidades visuais, por exemplo.

Enquanto o visual precisa de menos ruídos, para o auditivo é recomendável manter uma música de fundo para ajudar. O indivíduo que tem essa habilidade usa associação de palavras que o auxiliam a memorizar assuntos e situações.

- Estimular o debate durante as aulas, permitir que os alunos expressem opiniões e tire dúvidas;
- Preparar atividades que possam ser realizadas em grupo ou duplas, por exemplo;
- Mudar entonação, ritmo e altura da voz, para evidenciar informações importantes;

- Apresentar palestras relevantes ao tema da aula;
- Estimular o aluno a pensar por si mesmo (método socrático).

Estudos constantes acerca do tema revelam a importância de identificar e ajustar os estilos de aprendizagem do aluno. Os canais de aprendizagem estão diretamente relacionados a preferências e tendências individuais que influenciam na maneira como cada um aprende e armazena um mesmo



conteúdo.

Se respeitada a característica de cada um, tende-se a atingir o objetivo principal que é ensinar e aprender de maneira prática, proveitosa e eficiente. Há fatores que influenciam o processo de aprendizagem, como o ambiente, o estado emotivo do aluno e a semelhança entre o estilo de aprendizado do aluno com a maneira de ensinar do instrutor.

O canal sinestésico

As pessoas com estilo sinestésico tem necessidade de praticar para aprender. Neste caso tendem a perder a concentração quando, durante a aula, o instrutor utiliza poucos estímulos externos e explora menos a movimentação dos alunos. Usar demonstração, técnicas de explicação que usam gestos, aulas no laboratório / sala de projetos ou sala de jogos, elaboração e apresentação de projetos facilita muito a compreensão nesse caso. Estes indivíduos costumam se movimentar, ler em voz alta, fazer anotações e marcar pontos que consideram relevantes em um texto.

- Preparar atividades que levem os alunos a se movimentar fisicamente;
- Usar marcadores coloridos e outras notações ao fazer anotações na lousa e enfatizar palavras em um contexto;

- Promover a participação efetiva do aluno durante as aulas, com encenações, jogos com palavras, mímicas, uso de materiais como: perucas, acessórios e vestuários para criar identidade as personagens.

Esses conceitos são aplicados simultaneamente durante as aulas na Enjoy, visando atingir todos os alunos, ainda que possuam estilos diferentes. Os instrutores devem ser preparados em treinamentos e reuniões semanais, ministrados pelos coordenadores, com o intuito de motivá-los para manter a qualidade do ensino e garantir a aprendizagem.

HEMISFÉRIOS CEREBRAIS



O cérebro é um órgão de extrema importância para o controle das estruturas nervosas e tem a função primordial de estabelecer comportamentos dentro das espécies.

Sua estrutura permite que por meio da comunicação entre os neurônios, estímulos sejam produzidos e enviados à determinada célula do organismo. Através da produção de hormônios todos os comportamentos podem ser controlados, desde o movimento de um músculo até as sensações que determinam nossa maneira de agir, pensar, sentir e nos comportar.

Dividido em dois hemisférios, *direito e esquerdo*, cada um com funções específicas que podem determinar características do temperamento de um indivíduo dependendo de qual deles é mais utilizado. Seu funcionamento depende da formação de neurônios, que são células do sistema nervoso, especializadas na transmissão de informações e com capacidade de responder a estímulos.

Eles podem ser fortalecidos ou enfraquecidos dependendo de como são estimulados, estes neurônios começam a formar novas sinapses, que são locais onde ocorre o contato e a transmissão de informação entre eles, formando assim, uma rede neural, onde se dá o aprendizado.

Cada hemisfério apresenta características muito distintas. Ambos além de controlar os movimentos do corpo, são responsáveis pela realização de tarefas comuns, umas mais complexas, outras menos que, no entanto, exigem habilidades e conhecimentos que se encontram divididos nos lobos cerebrais. Depois de aprender determinado assunto o cérebro tem capacidade de ajustar informações, denominamos essa habilidade como *plasticidade*, conceito que surgiu na década de 90, que é a habilidade de agregar novas informações àquelas já existentes sem se desfazer das primeiras, a adição dessas informações faz com que os neurônios se fortaleçam, sem danos que possam ocasionar sua inexistência.

Portanto, cada indivíduo possui um potencial de inteligência que pode ser expandido proporcionando o aumento da aprendizagem. O processo de aprendizagem ocorre a partir de experiências que podem ser sistematizadas em cinco níveis, de complexidades diferentes, que ocorrem de forma crescente e hierarquicamente, que são: *sensação, percepção, formação de imagens, simbolização e conceituação*. Essas habilidades são adquiridas com o passar do tempo e

Certamente passam a ser mais complexas à medida que evoluímos.

- **Sensação** - é o nível que origina o comportamento, quando o indivíduo tem sensações passa a perceber o mundo ao seu redor e a maneira como as coisas acontecem;
- **Percepção** - está relacionada à consciência das sensações e atribui significado aos estímulos;
- **Formação de imagens** - tem relação com a memorização, já que se refere ao registro das sensações e percepções que formaram experiências;
- **Simbolização** - representa a capacidade de representar experiências seja de forma verbal ou não verbal;
- **Conceituação** - é a capacidade de assimilar as experiências, diferenciá-las e classificá-las dentro de um processo mental.

O indivíduo que utiliza predominantemente o hemisfério esquerdo do cérebro tende a ser organizado, analítico, lógico, racional; por ter o raciocínio lógico-matemático bem desenvolvido, possui habilidade com cálculos, escrita e melhor compreensão linguística. Também é responsável pelo processo de compreensão e formação da fala e escrita, bem como o aprendizado de idiomas da grande maioria dos indivíduos.

Por outro lado, o indivíduo que utiliza predominantemente o hemisfério direito do cérebro é mais criativo, imaginativo, observador e sensível. Por isso tem melhor desempenho artístico, habilidades em comunicação através da música e da arte. Enquanto o hemisfério esquerdo desempenha o papel de analisar, detalhar informações, no hemisfério direito elas são percebidas e sintetizadas. O hemisfério direito desempenha papel efetivo na formação dos comportamentos, influencia diretamente na demonstração do estado de humor e as intenções expressas na comunicação, como a entonação, expressões faciais e corporais.

A Enjoy desenvolve as atividades considerando a influência que os dois hemisférios têm na aprendizagem da língua, por isso, considera o estudo da linguística em seu contexto lógico, mas utiliza a história de personagens e suas emoções, assim como a arte da interpretação para garantir que o aluno acesse as emoções no seu processo de aprendizagem.

INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS



Howard Gardner, instrutor de Cognição e Educação na Universidade de Harvard, instrutor adjunto de neurologia na Escola de Medicina de Boston e diretor sênior do projeto zero de Harvard, que tem como objetivo estudar as relações entre inteligência, compreensão e ensino. Estudou sobre a localização das habilidades, e áreas que pudessem ser responsáveis pela criatividade no cérebro, foi então que chegou à conclusão da **Teoria das Inteligências Múltiplas**, onde afirma que todo indivíduo possui habilidades distintas que não definiu como talentos, por acreditar que esta expressão não seria suficiente para definir o real potencial que a inteligência tem.

Até a realização da pesquisa de Gardner, o padrão utilizado para avaliar inteligência era o teste de QI (quociente de inteligência), criado no início do século XX pelo francês Alfred Binet, a pedido do Ministro da Educação do seu país, cuja preocupação era definir quais crianças teriam sucesso nos métodos de educação propostos pelo país e quais teriam deficiências, para estas pretendia criar um programa diferenciado de ensino a partir dos resultados dos testes aplicados.

Os testes de QI eram utilizados também para determinar se uma criança possuía ou não *deficiência mental*. Entretanto, mais tarde, o próprio Binet admitiu que este teste não seria o suficiente para determinar, ainda que numericamente, o quanto inteligente um indivíduo pode ser, muito menos conceituar com exatidão um tema tão complexo como a inteligência humana.

A palavra inteligência tem origem do latim *intellectus*, de *intelligere*, entender, compreender, segundo o dicionário, significa:

1 - Faculdade de entender, pensar, raciocinar e interpretar; entendimento, intelecto.

2 - Compreensão, conhecimento profundo.

Houve afirmações de que inteligência é um conjunto que define as características intelectuais de um indivíduo, que distingue os seres humanos dos animais, entretanto, segundo Gardner inteligência é “um potencial biopsicológico para processar informações que pode ser ativado num cenário cultural para solucionar problemas ou criar produtos que sejam valorizados numa cultura”.

Inicialmente Gardner identificou e definiu a existência de sete inteligências: *lógico-matemática, linguística, espacial, musical, cinestésica, interpessoal e intrapessoal*. Ele afirmou que as duas primeiras já haviam sido identificadas e amplamente estudadas, por exemplo, a inteligência lógico-matemática, por Jean Piaget.

Anos após o lançamento do livro ele propôs a existência de outras duas que são a *inteligência naturalista e a existencialista*. Especialmente no Brasil, alguns estudiosos propõem a existência da *inteligência pictórica*.

Faremos aqui uma breve definição de cada uma delas, com a finalidade de identificá-las e compreendê-las:

- **Lógico-matemática:** sensibilidade para padrões, ordem, habilidade para raciocínio lógico, analítico e solução de problemas matemáticos;
- **Linguística:** sensibilidade com os sons, significados das palavras, habilidade na exploração e domínio delas e da comunicação, também em outros idiomas;
- **Visual Espacial:** habilidade para manipular formas, objetos e espaços mentalmente de maneira precisa; habilidade de criação de imagens e uso de imagens para solução de problemas.
- **Musical:** sensibilidade para perceber ritmos e notas musicais, habilidade para reproduzir música;
- **Cinestésica:** habilidade de controlar intencionalmente os movimentos do corpo e manipular objetos com destreza utilizando a coordenação fina;
- **Interpessoal:** sensibilidade para identificar, reconhecer e lidar com os sentimentos de outras pessoas;
- **Intrapessoal:** capacidade de autoconhecimento, formular características próprias e usá-las para atingir objetivos;
- **Naturalista:** capacidade de perceber características naturais do ambiente de maneira distinta, identificar espécies;
- **Existencialista:** capacidade de lidar com as questões transcendentais, como a meditação, autocontrole e o significado da vida.

Gardner tem convicção de que sua teoria é aplicada em muitos lugares do mundo, mas permanece enfatizando a necessidade de individualizar o ensino, deixar de tratar todos os alunos da mesma forma e passar a aprender mais a respeito dele, a maneira como cada um aprende e procurar ensinar de maneira que faça sentido para seu estilo de pensar e aprender. Atualmente, isto é possível devido ao emprego de tecnologias na educação, que facilitam o processo de aprendizagem e nos permitem diversificar as formas de ensinar, isso é pluralização. O próprio Gardner afirma que aquilo

que é importante não deve ser ensinado de uma só maneira, dessa forma podemos atingir um número maior de alunos e significar o que realmente é saber e entender algo.

Dentro da Metodologia Enjoy, utilizamos todas as ferramentas disponíveis durante as aulas e no interior da escola para atingir o maior número alunos, preferencialmente todos, como: recursos audiovisuais, acessórios, técnicas de memorização, decoração do espaço escolar em datas comemorativas, sinalização, identificação de personagens, etc.

A importância de respeitar o estilo e tempo de cada aluno é levada em consideração, uma vez que as turmas são multiníveis e cada aluno se encontra em um estágio. É necessário envolvimento total do instrutor durante a aula para que possa perceber os desafios que possam aparecer durante o processo, considerando as múltiplas inteligências e diferenças de personalidade dos alunos. Alguns são extrovertidos e comunicativos, outros introvertidos e tímidos, necessitando de maior atenção durante as aulas.

PROGRAMAÇÃO NEUROLINGUÍSTICA (PNL)

PROGRAMAÇÃO NEUROLINGUÍSTICA

A REALIDADE É SUBJETIVA A MANEIRA QUE INTERPRETAMOS AS COISAS

*Acelerar sua capacidade de aprendizado, definir resultados atraentes para si mesmo,
desenvolver relacionamentos de alta qualidade, Auto-conhecimento*

ENJOY
Inglês Profissionalizante

De acordo com Richard Bandler, a Programação Neurolinguística (PNL) é definida como o estudo da estrutura da experiência subjetiva, o que pode ser deduzido e predito por ela já que se crê que todo o comportamento tem uma estrutura. Pessoas como Virginia Satir, Milton Erickson e Fritz Perls tiveram resultados espantosos com muitos dos seus clientes. A partir dos seus padrões linguísticos e comportamentais, o Dr. Richard Bandler e John Grinder construíram novos modelos. Os criadores da PNL então aplicaram tais modelos em seu próprio trabalho.

Porque estes modelos são formais, eles também permitem *predição e dedução*. Padrões que podem não ter estado disponíveis em qualquer dos modelos anteriores podem agora ser construídos, a partir da representação formal que os criadores da PNL desenvolveram.

Novas técnicas e modelos foram (e seguem sendo) desenvolvidos. Desde que os modelos que constituem a PNL descrevem como o cérebro humano funciona; eles têm sido usados para ensinar a fazê-lo funcionar melhor. A PNL não é um instrumento de diagnóstico, ela só pode ser “aplicada” e, portanto, ser ensinada de forma experimental. “Programadores”, como são chamados os praticantes da PNL, sempre ensinarão pela “instalação”, e não por ensinar técnica após técnica, pois “técnicas” envelhecem rápido demais para servir de base para a PNL.

O aprendizado, segundo Bandler, não se dá em camadas superpostas. Uma vez que se tenha aprendido o padrão subjacente pelo qual algo pode ser aprendido (fase básica da formação em PNL), o material torna-se não só facilmente acessível como também uma extensão lógica. Por exemplo, uma vez que alguém aprendeu a ler já não importa mais se o livro tiver 5 páginas ou 200. Similarmente, uma vez que alguém aprendeu a estratégia do soletrar não importa mais se a palavra a ser soletrada tiver 2 ou 5 letras, você só tem que olhar a figura na sua mente do mesmo jeito.

A PNL foi especificamente criada para nos permitir fazer a mágica, criando novas maneiras de entender como a comunicação verbal e não verbal afetam o cérebro humano. Desta forma, ela se apresenta como uma oportunidade invulgar, não só de comunicarmo-nos melhor com nós mesmos e com os outros, mas também, de aprender como obter maior controle sobre o que nós consideramos funções automáticas da nossa própria neurologia.

Quando alguém fala de Modelagem da Excelência Humana, ficar em forma, criar rapport, criar um futuro atraente ou quão “visual” é, está usando conceitos da PNL.

Modelagem, Espelhamento, Ancoragem e Ressignificação

Estes quatro preceitos básicos da PNL ajudam a atingir os resultados esperados. Vamos falar um pouco sobre cada um deles:

- **Modelagem:**

É quando o aprendiz (nossa aluno) tem um modelo de vida e programa-se (com nossa ajuda) para modelar-se com base naquele exemplo. Pode ser um esportista, um artista, um político, um grande líder, etc. A modelagem permite resultados fascinantes, mas precisa que o aprendiz se abra para receber os estímulos, precisa que ele conheça suas barreiras e que não permita que elas bloqueiem a nova programação que está sendo implementada.

- **Espelhamento:**

Similar à modelagem, mas com aplicação totalmente diferente, o espelhamento consiste em criar rapport com o aprendiz de forma a conseguir que ele espelhe o que você está fazendo, intelectualmente e até fisicamente. (Falaremos sobre isso novamente quando mostrarmos casos práticos).

- **Ancoragem:**

Consiste, como o nome sugere, em criar âncoras para determinados estados de espírito, que ajudam a produzir os efeitos esperados.

Uma forma clássica de ancoragem é o “tapinha nas costas”, que não precisa, mas pode ser, literal. Ancoragem é quando você eleva o estado de espírito do aprendiz, deixando-o extremamente feliz, animado, excitado e então dá o “tapinha nas costas”. Pode ser, por exemplo, uma palavra de apoio, como “excelente”.

Depois de criada a ancoragem, toda vez que quiser que a pessoa volte àquele estado de espírito, basta voltar a dar “o tapinha”, ou seja, basta jogar a âncora.

- **Ressignificação:**

Consiste em ajudar o aprendiz a descobrir suas barreiras internas, seus maiores obstáculos, e ensiná-lo a minimizar os riscos, dando ao “problema” um novo significado e nomeando-o como um “desafio”.

Os quatro pilares da PNL no aprendizado

Para melhor aproveitamento na aplicação da PNL, é preciso sempre levar em conta os quatro pilares básicos:

- Afinidade

- Metas

- Acuidade Sensorial

-Flexibilidade comportamental.

- **Afinidade:** aquela qualidade de confiança mútua e sensibilidade no relacionamento conhecida como rapport. Qualquer coisa que você faz ou qualquer coisa que você queira ser irá exigir se relacionar ou influenciar outras pessoas. Assim, o primeiro pilar da PNL é estabelecer rapport com você mesmo e depois com seus aprendizes.
- **Metas:** a chave para o sucesso é ser preciso. Quanto mais preciso você for, sabendo o que é que você quer e o porquê, é mais provável que você consiga exatamente o que quer. E o mais provável é que você saberá quando você atingiu a sua meta. É toda uma maneira de pensar - pergunte consistentemente a si mesmo e aos seus aprendizes o que você / eles querem.
- **Acuidade Sensorial:** use os seus sentidos: olhando, ouvindo e sentindo o que está acontecendo na verdade com você. Somente então você irá saber se está no caminho da sua meta e pode usar esse feedback para ajustar o que está fazendo se for necessário. Da mesma forma, estimule seus aprendizes a fazê-lo, ensinando-os a importância de controlar todos os estímulos que recebem.
- **Flexibilidade comportamental:** tenha muitas opções de ação. Quanto mais escolhas você tiver, terá mais chances de sucesso. Se fizermos sempre a mesma coisa, vamos obter sempre o mesmo resultado. Fique mudando o que você faz até obter o que quer. Em sala de aula, mais ainda, quanto mais plural você for, mais seus aprendizes absorvem. Se for mais fácil para você, lembre-se do mnemônico: FAMA (Flexibilidade /Acuidade Sensorial /Metas / Afinidade).

A PNL é uma forte ferramenta que, se bem utilizada, potencializa vários aspectos da vida, no nosso caso, a aprendizagem é o foco. Por meio da aplicação dos estímulos corretos, do uso da ancoragem de forma magistral, do estímulo do aluno à modelagem, seja por modelos entre

esportistas, artistas, políticos ou grandes líderes, seja por espelhamento, quando o aluno reflete seu instrutor, podemos atingir resultados extraordinários.

A aplicação dessas bases científicas quanto metodologia na Enjoy, visa a todo o tempo, adaptar o ensino ao aluno, pois sabemos que o método tradicional, no qual se molda o aluno ao método, produz pouco e às vezes pouco ou nenhum resultado.

Tendo isso em vista, listamos aqui uma série de dicas exemplificativas, de situações que podem acontecer em sala de aula e com as quais devemos ter o máximo cuidado, para utilizar a metodologia em nosso favor, sempre visando o máximo aproveitamento de nossos alunos.

Uso de ferramentas específicas para o alcance de resultados específicos:

A metodologia Enjoy, por ter base na Sugestopedia, PNL, Canais de Aprendizagem, Hemisférios Cerebrais e Inteligências Múltiplas, utiliza recorrentemente recursos lúdicos como teatro, música, tecnologia, artes visuais e tantas outras ferramentas. Mas estes devem ser sempre processos artísticos, criativos, nunca mecânicos.

A música

Na recepção dos alunos (gathering / warm up) pode ser utilizada uma música, seja tocada em um aparelho de som, cantada ou tocada em um instrumento. O instrutor Enjoy precisa conhecer sua turma, a fim de determinar qual gênero musical escolher, qual artista será bem aceito por aquela turma, etc.

É necessário, muitas vezes, trabalhar músicas diferentes para turmas diferentes, pois a “temperatura” das turmas é diferente. O horário também pode e deve ditar diferenças de escolha. Uma música calma demais na primeira turma da manhã pode ser um problema, pois deixará a turma com sono, enquanto a tarde pode ser uma excelente escolha, pois diminuirá o ritmo frenético em que muitas turmas entram na sala de aula.

Outro ponto que merece destaque é a utilização dos alunos para, por exemplo, performar em um instrumento musical, como violão, pandeiro ou qualquer outro. Novamente, o que impera aqui é a necessidade do instrutor de conhecer seus alunos.

A Encenação

Como parte de nossa metodologia, o aluno Enjoy encena uma minipeça de teatro, ao final do estudo de cada cena, ou seja, ele representa, assumindo a condição de ator, a cena que acabou de estudar. Este procedimento ajuda na desinibição e principalmente na fixação, principalmente para alunos cinestésicos, mas também para os visuais e auditivos.

Parte essencial de nossa metodologia, a representação teatral merece cuidado e atenção máximos do instrutor. É preciso, mais uma vez, que o instrutor conheça a fundo seus alunos, para que possa indicar os papéis certos para eles (Separation of groups / script reading / Yellow week / output) , para que sugira leves modificações, para que dê dicas de trejeitos e jargões, para que dê vida junto com seus alunos aos personagens que eles vão encenar ao final (green week / output) estudando. É importante envolver os alunos muito além da encenação, pode-se trabalhar com eles a preparação da peça, a montagem do cenário e muito mais. O instrutor deve sempre encorajar seus alunos a falar inglês durante todo o processo.

Importante dizer que o mais importante não é o aluno decorar a fala (a não ser que tenha facilidade e isso faça parte do seu processo individual de aprendizado), mas o ensaio é a peça chave, quando ele ensaia, ele treina e isso sim é parte essencial da aprendizagem. Durante a apresentação é mais importante que o aluno esteja localizado dentro do contexto do ele apresentar uma fala como “decoreba”, se ele for capaz de aperfeiçoar o texto sem fugir do contexto, deve ser aplaudido em detrimento da avaliação.

A fixação de vocabulário.

Outra parte do aprendizado que merece atenção e carinho, e que pode e deve ser feita com variações de turma para turma, é a introdução de novas palavras, bem como a fixação de vocabulário. O instrutor não deve prender-se à escrita de palavras na lousa, ler, traduzir e pedir que os alunos copiem, espera-se que vá além disso.

A proposta é que se reinvente a aula, faça flashcards, trabalhe com desenho, mímica, mnemônicos, cognatos, falsos cognatos, criem dinâmicas, faça brincadeiras de lado direito x lado esquerdo da sala, meninos x meninas, grupos x grupos, use apresentações em PowerPoint, aproveite a estrutura que tiver ao seu dispor, saia do lugar comum. Lembre-se, reinventar-se a todo o tempo,

adaptar o ensino aos alunos e utilizar o Enjoy Class (elenco de conteúdos utilizados no output que são trabalhados interdependentes do conteúdo do input para gerar plasticidade cerebral) de forma eficiente.

Dinâmicas e atividades lúdicas.

Diversas são as opções para engajar os alunos cinestésicos, prender a atenção dos visuais e chamar a atenção dos auditivos. Durante as aulas de semanas amarelas, vermelhas, azuis e verdes será bem-vinda a utilização de dinâmicas, contudo vale salientar que não são brincadeiras, considerando que alunos e pais têm certo preconceito a esse tipo de atividade, por isso, denominamos dinâmicas.

#GTD GETTING THINGS DONE

O Departamento pedagógico contém mais de uma centena de procedimentos, que são realizados diariamente, semanalmente, mensalmente, semestralmente e anualmente. Portanto, a chance da equipe pedagógica não cumprir suas tarefas pela alta demanda é alta. Como sabemos que cada um desses mais de cem procedimentos tem a sua função e extrema importância, aplicamos aqui um método que garantirá a conclusão de cada uma dessas tarefas.

O Método GTD é uma ferramenta que ensina a usar o tempo de maneira mais eficiente. O tempo disponível é otimizado para ser aproveitado em demais tarefas, causando naturalmente a sensação de mais produtividade.

A sigla GTD — do inglês “Getting Things Done” — faz referência à metodologia criada por David Allen e ensinada em sua obra "A arte de fazer acontecer". Consiste em um método simples e efetivo de 5 etapas que auxiliam no aprimoramento da gestão de tarefas, tanto individualmente como coletivamente.

Utilizando o método GTD, o senso organizacional é melhor estruturado, a carga de trabalho é dosada e o processo em si minimiza os danos da procrastinação.

O grande objetivo dessa metodologia é minimizar o estresse e a ansiedade ao mesmo tempo em que maximiza a produtividade. Em momentos como esse que estamos vivendo, esse método faz uma enorme diferença.

O primeiro passo para desenvolver o GTD é compreender o conceito de circuitos abertos. Circuitos abertos são os momentos ou situações, onde o indivíduo ou um grupo de pessoas quebram a continuidade de produção de uma tarefa específica, pela preocupação antecipada de uma próxima tarefa que não teve seu início aplicado. Deixando de realizar a tarefa em andamento para realizar uma próxima. Resultando a longo prazo em uma série de atividades não concluídas, alta carga de estresse, ansiedade e improdutividade.

COMO UTILIZAR O MÉTODO GTD

• COLETAR

Este é o momento de tirar da cabeça todas as ideias e lembranças de coisas a fazer e passar para algum lugar mais confiável.

Então pega a caneta, o computador ou o celular e já anota o que estiver na sua cabeça. Essa primeira lista é chamada de “Círculo Aberto”

O que vai na lista “Círculo Aberto”?

TUDO.

Coloque lá todas as suas obrigações, atividades, tarefas, projetos, objetivos, locais que quer conhecer, ideias – tudo o que requer sua atenção.

Essa lista serve para você tirar o que está na sua cabeça e, com isso, ganhar mais tranquilidade, pois tudo o que precisa ser feito ou que você pretende fazer estará anotado.

• PROCESSAR

Agora, você vai pegar toda essa lista e “processá-la”, ou seja, analisar cada uma das coisas que capturou e decidir o que fazer com elas.

Para cada uma, você poderá "tomar uma ação" ou "não fazer nada".

Para os Itens que NÃO Demandam uma Ação:

Descartar aquilo que, na verdade, você sabe que não vai fazer e só coletou no calor do momento;
Colocar em uma nova lista chamada “algum dia/talvez” os projetos que você pretende realizar, mas não tem prazo definido (por exemplo almoçar no restaurante X, aprender a tocar harpa,etc);
Colocar em uma outra lista de referências tudo aquilo que você quer guardar para consultar no futuro (pode ser assistir algum filme, artigos inspiradores, livros que você ainda quer ler...)

Para os Itens que Demandam uma Ação:

Criar uma nova lista e, se alguma tarefa levar menos de dois minutos, não espere. Faça já e elimine-a de uma vez.

- Delegar a tarefa para a pessoa responsável.
- Agendar a realização: marque o dia e horário específicos para a realização daquela tarefa.
- Se a tarefa for muito grande, transforme-a em um Projeto.

•**ORGANIZAR**

Organize as suas tarefas e projetos de acordo com o contexto de cada um deles.

Alguns exemplos de contextos:

- Profissional
- Pessoal
- Viagens
- Estudos

•**REVISAR**

- Faça uma revisão periódica — de preferência diária ou 1x por semana — de todas as suas tarefas, compromissos e projetos organizados.
- Reavalie as prioridades, acrescente as novas obrigações e confira os itens delegados.

Para garantir que você realmente vai fazer a revisão, coloque-a como um compromisso no seu calendário.

Exemplos de Ferramentas para aplicação do método:

- Google Agenda
- EverNote
- Any.do
- Post-it
- **EXECUTAR**

Por isso, faça as tarefas conforme o que está na agenda e na categoria de próximas ações.

Com isso, você vai conseguir realizar todas as suas tarefas de forma organizada, com ordem de prioridade e vai sentir o seu tempo render muito mais.

A utilização do Método GTD no dia a dia garante mais clareza de pensamento, maior eficiência, produtividade e tomadas de decisões mais assertivas.

MODELO DIDÁTICO DE DISTRIBUIÇÃO DE ATIVIDADES

A rede Enjoy/2019 utiliza dois materiais simultaneamente, a saber: Inglês Profissionalizante 1 e 2. Para cada modelo, um material específico é utilizado pelos alunos e instrutores.



**Material Curso 1*

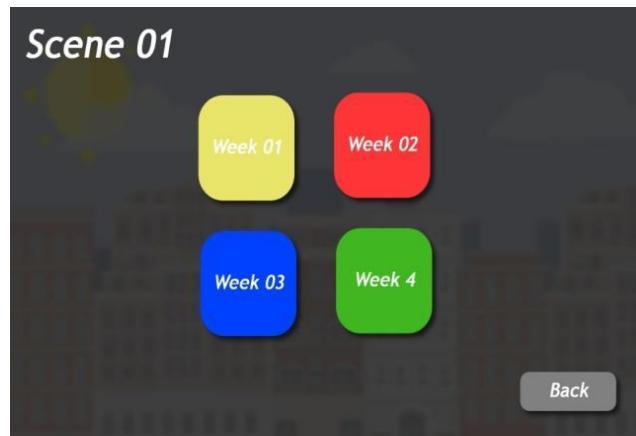
O curso de inglês (modelos 1 e 2) tem duração de dois anos divididos em dois períodos de onze meses letivos (aproximadamente), perfazendo 260 dias letivos ao ano. O Programa de conteúdos é dividido em 18 cenas de uma série com história, enredo e personagens criados para dinamizar o processo de aprendizagem.



The screenshot shows the 'Interactive English' course interface. At the top, there is a logo for 'INTERACTIVE ENGLISH' and a message stating 'Você está na aula 72 de um total de 72 aulas.' Below this, there are three navigation buttons: 'AULAS', 'AVALIAÇÕES', and 'LOGO'. The main content area displays a list of four lessons, each with a green box containing the lesson number and a yellow box labeled 'Scene 01'. The status 'Situação: concluído' is shown in green next to each lesson. The lessons are: 'AULA 01 Scene 01 - Week 01 Situação: concluído', 'AULA 02 Scene 01 - Week 02 Situação: concluído', 'AULA 03 Scene 01 - Week 03 Situação: concluído', and 'AULA 04 Scene 01 - Week 04 Situação: concluído'.

* Curso interativo – curso 2

Em cada ano são estudadas 9 cenas em 9 meses, perfazendo um total de 18 meses e 18 cenas no período de dois anos. Cada cena utiliza quatro semanas seguidas no seu desenvolvimento e essas semanas são relacionadas a cores distintas, sendo que cada cor é relacionada a um conjunto específico de atividades, a saber: **amarelo, vermelho, azul e verde**.



A cada semana os alunos aperfeiçoam e se aprofundam na cena em questão (na sequência as atividades vão se complexificando de acordo com o desenvolvimento das atividades). As atividades estão relacionadas ao portfólio de conteúdos que, por sua vez, estão relacionados aos diálogos que os alunos terão contato por meio de suas referidas personagens.

- Semana amarela / Semana vermelha / Semana Azul / Semana Verde.
- O programa de atividades do curso de informática e especialização acontece por meio da plataforma Ouro Moderno.

- O programa de estudo da língua inglesa é dividido em dois módulos de aprendizagens distintas e complementares, a saber, INPUT E OUTPUT.

INFORMÁTICA E ESPECIALIDADES

O modelo de ensino Enjoy está baseado no modelo americano de ensino **High School**, que é reconhecido pelo caráter dinâmico da grade curricular e flexibilidade do ensino. O sistema privilegia a vivência para o aprendizado e incentiva o estudante a refletir sobre como suas escolhas podem fazer diferença no seu futuro profissional e é baseado no interesse pessoal e acadêmico do aluno.



O sistema Enjoy, oportuniza aos alunos a oportunidade de complementar a sua formação com diversas atividades oferecidas fora da sala de aula, tanto nas semanas de cores padrão, quanto nas atividades de cores roxa e laranja (atividades livres). A escolha considerada mais importante se consolida quando o aluno cumpre o programa básico obrigatório, que compreende o curso de mídias sociais, marketing digital, empreendedorismo, Power BI e cursos avançados de tecnologia (Office) e a partir daí poderá escolher sua especialização.

Essa escola é focada no aluno, contudo a participação dos responsáveis e dos instrutores no processo é importante, considerando que os mesmos tendem a acompanhar e orientar nas decisões do jovem aprendiz.

INGLÊS

+TECNOLOGIA

FOCO EM GESTÃO

ESPECIALIZAÇÃO

- Empreendedorismo Digital
- Marketing Digital
- Word 2019, Excel 2019, PowerPoint 2019
- Power BI

ENJOY
Inglês Profissionalizante

ADMINISTRADOR DE NEGÓCIOS

OU

DESIGNER GRÁFICO

OU

PROGRAMADOR PARA WEB

OU

EDITOR DE CONTEÚDO DIGITAL

OU

PROGRAMADOR DE GAMES

ESPECIALIZAÇÕES

ADMINISTRADOR DE NEGÓCIOS

Gestão Administrativa
Gestão de Recursos Humanos
Matemática Financeira
Assistente Contábil

DESIGNER GRÁFICO

Photoshop CC
Corel Draw X8
Indesign CS6
Illustrator CS6

EDITOR DE CONTEÚDO DIGITAL

Multimídia
Adobe Premiere Pro CC
Adobe After Effects Pro CC
Youtuber

PROGRAMADOR DE GAMES

Desenvolvedor de Games Módulo 1
Desenvolvedor de Games Módulo 2
Desenvolvedor de Games Módulo 3
Desenvolvedor de Jogos Online

PROGRAMADOR PARA WEB

WordPress / Domínio
Lógica de programação
Programação em PHP
HTML e CSS



O Sistema de ensino utilizado na Enjoy para os módulos profissionalizantes é fornecido pelo desenvolvedor (Ouro Moderno) e se consolida por ministrar as aulas de forma individual e interativa, mesmo que com espaço, estrutura e proposta coletiva. Os alunos são respeitados em seu tempo e velocidade de aprendizado, o que garante ao aluno a execução do programa básico em um espaço de 7 a 9 meses, podendo em seguida conferir a escolha de sua especialização. O modelo utilizado hoje tem como prioridade aos acessos EAD (ensino a distância), seguindo a estrutura já citada e continuamente informada neste ponto do PPP. Sendo assim, aproveitando a tecnologia para dinamizar o desenvolvimento do aluno de forma individual, independente se o mesmo se encontra dentro de uma escola Enjoy ou em sua residência (vale lembrar que o modelo de aulas EAD já é aplicado, porém a estrutura da escola estará à disposição de atender o aluno dentro dos laboratórios para as aulas de Profissionalização e especialidades, se necessário).

As aulas, tanto do módulo básico, quanto das especialidades possuem um caráter dinâmico, com explicações, animações e interatividade por meio de textos e áudios simultâneos de acordo com o interesse do aluno e respeitando seu canal de aprendizagem predominante (auditivo, visual e/ou sinestésico) considerando que as aulas são disponibilizadas em ambientes tecnológicos, com acesso a computadores completos e um aluno por equipamento.

Ao acessar a plataforma o aluno será direcionado para sua aula interativa, seguindo os seguintes passos:

- Conteúdo dinâmico / acesso a apostila / execução de exercício de fixação e teste final de avaliação.



The screenshot shows the Word 2019 course interface. At the top, a purple header bar displays the Microsoft Word 2019 logo and the text "Word 2019" and "Você está na aula 14 de um total de 14 aulas". Below the header are navigation tabs: "AULAS" (selected), "AVALIAÇÕES", "ARQ. AUXILIAR", and "LOG". The main content area is titled "Aula 1 - Introdução ao word 2019". Below the title is a list of five activities, each with a green icon, the activity name, and a status indicator (a checkmark in a circle):

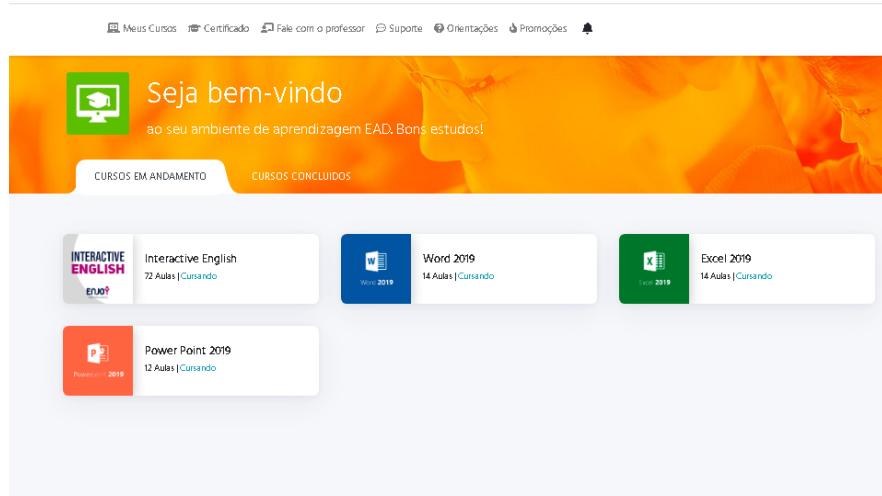
- Aula (Situação: concluído)
- Apostila (Situação: concluído)
- Passo a Passo (Situação: concluído)
- Fixação (Situação: concluído)
- Teste (Situação: concluído)



Ao acessar o curso pela plataforma o aluno tem a sua disposição um leque de atividades disponíveis, que objetivam construir um conhecimento específico, e está relacionado às necessidades de desenvolvimento profissional.

O curso está definido em uma carga de aulas e horas de atividades e seguem um padrão dimensionado a partir dos canais de aprendizagem.

(Ver plano de curso Enjoy 2019)



The screenshot shows the homepage of the Enjoy 2019 learning platform. At the top, there is a navigation bar with links: 'Meus Cursos', 'Certificado', 'Fale com o professor', 'Suporte', 'Orientações', 'Promoções', and a notification bell. Below the navigation bar, a banner says 'Seja bem-vindo ao seu ambiente de aprendizagem EAD. Bons estudos!' (Welcome to your learning environment EAD. Good studies!). There are two tabs: 'CURSOS EM ANDAMENTO' and 'CURSOS CONCLUÍDOS'. Below these tabs, there are four course cards: 'Interactive English' (72 Aulas | Cursando), 'Word 2019' (14 Aulas | Cursando), 'Excel 2019' (14 Aulas | Cursando), and 'Power Point 2019' (12 Aulas | Cursando).

Ao acessar o curso específico dentro da plataforma a partir de login e senha criado pelo instrutor orientador, o aluno inicia sua trilha de atividades e tem a sua disposição, além do conteúdo dinâmico o material apostilado que lhe garante, gravar e/ou imprimir para estudos posteriores.



The screenshot shows the 'Word 2019' course module. At the top, it says 'Word 2019' and 'Você está na aula 14 de um total de 14 aulas.' Below this, there are tabs for 'AULAS', 'AVALIAÇÕES', 'ARQ. AUXILIAR', and 'LOG'. The 'AULAS' tab is selected. Below the tabs, there is a back arrow and the text 'Aula 1 - Introdução ao word 2019'. A list of five activities is shown, each with a green icon and a checkmark in a circle, indicating they are completed: 'Aula' (Situação: concluído), 'Apostila' (Situação: concluído), 'Passo a Passo' (Situação: concluído), 'Fixação' (Situação: concluído), and 'Teste' (Situação: concluído).

 Meus Cursos  Certificado  Fale com o professor  Suporte  Orientações  Promoções 

TESTE OPERADOR COMPUTADOR PREMIUM

Assinale as questões, e após marcar clique em Responder Teste.

1 - O que é o Word?

Um editor de arquivos de texto.

Um editor de tabelas e gráficos que se utiliza de arquivos de texto.

Um processador de texto desenvolvido pela Apple.

Um processador de texto desenvolvido pela Microsoft.

2 - Quais as ferramentas que o Word possui para salvar um arquivo?

Salvar Como e Estilo.

Salvar Como e Arquivo.

Salvar e Salvar Como.

Salvar e Arquivo.

3 - Para que serve a ferramenta "diga-me o que você deseja fazer"?

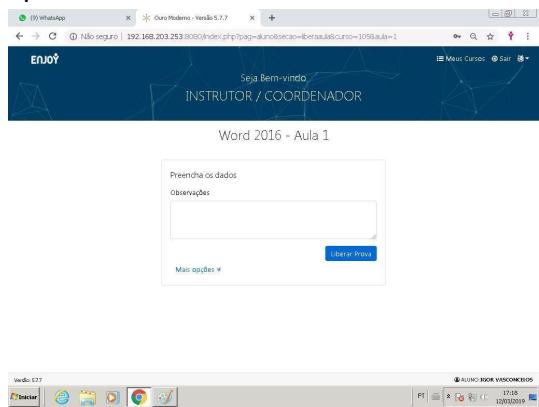
É uma ferramenta que permite localizar arquivos fora do Word e transferi-los.

É uma ferramenta que busca outras ferramentas de acordo com o que você precisa fazer.

É uma ferramenta de busca que lhe permite substituir palavras no texto, digitado por outras que você pode digitar em sua guia.

É uma ferramenta que lhe permite alterar os Layouts de páginas dentro do Word e o modo de visualização deles.

Após o itinerário de conhecimento construído, o aluno é levado para uma fase avaliativa, que o



garantirá um peso de reconhecimento, que pretende orientá-lo ao sucesso. Caso alcance um nível de reconhecimento considerado suficiente pelo sistema e seus parâmetros, passará para a próxima aula, caso contrário deverá solicitar a participação do instrutor que poderá liberar o teste pela segunda vez, ou exigir que o aluno faça a aula repetidas vezes, até que alcance o resultado esperado. Para mais informações, acessar vídeo da metodologia parceira Ouro Moderno.

<http://www.ouromoderno.com.br/gravados>

PS.: Para garantir identidade visual da Enjoy na plataforma, a Unidade terá que aplicar o SKIN/OUROMODERNO/ENJOY, disponibilizado pela franqueadora.

INPUT CLASSES



Momento que o aluno vai receber e assimilar as informações primordiais para que ele possa se expressar de forma correta na língua. É um momento de extrema importância no curso, pois todas as informações devem ser passadas de forma clara e sucinta para o aluno. Vale lembrar que a satisfação dos alunos é o maior aliado no caminho para o sucesso e para tanto contará com um sistema interativo que o auxiliará no processo de aprendizagem.

Na aula de INPUT (entrada / depósito / recebimento) os alunos seguem um padrão didático que está disposto em tempos cronometrados, onde os alunos passam por uma sequência de atividades propositalmente preparadas para atingir um resultado de aprendizagem específico para o primeiro contato com a cena e conteúdos seguintes. (Ver mapa didático a seguir).

Semana amarela: neste primeiro contato as atividades pressupõem que os alunos ativam o canal auditivo e para isso irão ouvir a cena por meio de áudios (consertos ativo e passivo), a

sequência das atividades é (Listen / Follow / Repeat) – ouvir, seguir e repetir. (Tempo acumulativo estipulado para este contato: até 7 dias em média)

Semana vermelha: nesse segundo contato as atividades possuem o objetivo de que os alunos treinem o canal de aprendizagem visual, para tanto a ênfase será na execução de um “memory path / caminho de memória”, ou seja, os alunos irão relacionar os textos e falas das personagens com imagens, tanto no material didático físico, quanto no material interativo (cartoon / desenho animado). (Tempo acumulativo estipulado para este contato: até 14 dias em média)

Semana Azul: no terceiro contato dos alunos com a cena referência o objetivo é trabalhar o vocabulário, para tanto os alunos se fixarão nas falas dos personagens da cena, construindo palavras chaves, ditados, relações de termos, pesquisas em dicionários virtuais e na web e na construção de formas ampliadas para os textos apresentados. (Tempo acumulativo estipulado para este contato: até 21 dias em média)

Semana Verde: no quarto contato do aluno com a cena referência o objetivo é treinar os textos e hipertextos (training speaks) construindo relações entre a lógica das palavras e falas com a entonação, considerando sentimentos e emoções das personagens.

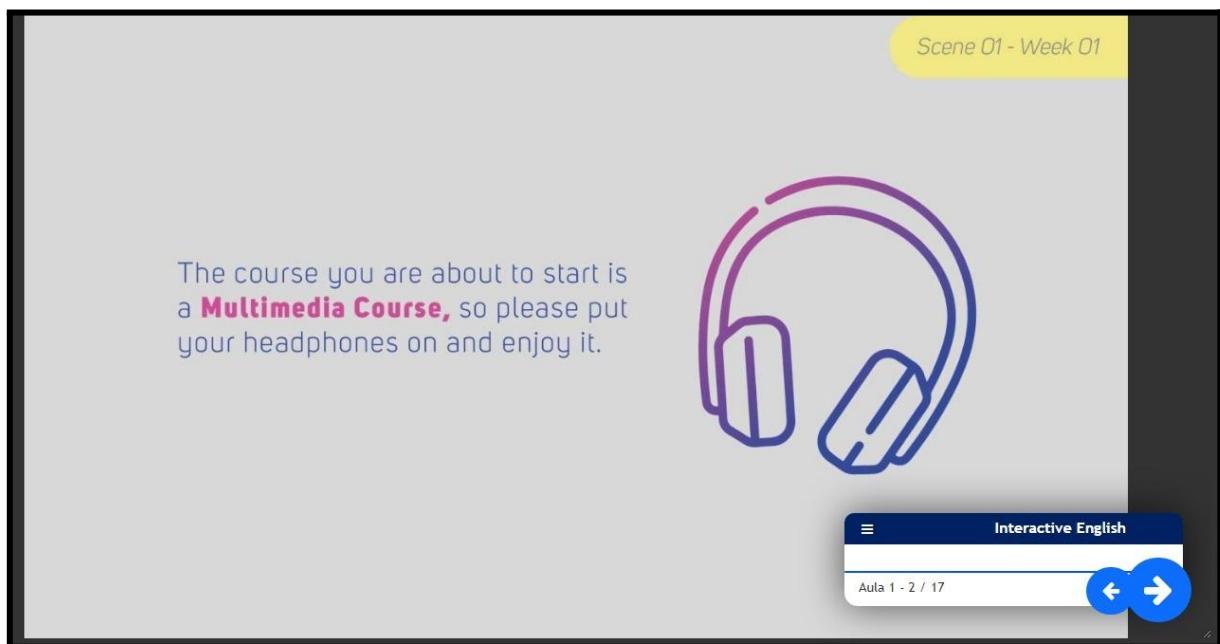
Em todas as semanas os alunos usarão o livro físico e o sistema interativo virtual onde terão acesso ao portfólio de conteúdos relacionados ao módulo 1 – memory path (caminho de memória), tips (dicas gramaticais), vocabulary (vocabulário), exercise (exercício) e let's talk about (conversação). (Tempo acumulativo estipulado para este contato: até 29 dias em média)

As atividades das quatro semanas (amarela, vermelha, azul e verde) seguem uma trilha de execução baseada em tempos para dinamizar o processo e garantir que os alunos não atrasem o seu processo e tenha prejuízo na formação de acesso ao conteúdo:

- **GATHERING** – Recolhimento ao espaço sala de aula. Nesse momento de recolhimento, recepção dos alunos, é considerado ideal para que o instrutor realize uma atividade rápida, mas de grande impacto na turma, indica-se que o instrutor use de suas habilidades artísticas para recepcionar os alunos: canto, instrumento, poesia, uma saudação inovadora, etc. O ideal é que os alunos já sejam recebidos em um ambiente em penumbra, o que já aciona o estado de relaxamento e diminui o nível de

estresse dos alunos. Assim como fazer uma breve análise dos alunos e entender como eles se comportam em relação a interação coletiva dos mesmos. Sendo assim, podendo organizar sua turma de forma mais eficiente utilizando das pessoas dos alunos dentro de sala, criando combinações de grupos focados em aumentar o resultado da absorção do conteúdo ao decorrer da aula. Deve-se utilizar as bases científicas já citadas aqui para aplicar essa ação de forma rápida e precisa, caso sejam turmas novas (ou o instrutor seja muito novo para os processos Enjoy), é compreensível que se leve um certo tempo para adquirir uma prática mais funcional deste recurso.

- **RELAXATION** - Relaxamento / uso da sugestopedia sonora para atingir nível de relaxamento mental. Nesse momento é hora de ajudar o aluno a trazer o máximo de sua atenção para a aula. Fazer com que todos preparem sua mente e corpo para receber o máximo de informações possíveis. Aqui juntamos o estado mental e a frequência cerebral do aluno para aumentar sua capacidade de absorção da matéria. Conheça as quatro principais frequências do cérebro ideais para o aprendizado:



- **Frequência beta**

Neste estado o indivíduo está acordado e a sua mente concentrada, pronta para trabalhos que requerem a atenção total. Fundamental em processos que envolvam a concentração, como a aprendizagem, a análise e a organização de informações. A faixa beta situa-se entre os 15 - 38 Hz, associado à atenção, à acuidade visual e coordenação.

- **Frequência alpha**

Neste estado o indivíduo está relaxado, a sua consciência interna aumenta, aumentando com isso a autopercepção, a consciência dos pensamentos e processos internos. Aumenta a criatividade e a ansiedade tende a diminuir. Experiencia a sensação de paz e bem-estar. A faixa alfa, situa-se entre os 8 - 15 HZ, associado à resolução de problemas, criatividade, memorização, relaxamento e pensamento abstrato e imaginação (visualizações).

- **Frequência theta**

Neste estado o indivíduo entra num estado ainda mais profundo de relaxamento, baixando a atividade cerebral quase ao nível do sono. Este estado é considerado “misterioso”, neste estado surgem imagens inconscientes, que não se sabe a origem ao certo. Propicia também a criatividade e acesso a memórias há muito “esquecidas”. Situam-se entre os 4-8 Hertz, neste estado estamos num “sonho acordado”, proporcionando um estado ideal para o acesso a memórias, aprendizagem acelerada, criatividade e “reprogramação mental”.

- **Frequência delta**

Este estado, muitas vezes contestado cientificamente, situa-se entre os 0.5 - 4 Hertz é a mais baixa de todas as frequências de ondas cerebrais. Nesta frequência é produzido o hormônio do crescimento, além deste estado ser benéfico para a regeneração celular e cura. Neste estado, têm-se acesso mais profundo ao inconsciente e à intuição.

- INTERACTIVE SYSTEM – Interação do aluno com o sistema de ensino virtual com atenção gramatical e cinestésica. Nesse momento o aluno individualmente tem acesso ao sistema de conteúdos e estuda no seu ritmo. O instrutor se coloca em pé e circula pela sala à disposição do aluno para quaisquer dúvidas ou solicitação de ajuda.



- QUESTIONS / REPORT – Retirada de dúvida, construção e apresentação de relatório de aprendizagem significativa. Importante que o instrutor faça uma finalização da aula com alguma curiosidade sobre a língua e incentive os alunos a construir e apresentar o relatório de aprendizagem significativa.

This image shows a slide from the 'Interactive English' course titled 'Scene 01 - Week 01'. The slide has a light gray background. At the top right, it says 'Scene 01 - Week 01'. In the center, there is text: 'Before starting every class, we are going to have a **Relaxing Moment**, during this moment you must do the following:'. Below this, there is a list of four items: '-Relax', '-Forget everything around you', '-Breathe Slowly', and '-Focus on the audio'. To the right of the text is a purple line-art illustration of a person in a meditative lotus pose. At the bottom right, there is a dark blue footer bar with the text 'Interactive English', the slide number 'Aula 1 - 3 / 17', and left and right navigation arrows.

➤ Resultado

TOTAL DE PERGUNTAS: 14

TOTAL DE CERTAS: 14

TOTAL DE INCORRETAS: 0

REFAVER QUIZ C

RESPOSTAS ASSINALADAS

CONTINUAR ➤

- O material físico disponível a todos os alunos, devem ser utilizados tanto do INPUT quanto no OUTPUT, seguindo o itinerário proposto.



- Os conteúdos seguem os moldes do curso interativo e serão usados como material complementar às atividades do mesmo.
- O Caminho de memória é utilizado no INPUT para estudo dirigido da cena com atenção ao uso do canal visual.
- A proposta é que o aluno encontre o modelo ideal de aperfeiçoar o reconhecimento da cena, das personagens e da história.
- O livro físico também deve ser usado para atividades de HomeWorks e acompanhado pelo instrutor nas atividades de FAQ (frequently asked questions / Plantão de dúvidas), reforço dirigido e atividades complementares.,
- Os exercícios e as tips são atividades que podem ser utilizadas em aula de INPUT em momentos específicos, mas a proposta é que sejam atividades complementares (fora da sala de aula).
- A atividade "Let's talk about" é uma proposição avaliativa que o aluno deve ser incentivado a produzir em horários alternativos a aula e apresentado durante o OUTPUT ou em atividades de FAQ (frequently asked questions).

VOCABULARY

Mother	Cousin
Father	Sister-in-law
Sister	Brother-in-law
Brother	Niece
Daughter	Nephew
Son	Girlfriend
Grandfather	Boyfriend
Grandmother	Fiancée
Granddaughter	Fiancé
Grandson	Wife
Aunt	Husband
Uncle	

EXERCISE

I - Complete using the Personal Pronouns:

1. (Brian) _____ is a successful man.
2. (Mary) _____ is a cake boss.
3. (Rex) _____ is a lovely dog.
4. (Paul) _____ is a boy.
5. (Mary and Brian) _____ are good friends.
6. (Mr. Thompson) _____ is my father.
7. (Mary and I) _____ are sisters.
8. (Gary and you) _____ are my friends.

TIPS

Pronouns

Pronouns are the words that replace names or things:

I	Eu
You	Você
He	Ele
She	Ela
It	Ele/Ela (para objetos e animais)
We	Nós
You	Vocês
They	Eles/Elas



Brian is a successful man.
He is a successful man.



Joana is almost a cake boss.
She is almost a cake boss.



Brian and Jason are very good friends.
They are very good friends.



Buddy is a lovely dog.
He is a lovely dog.

LET'S TALK

ABOUT

YOUR STORY

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Hi! My name is Brian and
now you know my story.
So let's talk about yours.

1. What is your name?

2. How old are you?

3. Who do you live with?

4. Where do you live?

5. Describe your house.



- Para o desenvolvimento da aula de INPUT deve ser seguido e respeitado o seguinte itinerário:

Yellow Week (Input)			Time
Yellow week	Gathering	Free	5 minutes
	Relaxation	Interactive System	5 minutes
	That's my Story = Cartoon (Listen/Follow/Repeat)	Interactive System/Book	15 minutes
	Content	Interactive System	20 minutes
	Tips	Free	10 minutes
	Report	Free	5 minutes

Red Week (Input)			Time
Red Week	Gathering	Free	5 minutes
	Relaxation	Interactive System	5 minutes
	That's my story (Memory Path)	Interactive System / Book	15 minutes
	Content	Interactive System	20 minutes
	Tips	Free	10 minutes
	Report	Free	5 minutes

Blue Week (Input)			Time
Blue Week	Gathering	Free	5 minutes
	Relaxation	Interactive System	5 minutes
	That's my story (List of keywords / Rehearse)	Interactive System / Book	15 minutes
	Content	Interactive System	20 minutes
	Tips	Free	10 minutes
	Report	Free	5 minutes

Green Week (Input)			Time
Green Week	Gathering	Free	5 minutes
	Relaxation	Interactive System	5 minutes
	That's my story / Scene / Cartoon (training speaks)	Interactive System / Book	15 minutes
	Content	Interactive System	20 minutes
	Reinforce about contents	Free	10 minutes
	Report	Free	5 minutes

OUTPUT CLASSES



Momento em que o aluno vai colocar em prática as informações primordiais aprendidas na aula de INPUT, para que ele possa se expressar de forma correta na língua. É um momento de extrema importância no curso, pois todas as informações devem ser passadas de forma clara e sucinta para o aluno.

Na aula de OUTPUT (saída, retirada, entrega) os alunos seguem um padrão didático que está disposto em tempos cronometrados, onde os alunos passam por uma sequência de atividades propositalmente preparadas para atingir um resultado de aprendizagem específico para o primeiro contato com a cena no âmbito da conversação. (Ver mapa didático a seguir).

Semana amarela: nessa primeira aula de output as atividades têm foco na construção da pronúncia (Pronunciation). As atividades são realizadas em grupos de acordo com a cena em que o aluno se encontra e considerando a necessidade de socialização entre diferentes níveis, aqui os alunos terão a oportunidade de organizarem-se em grupos para leitura da cena, divisão de personagens e falas e leitura coletiva do texto. A atividade de Enjoy Class se baseia na temática da pronúncia.



Semana vermelha: nesse segundo contato as atividades possuem o objetivo de que os alunos, em grupos distribuídos na aula anterior de semana amarela, treinem a cena coletivamente, preferencialmente sem o uso do texto, usando o memory path (caminho de memória) e já dando ênfase a boa articulação das palavras e entonação no texto. Nesse momento os alunos têm a oportunidade de ajudar uns aos outros e trabalhar a socialização num contexto harmônico e dinâmico. A atividade Enjoy Class se baseia na temática de estudo de vocabulário.

Semana Azul: no terceiro contato dos alunos com a cena referência, o objetivo é trabalhar em grupos no ensaio da cena. Essa atividade possibilita aos alunos o treino das falas e enquanto treinam, sem perceber, ativam o aprendizado. A atividade sequencial deve ser executada com os alunos em pé e na condição de atores, enquanto o instrutor acompanha de perto e ajuda na concentração e alcance da emoção necessária. Espera-se que não seja mais necessário o uso do texto escrito ou o

caminho de memória, porém se houver essa necessidade, deverá ser respeitada. A atividade Enjoy Class se baseia na temática de estudo de gramática.

Semana Verde: no quarto contato do aluno com a cena referência o objetivo é a apresentação em forma de encenação interpretativa, ou seja, os alunos irão utilizar o conhecimento que alcançaram nas três semanas anteriores, para executar a atividade. O instrutor deve incentivar os alunos a utilizar

o espaço físico e a mobília, os acessórios e todas as possibilidades para dinamizar o processo e torná-lo o mais agradável possível, sem pressão ou tensão excessiva na avaliação.

Em todas as semanas os alunos devem utilizar o material físico (livro) como instrumento para execução das atividades. Na semana verde todo o tempo é destinado às apresentações, portanto não há atividade Enjoy Class.

As atividades das quatro semanas (amarela, vermelha, azul) seguem uma trilha de execução baseada em tempos para dinamizar o processo e garantir que os alunos não atrasem o seu processo e tenha prejuízo na formação de acesso ao conteúdo:



- **WARM UP** – Atividades simples e de curta duração com o intuito de apresentar o conteúdo geral da aula para os alunos. Além disso, é o momento em que o instrutor concentra a atenção dos alunos para o conteúdo a ser apresentado.

- **PRESENTATION GAME** – Somente na semana amarela essa atividade serve para promover a apresentação e a recepção de alunos novos que ingressaram na turma.

- **BADGE BUTTON PROGRESS** – Somente na semana amarela esse momento serve para entrega dos buttons aos alunos que alcançaram o progresso passando de cena (o aluno recebe um button de

reconhecimento a cada passagem da cena par para a cena ímpar). (Ver procedimento de reconhecimento por buttons).



- **SEPARATION OF GROUPS** - Somente na semana amarela essa atividade serve para promover a separação dos alunos em grupos onde seguirá durante todo o período de quatro semanas dedicadas a referida cena.
- **SCRIPT READING** – Após a separação de grupos a atividade está direcionada para o estudo da cena a partir do livro That 's my Story.

- ENJOY CLASS – Essa atividade está direcionada a introdução de conteúdos sem relação direta com as cenas, porém indispensáveis ao processo de aprendizagem. Para cada semana uma atividade (amarela / foco na pronúncia, vermelha / foco no vocabulário, azul / foco na gramática). A seguir será apresentada uma sequência de 18 (dezoito) atividades interdependentes, como começo / meio e fim relacionadas a essas atividades. A cada dois anos / 18 meses / 18 cenas/episódios, as atividades se reiniciam sem prejuízo a quem inicia o curso processual.

- QUESTIONS / REPORT – Retirada de dúvida, construção e apresentação de relatório de aprendizagem significativa e ao final da aula indica-se a aplicação do grito de guerra (war cry) – cada turma cria e aplica o grito de guerra em inglês ao final da aula o que possibilita a turma criar uma identidade própria e finalizar as atividades com uma explosão de energia positiva.

Nota:

Segundo Vygotsky, o lúdico influencia muito o desenvolvimento do aluno, pois é por meio do jogo que o mesmo aprende a agir, tem a curiosidade estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, além de proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

O lúdico também se origina na capacidade simbólica, na qual as imagens são consideradas fundamentais para instrumentalizar o indivíduo, visando a construção do conhecimento e sua socialização. Contos, lendas e um acervo de brincadeiras constituem, nesse contexto, um rico banco de dados de imagens culturais.

Hoje, existe um consenso de que o lúdico é fator determinante na aprendizagem. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral do ser aprendente.

A seguir mapa de atividades e cronometria a ser aplicado nas aulas e output:

Yellow Week (Output)			Time
Yellow week	Warm up	Free	5 minutes
	Presentation Game (Bottoms)	Free	10 minutes
	Separation of groups / Script reading	That's my story	10 minutes
	Enjoy Class (Focus on pronunciation)	Enjoy Class	20 minutes
	Report	That's my story	10 minutes
	Closing (motto)	Free	5 minutes

Red Week (Output)			Time
Red Week	Warm up	Free	5 minutes
	That's my story (Groups) / Memory path (practice)	That's my story	20 minutes
	Enjoy Class (Focus on vocabulary)	Enjoy class	20 minutes
	Report	That's my story	10 minutes
	Closing (Motto)	Free	5 minutes

Blue Week (Output)			Time
Blue Week	Warm up	Free	5 minutes
	That's my story (groups) / Rehearse	That's my story	20 minutes
	Enjoy Class (Focus on grammar)	Enjoy class	20 minutes
	Report	That's my story	10 minutes
	Closing (Motto)	Free	5 minutes

Green Week (Output)			Time
Green Week	Warm up	Free	5 minutes
	That's my story (presentation of scenes)	None	30 minutes
	Conversation	That's my story (LTA)	15 minutes
	Report	Free	5 minutes
	Closing (Motto)	Free	5 minutes

SISTEMA DE AVALIAÇÃO E RECONHECIMENTO

A Enjoy utiliza como forma de avaliação o modelo raio X de avaliação processual, que é a combinação de vários recursos para mensurar o aprendizado e garantir o ensino e aprendizagem eficientes.

Quando dizemos, **avaliação processual**, dizemos que é **sinônimo de avaliação formativa ou contínua**, e ela indica a prática de examinar a aprendizagem ao longo das atividades realizadas em sala de aula: **listening, pronunciation, vocabulary, grammar e participation**. Isso faz a diferença porque é o elo entre o ensino e a aprendizagem e torna o docente corresponsável pelo processo.

Avaliar dessa maneira permite acompanhar a construção do conhecimento, identificar eventuais desafios e dificuldades e corrigi-los antes de avançar. É possível anotar falhas significativas no processo, desempenho fora do esperado e as dificuldades apresentadas pelos alunos, a participação geral e tudo o mais que ajude a ter um perfil claro e individual que facilitará saber onde, como e quando intervir.

A atribuição de nota não é um desafio, pois as escolas e a rede entendem que não é essencial e tampouco garante eficiência do processo ou apresenta resultado significativo, porém muitas vezes bem aceita e em alguns casos exigido pelo cliente, por isso, quando necessário indicamos a apresentação de boletim com pesos e medidas avaliativas aos responsáveis durante as reuniões de acompanhamento. Na avaliação formativa, porém, ela não ocupa lugar de destaque.

Um ponto fundamental é diversificar os procedimentos, sempre pensando em criar desafios para os alunos. Nesse sentido, um forte aliado em todas as etapas de ensino é a ferramenta denominada **Memory Card**, que reúne os pesos das produções avaliadas pelo instrutor no processo de ensino. Esse material não é simplesmente uma coleção do que o estudante fez, ele deve indicar o percurso de aprendizagem. O Memory permite ao instrutor, ter uma visão mais ampla dos resultados e ao aluno fazer reflexões sobre o que aprendeu e sua capacidade de aplicação no cotidiano. Indicamos que o próprio aluno possa participar da sua avaliação (por meio de auto avaliação) indicando ao instrutor o que deve ser incorporado ao seu Memory.

Ciclo Número	Data Inicial	Data Final
1	06/01/2021	07/02/2021
2	08/02/2021	14/03/2021
3	15/03/2021	11/04/2021
4	12/04/2021	16/05/2021
5	17/05/2021	20/06/2021
6	21/06/2021	01/08/2021
7	02/08/2021	29/08/2021
8	30/08/2021	03/10/2021
9	04/10/2021	07/11/2021
10	08/11/2021	07/12/2021
11	08/12/2021	10/12/2021

Turma: 2º SQ - 2
 Disciplina: 1º Inglês
 Aluno: 0

Filtrar

[TIC/TRAÇOS] [NOTAS]



CTR	ALUNOS	DATAS												
		08/11/2021	22/11/2021	29/11/2021	06/12/2021	/ /	CENA	HM	PERFOR	HM	PERFOR	HM	PERFOR	TOTAL PERFOR
164	Kauanne Vitoria Souza Amorim	20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
364	Rian Donizetti Rodrigues de Oliveira	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
563	Maria Luiza de França Filho Garcia	6	✓	✓	✓	✓	—	✓	✓	✓	—	—	—	0
621	Kelson Augusto Martins Kessongo	16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
626	Jennifer Silva do Carmo	16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
706	Lidiane Espindola de Camargo	13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
740	Ana Elisa Lopes de Lima	13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
766	Brenda da Graça Soares	13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
799	Ana Caroline de Souza Nishiya	13	✓	—	✓	✓	✓	✓	—	✓	✓	✓	✓	0
972	Wesley Acácio de Souza	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
1056	Leticia Caldeira da Silva	9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
1155	Hiago Juan da Silva Araújo	7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
1176	Eduarda Sousa Caetano	5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
1193	Andrew Gabriel Loureiro dos Santos	3	✓	✓	✓	✓	✓	—	—	—	—	—	—	0
1243	JOICE BORGES DA SILVA	4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
1281	Ketlyn Eduarda Dos Santos Silva	3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	0
1282	Daniel De Melo Sousa	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
1286	Leticia da Silva Santos	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0
1288	Beatriz Do Nascimento Barroso	3	✓	✓	✓	—	✓	✓	—	—	—	—	—	0

- Modelo de máscara onde os interessados poderão acompanhar os pesos e medidas avaliativas dos aprendizes.
- Esse sistema de acompanhamento está disponível dentro do nosso sistema CAPs e tem o manual de utilização dentro do manual de procedimentos pedagógicos MPP.
- Os responsáveis pela utilização do Memory são os próprios instrutores e o coordenador pedagógico da unidade de ensino e deve ser aplicado e utilizado, seguindo os parâmetros e indicações da franqueadora.

ENJOY CLASS



Nas três primeiras semanas do mês, teremos o que chamamos de ENJOY CLASS. Esta é uma aula especialmente desenvolvida para que os alunos possam colocar em prática o conhecimento adquirido nas aulas de INPUT em forma de jogos, brincadeiras e dinâmicas. Há três focos diferentes nesta aula

-Foco na pronúncia; - Foco no vocabulário; - Foco na gramática.

Este é um dos momentos onde a atuação do instrutor é essencial, pois é aqui que fazemos o máximo uso dos hemisférios cerebrais e das inteligências múltiplas, além das técnicas de programação neurolinguística.

Evitar uso apenas de lousa e cópias. Tem que ser interativo, com entusiasmo, energia e dinamismo.

As aulas são divididas em Pronunciation Classes (1 – 18). Vocabulary Classes (1 – 18) e Grammar Classes (1 – 18).

A seguir, apresentamos a sequência de atividades (Enjoy Class) a ser aplicada durante as aulas de Output, conforme indicadas anteriormente. Os conteúdos dessas atividades não poderão ser trocados ou mudados em sua sequência, porém a forma de apresentação ou aplicação, por parte dos instrutores, fica liberada para uso de suas habilidades.





GREETINGS

GRAMMAR CLASS 01

VOCABULARY CLASS 01

ENJOY

PRONUNCIATION CLASS 01

CONSOANTES MUDAS NO FINAL DA PALAVRA e /MB/ PRONUNCIATION CLASS 01

Material
Lousa/canetão/pôster com os cumprimentos

Atividade
Professor pede para os alunos falarem buscamos o conhecimento que cada aluno tem. Conforme os alunos vão falando, professor corrigirá a pronúncia correta de cada greeting. Ali não falaram, mas devem, obrigatoriamente, falar. O propósito é que tenhamos cumprimentos intermediários e também avançados.

O professor pede para os alunos se levarem o modelo de diálogo impresso no pôster. Ao falar com o próximo colega, o nome conversou, e não seu próprio nome. Neste momento, é importante encorajar apenas as impressas no pôster.

Modelo de diálogo

A: Hi
B: Hello
A: What's your name?
B: My name is.... And you?
A: Its.... How are you?
B: Fine, Thanks and you?
A: Nice to meet you.
B: Glad to meet you too.

Exemplo
Professor pergunta:
What's the best day to go to the beach?

Os alunos que tiverem os papéis escritos SUNDAY ou SATURDAY, mostram-se e falam: On Sunday ou On Saturday.

Material
Lousa, canetão, papel A4, canetas hidrocor

Atividade
Professor escreve e explica no quadro todos os dias da semana

MONDAY
TUESDAY
WEDNESDAY
THURSDAY
FRIDAY
SATURDAY
SUNDAY

==Mencionar que a primeira letra dos dias da semana devem sempre ser maiúscula ==

Ao término da explicação, distribuir para os alunos aleatoriamente os papéis da semana escritos. Não há problemas em termos que um aluno com o mesmo dia.

Quando todos tiverem os papéis na mão, o professor faz algumas perguntas: alunos falam a resposta usando o dia da semana que tiverem na mão.

Material
Lousa, canetão, papel A4, canetas hidrocor

Atividade
Professor explica para os alunos que em algumas palavras as consoantes mudas no final, as mesmas são pronunciadas bem suavemente. Escrever no quadro apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Book	buk
Like	laik
Eat	it
Track	trék
Lead	lid
Expensive	éxpensiv

Explicar, também, que palavras terminadas em Y tem o som pronunciado semelhante ao I. Escrever no quadro apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Heavy	révi
Wavy	ueivi
Ugly	ági
Chubby	tchábi
Cloudy	cláudi

Mencionar que palavras que terminam com MB não tem a última letra pronunciada. Escrever no quadro apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Climb	claim
Climber	claimer



PRONUNCIATION CLASS 01

CONSOANTES MUDAS NO FINAL DA PALAVRA e /MB

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

O instrutor explica para os alunos que em algumas palavras com consoantes mudas no final, as mesmas são pronunciadas bem sutilmente. Apresentar slides utilizando apenas as palavras, e não a pronúncia. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

- Introdução: Algumas palavras possuem consoantes ao final da pronúncia e que seu som é de forma sutil, de forma que apenas o som da consoante seja emitido na fala. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Book	buk
Like	laik
Eat	it
Track	trék
Lead	liid
Expensive	éxpensiv

Também, que palavras terminadas em Y tem o som pronunciado semelhante ao I. Utilizar apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Heavy	révi
Wavy	ueivi
Ugly	ãgli
Chubby	tchãbi
Cloudy	cláudi

Palavras que terminam com MB não tem a última letra pronunciada. Utilizar apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Climb	claim
Climber	claimer
Dumb	dum

Game

Utilizar trava-línguas na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Ugly heavy chubby dummy” / /Ãglí réví tchäbi dämi/ / Manequim feio pesado e gordo

“I hit the book like I eat the cake.” / /Ai rit ðä buk laik ai it ðâ queik/ / Eu devoro o livro igual eu como o bolo

PRONUNCIATION CLASS 02

PALAVRAS TERMINADAS EM M e N

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que em inglês o /m/ e o /n/ têm um som marcado quando ocorrem no final da palavra, o que não é o caso na língua portuguesa, em português as palavras Abdômen e Homem são pronunciados com o mesmo som no final, apesar de terminarem com letras diferentes. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you doing so far.”)

Palavra	Pronúncia
Ten hours	ténáuers
Eleven o'clock	ilévenoclóc
I'm a Man	áimamén

Vale ainda citar alguns exemplos de palavras onde o som do /N/ é mudo, pronunciando-se apenas o som do /M/ no final.

Hymn – Damn – Column - Autumn

Game

Ilustrar um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Dan then damns them “- /Dén ðén dems ðém/ - Dan depois os condena

PRONUNCIATION CLASS 03

PALAVRAS INICIADAS EM “S”

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que há uma tendência natural de falantes da língua portuguesa de colocarem um som de /i/ ou /e/ antes de palavras que começam com /S/ mudo, o que causa um erro fonético. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you’re doing so far.”

Palavra	Pronúncia
Star	sstar
Special	sspéxau
Stereo	sstirio
Story	sstóri

Mostrar aos alunos que há algumas palavras onde o som dessa letra é mudo. Ilustrar na apresentação apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Palavra	Pronúncia
Island	ailan
Aisle	aiou
Illinois	Ilinói

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Spyke sponsors sport stars” - /Sspaic sspônsers sspôrt sstárs/ - Spyke patrocina estrelas do esporte

PRONUNCIATION CLASS 04

PAPALAVRAS COM - EE, EI e I

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que há certas palavras que, por mais que aparentam ter o mesmo som, se pronunciadas de forma incorreta, pode ser outra palavra diferente. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

(SOM LONGO)

Palavra	Pronúncia
Feel_Fiill	Fill fêll
Heel riill	Hill rêll
Eat_iit	It êt

Beat biit	Bit bêt
-----------	---------

Explicar, também, que algumas palavras escritas com EA possuem um som bem particular, não sendo pronunciado a última vogal.

Palavra	Pronúncia
Bread	Bréd
Spread	spréd
Bear	bér

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Pheasant Phil feels free” - /Fézant fêl fils fri/ - O faisão Phil sente-se livre

PRONUNCIATION CLASS 05

PALAVRAS COM - TH

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que a pronúncia correta deste fonema é quando colocamos a língua entre os dentes e assopramos. Há alguns sons que produzem vibrações nas cordas vocais, representados neste manual por /ð/ e outros sons que não produzem vibração nas cordas vocais, representados neste manual por /Ø/.

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Dentro da apresentação, sugere-se a aplicação da seguinte frase, para que os alunos reproduzam, sempre usando a língua entre os dentes:

Eu gosto de sopa de salsicha com cebola e sempre bem cozida!

PALAVRAS PRONUNCIADAS COM TH PALAVRAS PRONUNCIADAS SEM TH

Palavra	Pronúncia
Death déØ	Deaf déf
Math méØ	Matt mét
Breathe brið	Breed briid
South sáuØ	Salt sót
North nórØ	Nor nór
Youth iuØ	You iu

Path péØ	Patch pétch
----------	-------------

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Smith smooths south clothes” /SmiØ SmuØs sauØ clouØz/ Smith amacia roupas do sul

PRONUNCIATION CLASS 06

PALAVRAS COM - R

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que o som do /r/ assemelha-se muito ao som pronunciado pelas pessoas que moram no interior da cidade de São Paulo. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Sugerir na apresentação que os alunos repitam a seguinte frase, falando como se fossem caipiras:

“Por quê o porco e a porca pararam na porta do parque? ”.

Palavra	Pronúncia
---------	-----------

Bar	bar
Bear	bér
Beer	biãr
Door	dór
Troop	trup

Mencionar também que a letra H tem o som pronunciado como /r/, mas de uma forma aspirada, e não caipira como mencionado anteriormente.

/R/ aspirado	/R/ caipira
HABIT	RABBIT
HAIR	RARE
HAT	RAT
HATE	RATE
HEAD	READ

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Trip track tree trap” - /Trip tréc tri trép/ - Armadilha de árvore de trilha de viagem

PRONUNCIATION CLASS 07

T - SEGUIDO DE VOGAL

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que em muitas palavras o som de /t/ é substituído por /r/, especificamente se a letra T for seguida por uma vogal. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Expressão	Pronúncia
Let it be	Léribi
Not at all	Nóréról
What a mess	Uóra més
Put it on	Puriron

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Betty boght bitter butter” - /Béri bótch birer barer/ - Betty comprou manteiga amarga

PRONUNCIATION CLASS 08

PALAVRAS COM - T e D

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Mencionar para os alunos que tenham atenção especial a algumas palavras. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Tip /têp/ - Cheap /tchip/ Pet /pet/ - Patch /pêtch/

Em algumas palavras o /t/ não é pronunciado, como abaixo. Ilustrar na apresentação apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

APOSTLE – BALLET – BOUQUET – BRISTLE – BUSTLE

Em algumas palavras da língua portuguesa, temos a tendência de “puxar” um pouco o som. Ilustrar na apresentação apenas a palavra, e não a pronúncia. Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes.

Idade /idadji/ - Devagar /djivagar/

Deep (dip) - Profundo Jeep (djip) - Jeep

Dim (dêm) - Fraco Jim (djem) - nome próprio

Explorar as palavras abaixo com os alunos, mostrando a pronúncia correta.

Palavra	Pronúncia Correta	Pronúncia Errada
Loud	láud	laudji
Lady	leidi	leidji
Lid	lêd	lidji
Load	loud	loudji
Dear	diir	djiär
Deep	diip	djip

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

Pat met Janet pet “Dik dines diet dishes”

/Pét mét djénet pét/ - /Dik daines daiet dices/ - Pat conheceu o animal de estimação da Janet Dik janta pratos dietéticos.

PRONUNCIATION CLASS 09

PALAVRAS COM - KN e GN

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que em inglês, o /K/ e o /G/ não são pronunciados em palavras que começam com /KN/ ou /GN/, o som inicial dessas palavras é de /N/. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you doing so far. ”)

Palavras com /kn/	Pronúncia
Know	nou
Knee	ni
Knock	nók
Gnat	net
Gnaw	nó

Palavras com /gn/	Pronúncia
Align	aláin

Assign	assáin
Design	dizáin
Sign	sáin

Game

Inserir um trava-língua a apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Nancy knows how to knit knapsacks”. - /Néncy nous ráu tú nit népséks/ - Nancy sabe como tricotar mochilas

PRONUNCIATION CLASS 10

PALAVRAS COM – SH e CH

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que O /ch/ quando encontrado nas palavras em inglês soa como se houvesse um /t/ antes do /ch/, formando um som parecido com /tch/.

O “sh” em inglês soa como o “ch” em português.

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Praticar com os alunos a pronúncia correta, pedindo que eles repitam as palavras por algumas vezes. Selecionar, ao menos, 3 palavras da lista abaixo.

Som de /tch/	Som de /ch/	Som de /t/
Chat - tchét	Shatter - chérer	Tatters - térrers
Chair- tchér	Share - chér	Tear - tiãr
Chip - tchip	Ship - chip	Tip - tip
Chop - tchóp	Shop - shóp	Top - tóp
Chute - tchut	Shoot - chut	Toot - tut

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Charles chooses charmmy chicks” - “Sharon shares shining shoes” - “Tina teaches typical teens”

/Tchárles tchúses tchármci tchêcs/-/ Chéron chérs chainin chus /- /Tina titchêts tipuhkl tins/

Charles escolhe garotas charmosas – Sharon compartilha sapatos brilhantes - Tina ensina adolescentes típicos

PRONUNCIATION CLASS 11

PALAVRAS COM - G e J

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que as sílabas /ge/ e /gi/, e as formadas pela letra /j/, em inglês, soam como se houvesse um /d/ antes delas, formando um som parecido com /dge/, /dgi/, etc.

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you doing so far.”)

Pedir que eles repitam as palavras por algumas vezes. Selecionar, ao menos, 3 palavras da lista abaixo.

Palavras	Pronúncia
Jingle	djêngol
Joke	djouk
Junk	djãnk
Gem	dgém
Gym	dgim
Page	peidg

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

Jay junks japanese juice /Djei Djänks djépéniz Djus/ Jay joga fora suco japonês

PRONUNCIATION CLASS 12

PALAVRAS COM - H

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que as palavras que iniciam com a letra H tem a pronúncia / r/ aspirado.

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Palavras	Pronúncia
Hat	Rét
Head	Réd
High	Rái

Hoe	Rôu
Hard	Rárd
Have	Rév

O grupo de palavras abaixo é considerado exceção a esta regra. Mostrar e praticar a pronúncia destas palavras com os alunos.

Palavras iniciadas com /h/ mudo: **Honest – Honor – Hour – Heir**

Exemplo de derivações: **Honesty, honestly, honestest, honester**

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Hat, hood: hot head” /Rét, rúd rót réd/

Chapéu, capuz: cabeça quente.

PRONUNCIATION CLASS 13

PALAVRAS COM SOM DE – S e Z

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que algumas palavras têm muitas semelhanças na hora de pronunciar. Apontar as diferenças do som de /s/ e /z/. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de

aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far. ”)

Som de “S”	Som de “Z”
Price - práis	Prize - práiz
Ice - áis	Eyes - áiz
Peace - pis	Peas - piz
Rice - ráis	Rise - ráiz
Twice - tchuáis	Wise - uáiz

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Grace fries rice and peas” /Greis frais rais end piz/ Grace frita arroz e ervilhas

PRONUNCIATION CLASS 14

PALAVRAS COM - PH

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que o /PH/ em inglês tem som de /F/, como era em português há muitos anos atrás. Explicar para os alunos que algumas palavras têm muitas semelhanças na hora de pronunciar. Apontar as diferenças do som de /s/ e /z/. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Palavras com /ph/	com som de /f/	Tradução
Sphere	(sfier)	sfier
Phone	(foun)	foun
Phrase	(freiz)	freiz
Pharmacy	(fármaci)	fármaci
Phase	(feiz)	feiz

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Phil photographs physitian phantoms” /Fêl forogréfs fêsêchan fêntoms/ Phil fotografa fantasmas médicos

PRONUNCIATION CLASS 15

PALAVRAS COM - L

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que em inglês o /L/ tem um som palatal, sendo necessário que a língua encoste no céu da boca para que o som da palavra saia corretamente (ex. lata, lento, lixa), isso vale para o /L/ no início, no meio ou no final da palavra. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Palavras com /L/	Pronúncia
Life	laif
Let	lét
Well	uél

Wall	uál
Olive	olív
Old	old

Game

Inserir um trava-língua na apresentação e pedir para que os alunos leiam rapidamente, seguindo as regrinhas de pronúncia apresentadas.

“Larry lets me leave later”/Léri léts mi liv leirer/Larry me deixou sair mais tarde

PRONUNCIATION CLASS 16

PALAVRAS COM - W - WR - WH

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you doing so far.”)

Explicar para os alunos que o som da letra /w/ antecedida por vogal no início das palavras em inglês, é como o /u/ em português e não como /v/.

Hawaii	rauái
Walter	uálter
Wall	ual
Power	pauer

Mencionar ainda que no caso de palavras iniciadas com /wr/ o som do /w/ é mudo.

Wrap - rép

Wreck - réck

Com apenas uma exceção, o som do fonema /wh/ no início de palavras em inglês é o da letra /u/ em português. Ou seja, o /h/ torna-se mudo e o /w/ tem um som rápido de /u/.

What – uót When - uén

Todos as palavras iniciadas pelo fonema /who/ o /w/ torna-se mudo, assim pronunciamos essas palavras com o som do /r/

PRONUNCIATION CLASS 17

PALAVRAS COM - ISM

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Falar para os alunos que as palavras terminadas com /ism/ têm uma pronúncia particular. O som para a terminação /ism/ se pronuncia /zém/. A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de

aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you doing so far.”)

Palavras	Pronúncia
Absolutism	ébsolutizêm
Alarmism	alarmzêm
Amateurism	émateurizêm
Anabolism	énébolizêm

PRONUNCIATION CLASS 18

PALAVRAS HOMÓGRAFAS

Material

Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Explicar para os alunos que, apesar de semelhantes, algumas palavras se pronunciam de forma errônea, possuem significados diferentes. Geralmente em substantivos, a sílaba tônica vem logo no início da palavra, diferente dos verbos, cuja sílaba tônica é geralmente a última.

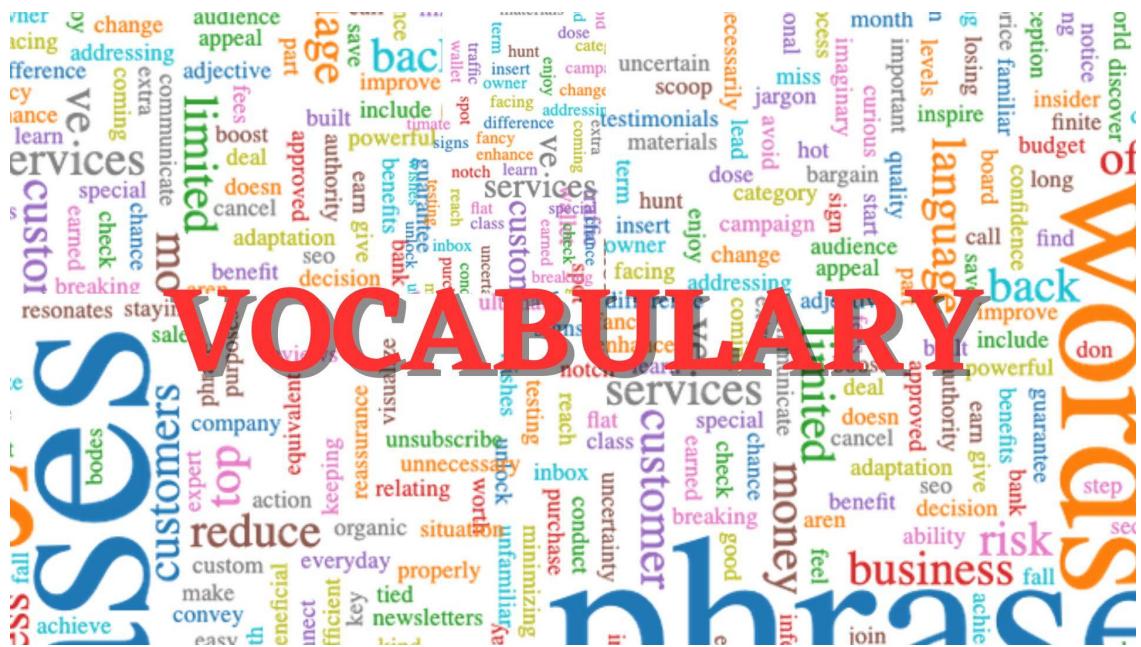
A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

Substantivos Verbos	Substantivos Verbos
CONVERT CONVERT	GRADUATE GRADUATE
CONDUCT CONDUCT	INCREASE INCREASE
DESERT DESERT	OBJECT OBJECT
DIGEST DIGEST	PERMIT PERMIT
EXPLOIT EXPLOIT	PRODUCE PRODUCE
RECORD RECORD	REBEL REBEL

Game

Propor um desafio aos alunos. Em pequenos grupos, eles escrevem uma frase usando, ao menos, um substantivo e um verbo que acabaram de aprender.



VOCABULARY CLASS 01

DAYS OF THE WEEK

Material

Slides/ computador/Papel e TV conectada.

Atividade

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let's check how you doing so far. ")

MONDAY

TUESDAY

WEDNESDAY

THURSDAY

FRIDAY

SATURDAY

SUNDAY

== Mencionar que a primeira letra dos dias da semana devem sempre ser escritos com letra maiúscula ==

Ao término da explicação, distribuir para os alunos aleatoriamente os papéis com os dias da semana escrito. Não há problemas em ter mais de um aluno com o mesmo dia da semana.

Quando todos tiverem com os papéis na mão, o instrutor faz algumas perguntas e os alunos falam a resposta usando o dia da semana que tiverem na mão.

Exemplo

instrutor pergunta:

What's the best day to go to the beach?

Os alunos que tiverem os papéis escrito SUNDAY ou SATURDAY, mostram seus papéis e falam: On Sunday ou On Saturday.

Perguntas sugeridas:

What's the best day to read a book?

What's the best day to go camping?

What's the best day to go to the beach?

What's the best day to ride a horse?

What's the best day to go to school?

What's the best day to ride a bike?

VOCABULARY CLASS 02

PARTS OF THE HOUSE

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor explica e ensina aos alunos algumas partes da casa. O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

GARAGE / BEDROOM / LIVING ROOM / DINING ROOM / KITCHEN / BATHROOM / YARD

Atividade sugerida I

Após explicar e praticar a pronúncia com os alunos, o instrutor pede para que os alunos construam uma casa, mas as paredes devem ser eles mesmos. A ideia é que eles “moldem” uma casa usando as mãos e os corpos.

O tipo de casa deve ser falado pelo instrutor:

I want a house with one kitchen, one bedroom, one bathroom and a garage.

Desta forma, os alunos se organizam e montam a casa conforme a instrução do instrutor, dando as mãos, ficando um do lado do outro e afins.

Atividade sugerida II

O instrutor chama alguns alunos a serem voluntários e fala para que eles façam a ação que o instrutor disser. O restante da sala tenta adivinhar em qual parte da casa a ação está acontecendo.

Exemplo de ações:

Read / sleep / wash the face / drive / eat / play with the dog

VOCABULARY CLASS 03

ABC – THE ALPHABET

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor pratica com os alunos a pronúncia de cada letra. O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

A /ei/

B /bi/

C /ci/

D /di/

E /i/

F /éf/

G /dgi/ H /eit/ I /ai/ J /djei/ K /kei/ L /él/

M /em/ N /en/ O /ou/ P /pi/ Q /quiu/ R /ar/

S /és/ T /ti/ U /you/ V /vi/ W /dábliu/ X /éx/

Y /uai/ Z /zi/

VOCABULARY CLASS 04

CARDINAL NUMBERS

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

Praticar com os alunos os números de 0 a 100. O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

0 -1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10

11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 20

21 – 30 – 32 – 40 – 43 – 50 – 54 – 60 – 65 - 70 – 76 – 80 – 87 – 90 - 98

Ao término, explicar brincar de “telefone sem fio” com os alunos.

O instrutor faz uma pergunta

How old is Jennifer Lopez?

E então o primeiro aluno da turma pensa, e fala no ouvido do próximo a idade dela, que fala para o outro, que fala para o outro e assim por diante até o término dos alunos. O último fala sobre a idade da pessoa que chegou até ele.

VOCABULARY CLASS 05

ORDINAL NUMBERS

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor relembra os números de 1 a 30 (cardinais) com os alunos.

Depois de revisar bem rapidamente com os alunos, o instrutor explica e pratica a pronúncia dos números ordinais, de 1 a 25.

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

1st – firST

2nd – secoND

3rd – thiRD

4th – fourTH

10th – tenTH

21 – twenty-first

22 – twenty second

Após isso, o instrutor coloca todos os alunos alinhados, como em uma fila, e faz perguntas para o grupo:

Who is the second in line?

Who is the fifteenth in line?

Who is the first in line?

Para cada pergunta, o aluno na posição correta responde: I am the first in line.

A Atividade termina quando pelo menos 10 alunos tiveram a chance de responder.

VOCABULARY CLASS 06

THE TIME

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade

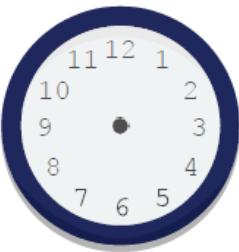
O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

É importante que a explicação comece sempre pelo modelo mais difícil de dizer as horas. Sendo assim, escreva a hora, depois escreva por extenso a forma mais difícil. Ao terminar o ciclo todo do relógio, diga aos alunos que há uma forma mais fácil. Então, na linha abaixo, Escreva a forma mais fácil.

What time is it? / What's the time?

<p>2:00 – It's two o'clock 2:05 – It's five past/after two It's two oh five 2:10 – It's ten past/after two It's two ten 2:15 – It's a quarter past/after two It's two fifteen 2:20 – It's twenty past/after two It's two twenty 2:25 – It's twenty-five past/after two It's two twenty-five</p>	<p>2:35 – It's twenty five to three It's two thirty-five 2:40 – It's twenty to three It's two forty 2:45 – It's a quarter to three It's two forty-five 2:50 – It's ten to three It's two fifty 2:55 – It's five to three It's two fifty-five 3:00 – It's three o'clock</p>
---	--



2:30 – It's half past two
It's two thirty

VOCABULARY CLASS 07

FALSE COGNATES

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

LISTA DE PALAVRAS COGNATAS

Inglês	Português
Competition	Competição
Television	Televisão
Radio	Rádio
Music	Musica
Area	Área
Human	Humano
Emotion	Emoção
Idea	Ideia
Factors	Fatores
Garage	Garagem
Regular	Regular
Latino	Latino
Mission	Missão
Offensive	Ofensivo
Other	Outro
Comedy	Comédia
Video	Video
Different	Diferente

Inglês	Português
Connect	Conectar
Pages	Páginas
Comic	Cômico
Material	Material
Potential	Potencial
Minute	Minuto
Economy	Economia
Accidental	Acidental
Example	Exemplo
Persistent	Persistente
Decide	Decidir
Future	Futuro
Positive	Positivo
Composition	Composição
Important	Importante
Creation	Criação
Reaction	Reação

Lista de palavras falsas cognatas

A

Admiral: comandante (de esquadra)
Adept: perito, experiente (at something)
Agoraphobia: Medo de estar em lugares abertos.
Alilas: pseudônimo
Amass: juntar, acumular
Animus: inimizade , hostilidade
Aperture: fenda, abertura
Appellation: nome, título

Defector: desertor

Defendant: réu

Delectable: agradável, delicioso

Dependable: confiável (person)

Deportment: comportamento, conduta, postura.

E

Emaciate: emagrecer

Expiation: penitencia, castigo

B

Baton: cacetete
Be obliged: estar agradecido
Busybody: intrometido
Braces: aparelho dental
Brass instrument: instrumento de sopro

F

Flyover: viaduto, ponte suspensa
Foosball: pebolim

C

Carpool – dividir carro com amigos/colegas/vizinhos para economizar, diminuir os congestionamentos ou contribuir para o meio ambiente (let's carpool).
Celebrated: famoso
Cigar: charuto
Collar: gola
Collateral: luva, caução (de aluguel)
Commodity: artigo, mercadoria
Controller: fiscal de contas
Coroner: legista
Cupidity: cobiça, avareza
Cymbals: pratos (de bateria)
Convict: condenado

Galvanize: estimular, geralmente dando pequenos choques
Genial: amável, agradável.
Germane: apropriado, adequado, relevante
Go Dutch: fazer vaquinha
Gratuity: gorjeta
Gravy: molho ou caldo de carne

D

Dane: dinamarquês
Deception: fraude
Deciduous: transitório, que muda de folhas anualmente

H

Heyday: auge, apogeu
Homecoming: celebração anual em escolas/ universidades com ex-alunos.
Geralmente com festas e jogos de futebol americano.
Hortative: iniciativo, encourajador
Hospice: albergue
Husbandry: agricultura/pecuária

I

Immaculately: impecavelmente
Indefeasible: irrevogável, que não pode ser anulado ou desfeito.

Ingenuity: criatividade
Inhabited: habitado
Innocuous: inofensivo
Insulate: separar, isolar
Interest: juros

J

Junket: piquenique, excursão

L

Ladder: escada (portátil)
Library: biblioteca (livraria=bookshop/bookstore)
Love handle: pneuzinho

M

Moonlight: fazer bico, trabalho extra, geralmente desonesto (Thomas Anderson is a computer programmer who moonlights as hacker Neo)

O

Orchard: pomar

P

Paroxysm: acesso, ataque (paroxysm crying)
Party animal: "arroz de festa", que está em todas.
Party favor: lembrancinha
Patron: cliente
Phony: impostor, artificial, imitação
Physic: purgante
Pocket offire: foco de incêndio
Pool table: mesa de bilhar
Prate: tagarelar
Preservative: conservante de alimentos
Private: soldado
Procure: obter, conseguir, agir como procurador

Publicserver: funcionário publico
Ponctuate: interromper

R

Racket: atividade ilegal organizado
rebate: abatimento, desconto
Repent: arrepender-se

S

Sanguine: confiante, otimista
Seabed: fundo do mar
Sensible: sábio, sensato
Shoestring potato: batata palha
Soapbox orator: quem faz discursos e manifestações na rua (verbo= to soapbox)
Spelunker: espeleologista, estudioso em cavernas

T

Tenant: inquilino
Testify: testemunhar/depor (against somebody)
Thicket: moita, mato fechado
Turf: gramado

U

Underwater: agente de seguros

V

Valorous: destemido, corajoso
Vitiare: estragar, arruinar

VOCABULARY CLASS 08

PHRASAL VERBS

Material

Slides/ computador/Papéis e TV conectada

Atividade: O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let's check how you doing so far. ")

O instrutor escolhe cerca de 20 Phrasal Verbs e então ensina os significados para os alunos, sempre explicando que para a formação do phrasal verb, geralmente temos um verbo acompanhado de uma preposição, podendo mudar totalmente o significado dele. Usar como exemplo os seguintes: Go up / Think about / Get over.

Após esse processo, vamos brincar de Memory Game, onde em um dos papéis, temos o verbo, e no outro temos a preposição. O aluno que formar o par correto, falará uma frase com a ajuda dos colegas usando o phrasal verb que descobriu.

Vale lembrar que o instrutor estará sempre auxiliando os alunos a formularem esta frase.

LISTA DE PHRASAL VERBS MAIS COMUNS

instrutor, note que todos os verbos marcados com asterisco (*) são não-separáveis, por exemplo: "I called on Dan" é o correto e não "I called Dan on". Os demais verbos podem ser usados juntos ou separados: "I brought the children up" OU "I brought up the children", as duas formas podem ser usadas. Para facilitar, tenha em mente que a maioria pode ser separado.

- Ask out: ask someone to go on a date
- Bring about: cause
- Bring up: 1) rear children 2) mention or introduce a topic
- Call back: return a telephone call
- Call in: ask to come to an official place for a special reason
- CALL OFF: cancel
- Call on*: 1) visit 2) ask a student a question in class

- Call up: call on the telephone
- CATCH UP (WITH)*: reach the same position or level as someone
- Check in*: register at a hotel
- Check into*: investigate
- Check out: 1) borrow a book from a library 2) investigate
- Cheer up: make (someone) feel happier
- Clean up: make clean and orderly
- Come across*: find by chance
- Cross out: draw a line through
- Cut out: stop an annoying activity
- Do over: repeat
- DROP BY*: visit informally
- Drop in (on)*: visit informally
- Drop off: leave something/someone somewhere
- Drop out (of)*: stop going to school or class.
- Figure out: find the answer by logic.
- Fill out: complete a form
- Find out: discover information
- Get along (with)*: to have a good relationship with
- Get back (from): 1) return from somewhere 2) receive again
- Get in, get into*: 1) enter a car 2) arrive
- Get off*: leave any vehicle
- Get on*: enter any vehicle
- Get out of*: 1) leave a car 2) avoid some unpleasant activity
- Get over*: recover from an illness
- Get through*: finish
- Get up*: arise from bed, a chair etc.
- Give back: return something to someone

- Give up: stop doing something
- Go over*: review or check
- Grow up*: become an adult
- HAND IN: submit an assignment
- Hang up: 1) stop a telephone conversation 2) put up clothes on a line or a hook
- Have on: wear
- Keep out (of): not enter
- Keep up (with)*: stay at the same position or level
- Kick out (of): force (someone) to leave
- Look after*: take care of
- LOOK INTO*: investigate
- Look out (for)*: be careful
- Look over: review or check
- Look up: look for information in a reference book
- Make up: 1) invent 2) do past work
- Name after: give a baby the name of someone else
- Pass away*: die
- Pass out: 1) distribute 2) lose consciousness
- Pick out: select
- Pick up: 1) go to get someone 2) take in one's hand
- Point out: call someone's attention to
- Put away: remove to an appropriate place
- Put back: return to original position
- Put off: postpone
- Put on: dress
- Put out: extinguish a cigarette, fire

- Put up with*: tolerate

- Run into: meet by chance
 - Run across: find by chance
 - Run out (of): finish a supply of something
 - Show up*: appear, come to
 - Shut off: stop a machine, equipment, light etc.
 - Take after*: resemble
 - Take off: 1) remove clothing 2) leave on a trip 3) leave the ground (airplane)
 - Take out: 1) take someone on a date 2) remove
 - Take over: take control
 - Take up: begin a new activity
 - TEAR DOWN: demolish, reduce to nothing
 - Tear up: tear into many little pieces
 - Think over: consider
 - Throw away: discard; get rid of
 - Throw out: discard; get rid of
 - Throw up: vomit
 - Try on: put on clothing to see if it fits
 - Turn down: decrease volume
 - Turn in: 1) submit classwork 2) go to bed
 - Turn off: stop a machine, equipment, light etc.
 - Turn on: start a machine, equipment, light etc.
 - Turn out: extinguish a light
-

VOCABULARY CLASS 09

DIRECTIONS

Material

Slides/ computador/ Folhas de Papel/“Venda” e TV conectada

turn left make a left

turn right go up

make a right go down

go ahead

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

O instrutor faz com os alunos um grande círculo.

Um aluno vem a frente com o instrutor, coloca uma venda nos olhos e o instrutor dá alguns comandos para ele.

O aluno vai andando de acordo com as instruções recebidas.

Variação de Atividade:

Como variação da **Atividade**, o instrutor prepara tiras de papel com os comandos apresentados no quadro, mostra para os alunos e estes, em voz alta, falam para o aluno vendado.

VOCABULARY CLASS 10

FOOD

Material

Slides/ Computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

Para o tema food, trabalharemos, especificamente, o JUNK FOOD.

O instrutor fala para os alunos exemplos de JUNK FOOD, através de imagens ou ainda apenas explicando o que é cada uma delas. Praticar a pronúncia com os alunos é um processo essencial.

Exemplos de junk food:

hot dog french fries
hamburger cheeseburger
pancake onion rings
chicken sandwich tuna fish sandwich
nachos taco
pizza ice cream cone
milkshake donut
muffin mayo
tomato ketchup mustard
snack sodas
juice iced tea

Game:

Alunos, em pequenos grupos, terão alguns minutos para organizar uma festa.

Cada pequeno grupo decide quais comidas e bebidas levarão para a festa.

Ao final de alguns minutos, o instrutor pergunta para os grupos:

What 's for eating?

E os alunos respondem o que decidiram ter em suas festas.

VOCABULARY CLASS 11

PREFIXOS

Material

Slides/ computador/"Cards" e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let's check how you're doing so far. ")

O instrutor explica rapidamente alguns prefixos e seus significados:

RE + verb = again

Replay / Reorganize

OVER + Verb = in excess

Overeat / Overdrive

DIS + Noun/Verb = opposite

Disappear / Disadvantage

Game:

Preparar cards para fazer o jogo da memória. Em um card, escrever o verbo ou substantivo e no outro card o prefixo.

Alunos têm que adivinhar e acertar a formação correta.

Ao acertar, o instrutor, em conjunto com os demais alunos da sala, ajudam o aluno que acertou a formular uma frase com a palavra formada.

Palavras sugeridas:

RE_

DO / PLAY / MAKE / GAIN

DIS_

APPEAR / ACCORD / ARM / ADVANTAGE

OVER_

EAT / SLEEP / DRIVE / COOK

VOCABULARY CLASS 12

PROFESSIONS

Material

Slides/ computador/Papel e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

O instrutor ensina para os alunos algumas profissões, utilizando a apresentação e praticando a pronúncia das mesmas.

Profissões sugeridas:

VET
TEACHER
DRIVER
MECHANIC
PAINTER
ARCHITECT
MASON
ARTIST
RECEPTIONIST
ENGINEER
DOCTOR
CLEANING LADY

Game:

Em tiras de papel, o instrutor escreve em uma delas a profissão e na outra o que, exatamente, cada profissional faz, em Inglês. O objetivo é distribuir aleatoriamente as tiras de papel pela sala e fazer com que os alunos encontrem seus pares.

Quando todos da sala tiverem os pares formados, o instrutor auxilia as duplas a formularem uma frase com as informações que possuem.

Ex.:

A Doctor takes care of sick people. / Doctors take care of sick people

Sugestões das tiras de papel

Vet / take care of animals

Teacher / help people learn something

Driver / take people to places using a car

Mechanic / fix problems in a bus or car

Painter / put colors where there are no colors

Architect / design places and houses

Mason / build houses and apartments

Artist / perform art in theaters, TV and on the streets

Receptionist / welcome people in companies and events

Engineer / plan and develop machines and constructions

Doctor / take care of sick people

Cleaning Lady / keep the places nice and clean.

VOCABULARY CLASS 13

SUFIXOS 1

Material

Slides/ computador/"Cards"e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

instrutor explica rapidamente alguns sufixos e seus significados

Verb + ER verb = agent of the action

Eraser / Teach

Adjective + LY = _mente

Originally / Recently

Noun + FUL = full of / having...

Careful / Painful

Game:

Preparar cards para fazer o jogo da memória. Em um card, escrever o verbo ou substantivo e no outro card o sufixo.

Alunos têm que adivinhar e acertar a formação correta.

Ao acertar, o instrutor, em conjunto com os demais alunos da sala, ajudam o aluno que Acertou a formular uma frase com a palavra formada.

Palavras sugeridas:

_ER

MANAGE / PAINT / TRAVEL / DRIVE

_LY

VIRTUAL / RECENT / SUDDEN / NATURAL

VOCABULARY CLASS 14

SUFIXOS 2

Material

Slides/ computador/"Cards" e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

instrutor explica rapidamente alguns sufixos e seus significados

Noun + LESS verb = without

Painless / Forceless

Verb + IBLE / ABLE

Acceptable / Sensible

Verb + TION / SION

Game:

Preparar cards para fazer o jogo da memória. Em um card, escrever o verbo ou substantivo e no outro card o sufixo.

Alunos têm que adivinhar e acertar a formação correta.

Ao acertar, o instrutor, em conjunto com os demais alunos da sala, ajudam o aluno que acertou a formular uma frase com a palavra formada.

Palavras sugeridas:

SUFIXOS VOCABULARY CLASS 14

_LESS

POWER / USE / HOPE / PAIN / FORCE

_IBLE

FORCE / SENSE

_ABLE

ACCEPT / DEPEND / DESIRE / PORT

_TION
ADMIRE / ADD / ADOPT
_SION
ADMIT

VOCABULARY CLASS 15

PLACES IN A CITY

Material

Slides/ computador/"Cards" e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

Explicar para os alunos alguns locais em comum nas cidades. Utilizar a apresentação e praticar a pronúncia de cada uma delas.

BAKERY

COFFEE SHOP
CATHEDRAL
MUSEUM
CINEMA
HOSPITAL
STATION
LIBRARY
SUPERMARKET
SCHOOL

Game:

Preparar um jogo da memória e brincar com os alunos.
Em um dos cartões escreva o lugar e no outro o que se pode fazer no lugar.

Incentivar os alunos a fazerem frases completas usando o vocabulário aprendido.

CARD 1 – Bakery

CARD 2 – buy Bread

COFFEE SHOP – drink coffee

CATHEDRAL – talk to God

MUSEUM – see old things

CINEMA – watch movies

HOSPITAL – see the doctor

STATION – take a bus

LIBRARY – rent a book

SUPERMARKET – buy food

SCHOOL – study another language.

VOCABULARY CLASS 16

CLOTHES

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

O instrutor explica e escreve algumas peças de roupa. A explicação deve ser rápida e sem o uso do português, fazendo com que os alunos associem a palavra ao seu significado.

O instrutor apenas aponta para algum aluno que esteja vestindo aquela peça de roupa, em específico.

A Apresentação de Slides deve conter as seguintes palavras:

PANTS

SHORTS

T-SHIRT

CAP

BELT

SOCKS

SNEACKERS

SHOES

SANDALS

BLOUSE
LEGGINGS

Game:

Chamar um aluno para vir à frente da sala e fazer a seguinte pergunta para o restante da sala:

What is He/she wearing?

O instrutor auxilia no início da resposta: He/she is wearing..... e então os alunos falam as roupas. Neste momento, o instrutor pode instigar os alunos a usar as cores também.

VOCABULARY CLASS 17

HUMAN BODY

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade:

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

O instrutor ensina para os alunos algumas partes do corpo, praticando a pronúncia e formas de escrita. A explicação deve ser feita toda em Inglês, através de gestos e afins.

HEAD
SHOULDER(S)
BACK(S)
ARM(S)
HAND(S)
FINGER(S)
LEG(S)
KNEE(S)
FOOT/FEET
TOE(S)

Explicar, também, alguns verbos que serão utilizados no Game, como: TOUCH, SHAKE, POINT TO

Game

instrutor pede para que todos alunos fiquem de pé e faz comandos utilizando as partes do

corpo aprendidas.

Exemplo: Touch your toes!

Frases sugeridas

Touch your toes!

Shake your legs!

Point to your head!

Shae your hands!

Point to your shoulders!

Shake your head!

VOCABULARY CLASS 18

OFFICE

Material

Slides/ computador e TV conectada

Atividade

O instrutor utiliza a apresentação e deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

O instrutor ensina de forma rápida os objetos que encontramos em comum na maioria dos escritórios. Caso tenha os objetos na sala, não traduzir para o português e sim instigar os alunos a pensar em Inglês.

PEN

PENCIL

TABLE

DESK

COMPUTER

WATER FOUNTAIN

CALENDAR

TELEPHONE

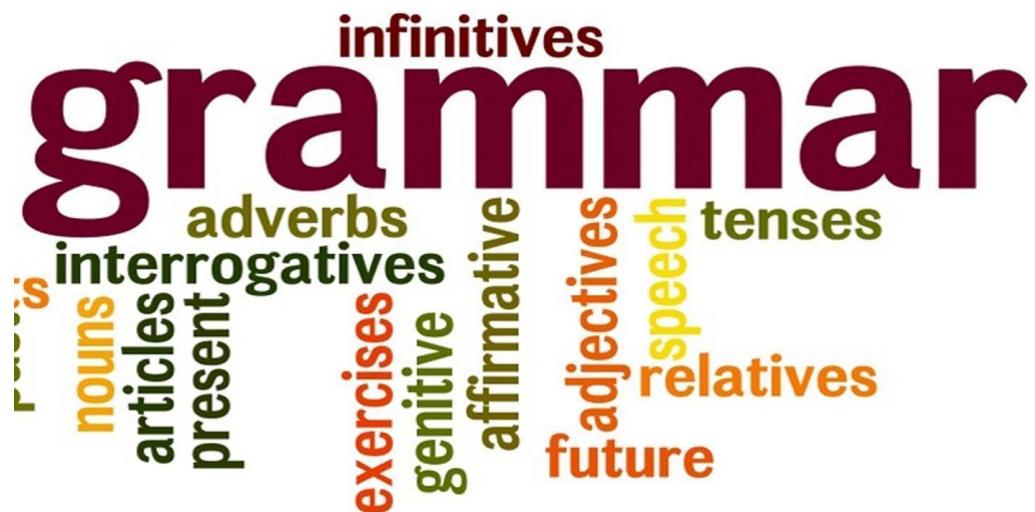
PRINTER

CHAIR

RULER

Game

O instrutor escolhe aleatoriamente um aluno da sala. Então ele fala ao seu ouvido um objeto. O aluno tem 30 segundos para fazer uma mímica “simulando” o objeto que o instrutor falou para que seus colegas de sala adivinhem e falem a palavra em Inglês.



GRAMMAR CLASS 01

GRAMMAR GREETINGS

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor. Pôster com os cumprimentos (survival sentences).

Atividade

O instrutor pede para os alunos falarem os cumprimentos que já conhecem, desta forma buscamos o conhecimento que cada um dos alunos já têm.

Conforme os alunos vão falando, o instrutor vai anotando na tela e praticando a pronúncia correta de cada greeting. Além disso, escrever também aqueles que os alunos não falam, mas devem, obrigatoriamente, estar na lista.

O propósito é que tenhamos cumprimentos que atinjam alunos do nível básico, intermediário e também avançado.

O instrutor pede para os alunos se levantarem e conversarem com seus colegas, utilizando o modelo de diálogo impresso no pôster.

Ao falar com o próximo colega, o nome passa a ser da última pessoa com quem o aluno conversou, e não seu próprio nome.

Neste momento, é importante encorajar os alunos a usar diferentes expressões, e não apenas as impressas no pôster.

Modelo de diálogo

A: Hi

B: Hello

A: What's your name?

B: My name is.... And you?

A: It's.... How are you?

B: Fine, Thanks and you?

A: Nice to meet you.

B: Glad to meet you too.

Ao término da atividade, o instrutor pergunta o último nome que a pessoa ficou, possivelmente teremos nomes repetidos.

Abaixo, os greetings que devem estar escritos no pôster.

Hi / Hello / What's up? / What 's cooking?

What 's your name? / Tell me your name, please

My name is... / I am.... / It's....

How are you? / How've you been? / Are you fine? / Are you okay?

Fine, thanks / I'm fine, thanks / I'm okay. / Not bad.

Nice to meet you (too) / Glad to meet you (too) / How do you do?

CLASS 02 - GRAMMAR

TO BE VERB – Present

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

O instrutor faz uma breve explicação do verbo ser/estar na apresentação, praticando pronúncia e as formas afirmativas, negativas e perguntas. É importante mencionar as contrações também: I am = I'm.

O instrutor começa a atividade e se apresenta: I am Paul. O próximo aluno se apresenta e apresenta o instrutor: I am David, you are Paul.

O próximo aluno então fala: I am Peter, you are Paul and he is David. E assim em diante até o aluno errar.

Na próxima rodada o instrutor pode fazer a mesma dinâmica, mas utilizando a forma negativa. Caso ainda tenha tempo restante, o instrutor pode fazer algumas perguntas para a prática da estrutura em forma interrogativa: is She Mary? – apontando para um aluno ou aluna.

CLASS 03 - GRAMMAR

PRONOUNS

Material: Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade:

Fazer a explicação dos pronomes pessoais e oblíquo (I and me), apenas mencionando que um é usado antes e outro depois do verbo.

A apresentação, ao final da explicação, deve ficar semelhante ao modelo abaixo:

I you / You me / He him / She love (s) her

It it / We us / You you / They them

Ressaltando, durante a explicação, que YOU assume a mesma forma no singular e também no plural.

Game

Para a atividade lúdica, preparamos cartões onde podemos formar pares. Ex.: 1 cartão com a palavra I e outro cartão com a palavra ME. Todos os pronomes são dispostos no chão e então os alunos brincam, procurando pelos respectivos pares. Ao encontrar o par correto, o aluno deve formar uma frase com qualquer um dos pronomes.

Preparar 3 sets de cards, desta forma podemos formar na sala 3 pequenos grupos.

CLASS 04 - GRAMMAR

SIMPLE PRESENT

Material: Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

O instrutor explica rapidamente na apresentação o uso do simple present (ações habituais e frequentes), escrevendo no quadro uma pergunta, afirmação e negação.

Exemplos sugeridos:

Do you have a car? Does she need money?

Yes, I have a car. Yes, she needs money

No, I don't have a car No, she doesn't need money.

É importante mencionar que para alguns verbos é necessário acrescentar algo a mais, além do “s”.
Ex.: wash – washes / study – studies – escrever estes verbos na lousa,

Game

Preparar dois sets de tiras de papel: um set com verbos sem conjugação e outro set com as terminações.

O instrutor distribui aleatoriamente as tiras para os alunos e a missão dos alunos é encontrar seu par para fazer a conjugação correta do verbo. Ao formar o par corretamente, a dupla deve fazer uma frase com o verbo devidamente conjugado.

Verbos a serem utilizados nas tiras de papel

play, start, work, need, have, wash, watch, work, study, enjoy, call, see, do, go,
listen, open, close, drive, type, clean, remove, buy.

Terminações das tiras de papel

“S” - “ES” - “IES

CLASS 05 - GRAMMAR

ARTICLES

Material: Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade:

instrutor explica rapidamente o uso dos artigos definidos (the) e indefinidos (a / an)

The - usado antes de consoantes ou vogais, para singular e plural (o, a , os, as) The cars, the eraser, the United States of America

A / An. – usado antes de vogais apenas no singular

A book / an eraser.

Atenção especial

a university (usamos o “a” pois o som inicial é semelhante ao som da palavra “you”, e “you” inicia com consoante.

Game

O instrutor escreve na tela uma lista de palavras, aleatoriamente, e então os alunos também aleatoriamente, vão até o quadro e colocam o artigo correto. Neste momento o instrutor pratica a pronúncia e esclarece qualquer dúvida que os alunos ainda possam ter sobre o uso dos artigos.

Lista de palavras: ape, bananas, cellphone, umbrella, computer, window, zebras, door, car, bus, dress, Tvset, trashcan, laptop computer, university, college, skirt, eyes, money, wall, toys, parking lot, shoes, stereo, pictures, angel, plants, eagles, balloon.

CLASS 06 - GRAMMAR

THERE TO BE – Presente.

Material: Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

O instrutor explica, através de exemplos, o significado desta estrutura e aponta para o erro mais comum: a confusão com o verbo HAVE.

Ex.: There is a boy in front of school – Não podemos dizer Have a boy in front of school.

Usar o mesmo exemplo para a forma negativa e interrogativa.

There isn't a pen on the desk – Não podemos dizer Haven't a pen on the desk.

Are there things to do? – Não podemos dizer "Have things to do?

Game

instrutor ensina os alunos vocabulário que certamente será encontrado pela escola; secretary, water fountain, desk, computer, telephone, receptionist, restroom, chairs, coffee, teacher, coordinator, support desk ...

Alunos saem da sala e andam pela escola como em uma expedição. Com o papel e a caneta ou lápis na mão, escrevem tudo aquilo que há na escola no papel. Eles têm 5 minutos para realizar esta atividade.

Ao retornar para a sala, o instrutor pergunta individualmente o que cada um viu e forma junto com o aluno uma frase usando a estrutura que acabaram de aprender. O registro das frases na tela é indispensável.

CLASS 07 - GRAMMAR

MODAL VERBS

Material: Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade:

instrutor explica os usos de would / could / should / Can e May nas formas negativas, afirmativas e interrogativas, como nos modelos abaixo:

Would – usado para condições (verbo termina em "ia" no português)

Would you like to dance? Yes, I would / No I wouldn't

Could – habilidade no passado (podia / poderia)

Could you dance 10 years ago? Yes, I could / No, I couldn't

Should – recomendação (deveria)

Should we study a little more? Yes, you should / No, you shouldn't

May – permissão

May I open the door? Yes, you may / No, you may not.

Can – habilidade

Can you play the guitar? Yes, I can / No, I can't

Game

O instrutor distribui para os alunos pedaços de papel em branco e os alunos escrevem o que podem fazer, seguindo o seguinte exemplo: I can / I can't – Encorajar seus alunos a escreverem frases longas e completas. Depois disso, todos entregam seus papéis para o instrutor, que lê para o grupo. O grupo, então, procura descobrir de quem é a frase.

CLASS 08 - GRAMMAR

SIMPLE PAST – regular and irregular verbs

Material : Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

Did you work last night? Did they buy a new cell phone?

Yes, I worked last night. Yes, they bought a new cell phone.

No, I didn't work last night. No, they didn't buy a new cell phone.

Game

O instrutor prepara tiras de papel com verbos regulares e irregulares no presente e passado, e distribui aleatoriamente para os alunos. Estes devem encontrar seu par e fazer uma frase simples no passado utilizando o verbo que tem nas mãos.

EXEMPLO DE TIRINHAS - TIRA 1 = work TIRA 2 = worked

Verbos a serem utilizados nesta Atividade

Like - liked

See - saw

Try - tried

Work - worked

Help - helped

Fix - fixed

Spend - spent

Drive - drove

Speak – spoke

Worry - worried

Think - thought

Call – called

Rent - rented

Make - made

Test - tested

Study - studied

Work - worked

Type - typed

Call - called

Drive – drove

CLASS 09 - GRAMMAR

WHY / BECAUSE

Material: Slides/ computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade:

O instrutor explica o que significa a estrutura e mostra dois exemplos para os alunos do funcionamento na prática, na lousa.

Why do you study English? – Because it's important.

Why did she buy a new bike? – Because she needed a new bike.

Game

O instrutor prepara dois sets de perguntas em tiras de papel. Um grupo fica com perguntas e outro com respostas. Feito isso, um aluno faz uma pergunta e aponta para qualquer outro aluno do grupo de respostas, que terá que ler exatamente o que tem em seu papel. Nem sempre as perguntas e respostas terão coerência e, certamente, ficará engraçado.

O que vai acontecer é que um aluno do grupo das perguntas já vai identificar a resposta certa para a pergunta dele e, então, escolher o aluno com a resposta certa.

Perguntas e respostas sugeridas

Why do you study English? Because it's important.

Why does she drink milk? Because it's very good.

Why is Peter so happy? Because it's Friday.

Why are the children dancing? Because it's time to dance.

Why do they eat pasta? Because it is delicious.

Why is he bored? Because it's Monday.

Why are they singing? Because rock'n'roll is cool.

Why does it play with a ball? Because balls are good to use.

Why do you travel a lot? Because the beach is very good.

Why does Nancy teach Math? Because numbers are cool!

Why is the teacher working? Because money is necessary.

Why are the kids playing? Because it's time for vacations.

Why do you drive an old car? Because new cars are expensive.

Why does the receptionist work a lot? Because it's time for Christmass

Why do you play chess at night? Because it's a good activity to do at night.

Why is Paul jumping rope? Because ropes are strong.

Why are the girls dancing salsa? Because salsa is nice.

Why is Peter dating Kim? Because it's good to have a girlfriend.

Why does Kim study English? Because Spanish is difficult

Why did Jenny buy a bike? Because cars are expensive

Why is Mary Tired? Because it's Friday

Why do you take photos? Because I have a câmera

CLASS 10 - GRAMMAR

PRESENT CONTINUOUS

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

O instrutor explica a estrutura rapidamente e logo depois divide a sala em dois grupos.

Seguir o modelo abaixo para a explicação:

Is Peter driving his car?

Yes, He is driving his car.

No, he isn't driving his car.

Game

A atividade é, na verdade, um jogo de mímica. O instrutor divide a sala em dois grupos e chama um aluno do grupo, falando ao seu ouvido uma ação.

Este aluno faz, em forma de mímica, o que está sendo dito no papel. O objetivo é seu grupo adivinhar a ação o mais rápido possível, fazendo uma frase completa e correta. Cada grupo tem 1 minuto para adivinhar a ação.

Ex. He is jumping... (frase que o grupo deve dizer para o instrutor)

Ações: jump, ski, swim, play soccer, play volleyball, work, use the computer, talk on the phone, drive, study, dance, listen to music.

CLASS 11 - GRAMMAR

IMMEDIATE FUTURE

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

O instrutor explica a estrutura rapidamente. Mencionar que o futuro imediato é usado quando tomamos uma decisão no momento em que estamos falando.

Seguir o modelo abaixo para a explicação:

Will you walk the dogs?

Yes, I will walk the dogs.

No, I won't walk the dogs.

Game

Para esta atividade, é necessário que o instrutor prepare tiras de papel conforme o modelo abaixo. É necessária a impressão de dois sets para contemplar 22 alunos.

SICK / GO TO THE HOSPITAL

SAD / LISTEN TO A SONG

HAPPY / CALL MY FRIENDS

LONELY / GO OUT WITH SOMEONE

TIRED / GO HOME AND RELAX

SLEEPY / TAKE A NAP

GOOD MOOD / GO TO THE MOVIES

DIZZY / TAKE MEDICINE

BLUE / TALK TO A FRIEND

ANGRY / RELAX BY THE SEA

WORRIED / TALK TO MY MOM

Escrever no quadro o modelo de diálogo a ser utilizado pelos alunos.

A: What's the matter?

B: I'm

A: What will you do?

B: I will

Alunos praticam o diálogo em pares, trocando os papéis e utilizando as palavras.

CLASS 12 - GRAMMAR

QUANTIFIERS

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

instrutor rapidamente explica HOW MANY - a few, a lot of / HOW MUCH - a little, a lot of (mostrar a diferença entre objetos contáveis e não contáveis)

Exemplos:

O instrutor pede para os alunos dizerem a ele objetos, em Inglês, que eles conheçam e que podem ser contados.

CAR

BOY

GIRL

CELLPHONE

COMPUTER

CHAIR

instrutor explica que para objetos contáveis, usamos

HOW MANY nas perguntas e A FEW / A LOT OF nas respostas:

How many cds do you have?

I have many cds / I have a lot of cds / I have a few cds

O mesmo processo se repete, mas com objetos incontáveis:

WATER

JUICE

BEER

MONEY

SODA

MILK

COFFEE

Agora, instrutor explica que para os incontáveis, usamos HOW MUCH nas perguntas e A LITTLE / A LOT nas respostas:

How much water do you drink every day?

I drink a little water / I drink a lot of water

Game

Para a prática, o instrutor pede que alunos peguem alguns de seus objetos pessoais que estão na bolsa hoje com eles (wallet, money, keys, pen, pencil, soda....)

Ao ver os objetos, o instrutor faz as perguntas e os alunos respondem de acordo com a quantidade que tem com eles, encorajando os alunos a responder usando as palavras que acabaram de aprender.

CLASS 13 – GRAMMAR

PLURAL OF NOUNS

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base

a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far. ”)

O foco principal desta atividade é ensinar a regrinha dos plurais irregulares para os alunos.

O instrutor deve, rapidamente, explicar as regras do plural para os alunos, através de uma explicação utilizando a apresentação.

Os plurais irregulares são: f/ves - fe/ves - s/es - ch/es - sh/es - além dos irregulares mais comumente usados (man, woman, child, tooth, foot, half)

Knife - knives

Thief - thieves

Dress - dresses

Church – churches

Crash - crashes

Man - men / Woman - women / child - children / tooth - teeth / foot - feet / half - halves

Atividade

Um jogo simples da memória pode ser usado, com palavras no singular e no outro cartão as terminações. Ganha a dupla de cartas quem conseguir acertar os dois, obviamente, mas também lembrar e falar o plural corretamente.

Para a Atividade, colocar em uma das cartas a palavra do singular e na outra, de seu par, a terminação da palavra no plural.

Car / +s

Boy / +s

Crash / +es

Formar também com os irregulares, mas escrevendo a palavra toda.

Palavras a serem utilizadas:

car / boy / strawberry / lemon / dash / church / knife / thief / dress / todos os irregulares apresentados acima.

CLASS 14 - GRAMMAR

PRESENT PERFECT

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let 's check how you doing so far.”)

O instrutor pergunta sobre ações que aconteceram com os alunos no passado: Ex.: I had breakfast at Tiffany 's at 7am.

Depois, passa a perguntar sobre o presente: Ex.: I take a shower twice a day.

Então fala sobre os planos futuros dos alunos: Ex.: I will buy a new cell phone.

Tudo isso deve ser perguntado para todos alunos ao mesmo tempo e, quando os alunos falam, pode-se trabalhar a repetição das frases com o grupo todo.

Depois disso, é a hora do instrutor explicar o present perfect, dizendo que a ação faz parte do passado, do presente e também pode ou não fazer parte do futuro:

Ex.: I have studied at Enjoy / I have lived in SP for 5 years

Para finalizar, os alunos podem auxiliar o instrutor, trazendo alguns exemplos de atividades de suas vidas que fazem parte do passado, presente e futuro.

Nota: o instrutor já pode deixar exemplos de frases prontas para esta atividade do passado, presente, futuro e presente perfeito.

We have learned a lot lately.

You have studied for the recognition this week.

I have done my homework today.

Vale reforçar para os alunos que não há tempos específicos e determinados no presente perfect, mas sim INACABADOS - today / lately / recently / this week / this month / this year / this summer / this morning.

Escrever estas expressões de tempo no quadro.

CLASS 15 - GRAMMAR

IMPERATIVE

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let's check how you're doing so far. ")

Atividade I - Iniciar a aula fazendo uma revisão das preposições de lugar, seguindo a lista abaixo:

to the left of

to the right of

in front of

behind

under

over

NOTA: alguns alunos podem não saber as proposições, tendo assim a necessidade de explicações mais detalhadas.

Atividade II - instrutor ensina rapidamente o conceito do imperativo para os alunos, dando exemplos reais e escrevendo os exemplos no quadro.

Come here! / Don't stand up! / Draw a boy on the board! / Don't open your eyes.

Game

O instrutor distribui folhas A4 para os alunos, que devem dobrar a folha no meio.

Depois disso, os alunos devem fazer um desenho simples em uma das partes da folha, usando objetos que todos conhecem: pen, pencil, house, Sun, flower, etc...

Após 2 minutos, instrutor aloca os alunos em dupla e estes devem descrever seus desenhos ao outro para que seu colega possa desenhar o que ouviu na outra metade do papel, usando os seguintes modelos de frase:

Draw a car in front of the house

Don't put flowers on the right of the house

Após alguns minutos, os alunos comparam seus desenhos.

COMPARATIVES AND SUPERLATIVES

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

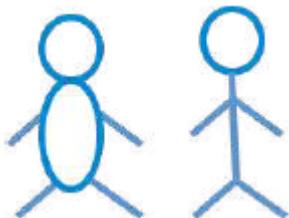
Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

Atividade - instrutor faz dois desenhos simples e rápidos usando o computador (Paint), dando um nome fantasia para cada boneco (Paul and Joe)

Um boneco de palito (homem magro e feliz) e outro boneco de palito (homem gordo e triste).



Depois de desenhados, um em cada canto do quadro, escrever no meio deles os seguintes adjetivos - fat / thin / happy / sad / intelligent).

Feito isso, pedir para os alunos formularem frases em português, comparando os dois personagens desenhados.

Ao fazerem em Português, traduzir para o inglês e escrever no quadro, ao mesmo tempo.

- Joe is fatter than Paul.
- Paul is happier than Joe.
- Joe is more intelligent than Paul.
- Joe is the most intelligent.

- Paul is the happiest
- Joe is the fattest.

Game

Pedir para que dois alunos se levantem e então os colegas de sala fazem pequenas frases sobre eles - neste momento usar adjetivos que não causem prejuízo à imagem dos alunos:

happy - sad - handsome – pretty.

CLASS 17 - GRAMMAR

REGULAR VERBS - PRONUNCIATION

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – “Let’s check how you doing so far.”)

instrutor revisa a estrutura do passado, apresentando o seguinte modelo:

Did you play Games on the net yesterday?

Yes, I played Games on the net yesterday.

No, I didn't play Games on the net yesterday.

Depois disso, apresenta três verbos, no presente e no passado, com diferentes pronúncias.

Nota: regra para a pronúncia correta dos verbos no passado.

Colocar a mão na garganta e sentir. Caso o último som do verbo não gerar vibração, o som correto é /t/. Caso gerar vibração, o som correto é /d/. Se o verbo tiver o som final de /d/ ou /t/, a pronúncia correta do passado passa a ser /id/.

O quadro deve ficar da seguinte forma:

PLAY – PLAYED /D/

WORK – WORKED /T/

Game Livre

CLASS 18 - GRAMMAR

PREPOSITIONS

Material: Slides/Computador e TV conectada, assim como materiais de uso customizado pelo instrutor.

Atividade

A apresentação deve seguir um modelo que utilize de abordagens lúdicas, dinâmicas e com o foco principal em dar os primeiros passos de produtividade de aula, nesse caso, deve-se utilizar como base a apresentação do conteúdo pelos slides já produzidos. Utilizando os seguintes tópicos e metrificações:

- 5 Slides (1º - Capa da semana padronizada / 2º – Título e Subtítulo / 3º – Introdução ao tema / 4º – Exemplos do tema / 5º – "Let 's check how you doing so far. ")

instrutor explica para os alunos algumas preposições de lugar

IN, ON, BEHIND, UNDER, THE LEFT OF, TO THE RIGHT OF, IN FRONT OF and BETWEEN

Após explicar para os alunos o significado de cada uma, o instrutor dá um nome diferente a cada aluno. Esse nome deve ser de uma celebridade ou alguma pessoa famosa.

Quando todos tiverem memorizado seus “novos nomes”, o instrutor pede para que os alunos se movam e fiquem em locais totalmente diferentes do que estavam.

Após alguns segundos, o instrutor pergunta:

Who is (nome da pessoa famosa)?

O aluno que tem esse nome então responde

I am (nome da pessoa famosa)

Então o instrutor pergunta para o grupo

Where is (nome da pessoa famosa)

E o grupo responde de acordo com o lugar onde ele(a) estiver.

- As atividades aqui elencadas somam 18 aulas para cada módulo, executando-se os três módulos para as semanas amarela + vermelha + azul – excedendo-se a semana verde que é semana de avaliação.

ANEXOS:

ANEXO 1: GRADE DE CONTEÚDOS DO CURSO INGLÊS PROFISSIONALIZANTE – MÓDULO GESTÃO, ESPECIALIZAÇÕES E INGLÊS.

ANEXO 2 – CALENDÁRIO PEDAGÓGICO 2023.

ANEXO 1: GRADE DE CONTEÚDOS DO CURSO INGLÊS

PROFISSIONALIZANTE – MÓDULO GESTÃO, ESPECIALIZAÇÕES E INGLÊS.

Empreendedorismo Digital	Marketing Digital
<p>Aula 1 - Determinações do empreendedor</p> <p>Aula 2 - Criando estrutura de negócios</p> <p>Aula 3 - Plano de negócio e finanças</p> <p>Aula 4 - Empreendedor de sucesso</p>	<p>Aula 1: O que é o Marketing Digital?</p> <p>Aula 2: Descobrindo seu público alvo e persona</p> <p>Aula 3: Como escolher seus Canais de Divulgação e Venda</p> <p>Aula 4: Facebook</p> <p>Aula 5: Instagram</p> <p>Aula 6: Conteúdos Atrativos para Redes Sociais 1</p> <p>Aula 7: Conteúdos Atrativos para Redes Sociais 2</p> <p>Aula 8: Google Meu Negócio e Google Ads</p> <p>Aula 9: Google Analytics</p> <p>Aula 10: Como vender mais e atrair mais Leads</p> <p>Aula 11: Criando uma Campanha no Facebook I</p> <p>Aula 12: Criando uma Campanha no Facebook II</p>
Microsoft Word	Microsoft Excel
<p>Aula 1: Introdução ao word 2019</p> <p>Aula 2: Iniciando um documento</p> <p>Aula 3: Formatando texto e utilização da nova Ferramenta de Aprendizagem</p> <p>Aula 4: Inserção de tabelas e ícones SVGs</p> <p>Aula 5: Inserção de elementos gráficos I</p> <p>Aula 6: Inserção de elementos gráficos e imagens 3D.</p> <p>Aula 7: Criação de estruturas de texto I</p> <p>Aula 8: Criação de estruturas de texto II</p> <p>Aula 9: Inserção de elementos de texto e nova sintaxe LaTeX</p> <p>Aula 10: Layout da página</p> <p>Aula 11: Design</p> <p>Aula 12: Revisão</p> <p>Aula 13: Armazenamento e compartilhamento</p> <p>Aula 14: Impressão</p>	<p>Aula 1: Introdução ao excel 2019</p> <p>Aula 2: Aprendendo a somar</p> <p>Aula 3: Outros operadores básicos</p> <p>Aula 4: Fórmulas básicas</p> <p>Aula 5: Formatando células</p> <p>Aula 6: Fórmula SE</p> <p>Aula 7: Tabelas</p> <p>Aula 8: Gráficos</p> <p>Aula 9: Inserção de Ilustrações</p> <p>Aula 10: Inserção de elementos gráficos</p> <p>Aula 11: Validação de dados</p> <p>Aula 12: PROCV</p> <p>Aula 13: Dicas</p> <p>Aula 14: Layout e Impressão</p>

Microsoft Power Point	Power BI Desktop
<p>Aula 1: Introdução ao Power Point 2019</p> <p>Aula 2: Ferramentas</p> <p>Aula 3: Iniciando uma apresentação</p> <p>Aula 4: Texto</p> <p>Aula 5: Layout de slide</p> <p>Aula 6: Elementos gráficos I</p> <p>Aula 7: Elementos gráficos II</p> <p>Aula 8: Multimídia</p> <p>Aula 9: Transições</p> <p>Aula 10: Testes de apresentação</p> <p>Aula 11: Revisão</p> <p>Aula 12: Projeto</p>	<p>Aula 1: Primeiros Passos</p> <p>Aula 2: Power Query</p> <p>Aula 3: Power Query 2</p> <p>Aula 4: Fórmulas 1</p> <p>Aula 6: Relacionamento entre tabelas</p> <p>Aula 5: Fórmulas 2</p> <p>Aula 7: Gráficos</p> <p>Aula 8: Adicionando Controles de visualização</p> <p>Aula 9: Dashboard 1</p> <p>Aula 10: Dashboard 2</p>

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO / ESPECIALIDADE ADMINISTRADOR DE NEGÓCIOS

Módulo Gestão Administrativa

O módulo de Gestão Administrativa visa capacitar o profissional para executar tarefas administrativas visando o alcance dos objetivos da empresa ou instituição em que está trabalhando, através de diversos conceitos administrativos e contábeis.

<p>Aula 1 – Administração</p> <p>Aula 2 – Empresas e Recursos</p> <p>Aula 3 – Funções Administrativas</p> <p>Aula 4 – Comunicação.</p>	<p>Aula 5 – Gerenciamento</p> <p>Aula 6 – Qualidade</p> <p>Aula 7 – Área Comercial</p> <p>Aula 8 – Arquivo</p>
--	--

Módulo Gestão de Recursos Humanos

O Módulo de Gestão de Recursos Humanos tem por objetivo capacitar o aluno a identificar, por meio de métodos, técnicas e práticas modernas, a importância das pessoas no contexto de uma organização, tornando-o competente para atuar nos diversos subsistemas que integram a área de Recursos Humanos das empresas.

Aula 1: Gestão de RH Aula 2: Provisão de Recursos Humanos Aula 3: Desenvolvimento e Treinamento Aula 4: Manutenção de Recursos Humanos	Aula 5: Plano de Carreira Aula 6: Gestão de Desempenho Aula 7: Futuro da Gestão de RH Aula 8: Gestão Pessoal
Módulo Matemática Financeira	
<p>O Módulo de Matemática Financeira foi desenvolvido de forma a dar ênfase às principais noções, conceitos e aplicações das atividades financeiras. Nas 4 primeiras, de suas 13 aulas, ele introduz o aluno à utilização da calculadora HP12C, conhecendo suas funções e aprendendo a efetuar operações básicas. Nas aulas seguintes ele explora justamente as áreas de aplicação da matemática financeira. Na última aula ele dá uma introdução ao aluno aos princípios e noções gerais de Contabilidade.</p>	
Aula 1 – Introdução ao uso da HP12C Aula 2 – Conhecendo a Calculadora Aula 3 – Configurando a Calculadora Aula 4 – Registradores, Funções e Códigos de Erros Aula 5 – Introdução à Matemática e Diagrama de Fluxo Aula 6 – Juros Simples e Juros Compostos	Aula 7 – Séries Uniformes, Não-Uniformes e Amortização. Aula 8 – Taxas de Juros e Descontos Aula 9 – Gestão de Custo e Formação de Preço Aula 10 – Mercados Financeiros Aula 11 – Estatística – I Aula 12 – Estatística – II Aula 13 – Noções Básicas de Contabilidade
Módulo Assistente Contábil	
<p>O curso de Assistente Contábil visa preparar o aluno para as noções teóricas e práticas das rotinas de Contabilidade, em seus conceitos, objetivos e finalidades para qualificá-lo a diversas áreas, dentre as quais, escritórios de contabilidade, instituições ou departamentos financeiros e contábeis de empresas privadas.</p>	

<p>Aula 1 – Noções Básicas de Contabilidade</p> <p>Aula 2 – Pessoas Físicas e Jurídicas</p> <p>Aula 3 – Firmas Individuais e Sociedade</p> <p>Aula 4 – Sociedades Empresárias</p> <p>Aula 5 – Funcionamento das Sociedades – I</p> <p>Aula 6 – Funcionamento das Sociedades – II</p> <p>Aula 7 – Constituição de Empresas</p> <p>Aula 8 – Notas Fiscais</p> <p>Aula 9 – Incidência de Impostos – I</p> <p>Aula 10 – Incidência de Impostos – II</p> <p>Aula 11 – Matemática Financeira – I</p>	<p>Aula 12 – Matemática Financeira – II</p> <p>Aula 13 – Simples Nacional – Introdução</p> <p>Aula 14 – Simples Nacional – Enquadramento</p> <p>Aula 15 – Simples Nacional – Como calcular e pagar</p> <p>Aula 16 – Balanço Patrimonial</p> <p>Aula 17 – Balanço Patrimonial – Exercícios Dirigidos – I</p> <p>Aula 18 – Balanço Patrimonial – Exercícios Dirigidos – II</p> <p>Aula 19 – Balanço Patrimonial – Exercícios Dirigidos – III</p> <p>Aula 20 – Escrituração</p> <p>Aula 21 – Livros Fiscais – I</p> <p>Aula 22 – Livros Fiscais – II</p>
--	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO / ESPECIALIDADE PROGRAMAÇÃO PARA WEB

Módulo WordPress/ Domínio

O WordPress foi criado em 2003 para democratizar o desenvolvimento de sites, transformando assim, uma tarefa muito exclusiva em algo possível de ser feito pela maioria dos usuários da internet. Hoje, o WordPress é o Gerenciador de Conteúdo mais popular e utilizado para o desenvolvimento de sites em todo o mundo, sendo assim, esse curso foi desenvolvido para ensinar como utilizar e acessar de maneira fácil e eficaz esse site.

<p>Aula 1: Introdução ao WordPress</p> <p>Aula 2: Instalando os Programas e Acessando o WordPress.</p> <p>Aula 3: Criar e Editar Posts.</p> <p>Aula 4: Instalando Temas e Plugins</p> <p>Aula 5: Configurações básicas</p> <p>Aula 6: Planejamento do Projeto</p> <p>Aula 7: Criando Páginas e o Menu Principal.</p> <p>Aula 8: Personalizando o Site</p> <p>Aula 9: Home: Parte 1</p>	<p>Aula 10: Home: Parte 2</p> <p>Aula 11: Home: Parte 3</p> <p>Aula 12: Home: Parte 4</p> <p>Aula 13: Rodapé personalizado</p> <p>Aula 14: Páginas internas: Quem Somos e Cardápio</p> <p>Aula 15: Páginas internas: Criando os artigos.</p> <p>Aula 16: Páginas internas: Notícias e Contato</p> <p>Aula 17: Página interna: Contato e Hospedagem</p>
--	--

Módulo Lógica de Programação

O módulo de Lógica de Programação tem por objetivo ensinar todos os conceitos fundamentais da lógica de programação. Conhecer este tema é o primeiro passo para a programação de sistemas de computador nas mais diversas linguagens de programação, sendo esse hoje um campo de grande destaque no mercado de trabalho.

Aula 1: Introdução a programação
Aula 2: Variáveis, constantes e tipos de dados
Aula 3: Primeiro programa (algoritmos)
Aula 4: Tipos de operadores
Aula 5: Estrutura de decisão parte 1
Aula 6: Estrutura de decisão parte 2
Aula 7: Estrutura de repetição parte 1

Aula 8: Estrutura de repetição parte 2
Aula 9: Manipulação de vetores
Aula 10: Manipulação de matrizes
Aula 11: Funções e procedimentos
Aula 12: Modularização
Aula 13: Prática 1
Aula 14: Prática 2

Módulo de Programação em PHP

A linguagem de programação em PHP, criada por Rasmus Lerdorf em 1994, foi projetada apenas para alguns scripts de monitoramento, mas hoje em meio ao crescimento e popularidade da linguagem, ela vem se tornando um dos principais meios de programação web. Tendo uma arquitetura simples e intuitiva, o PHP é uma ferramenta vital para o Desenvolvedor Web que possui sede de conhecimento e um desejo de se destacar no mercado de trabalho.

Aula 1: Introdução ao PHP
Aula 2: Notepad++ e Conceitos Básicos de Programação
Aula 3: Operadores de Comparação, Lógicos e Estrutura Condicional.
Aula 4: Estrutura Condicional e Estrutura de Repetição.
Aula 5: Estrutura de Repetição, Strings e Funções
Aula 6: Variáveis Compostas
Aula 7: Hospedagem de Site
Aula 8: Cookies e Sessões
Aula 9: Integração PHP com HTML
Aula 10: Banco de Dados - Parte 1
Aula 11: Banco de Dados - Parte 2

Aula 12: Projeto etapa1: Estrutura, conexão, exibir categorias e produtos
Aula 13: Projeto etapa2: Detalhes do produto e Área Administrativa
Aula 14: Projeto etapa3: Excluir categoria e Cadastrar Produtos
Aula 15: Projeto etapa4: Editar e Atualizar Produtos
Aula 16: Projeto etapa5: Excluir Produto e Área de Pedidos.
Aula 17: Projeto etapa6: Excluir Pedido e Cadastrar Cliente
Aula 18: Projeto etapa7: Listar Pedidos dos Clientes.
Aula 19: Projeto etapa8: Editar e Atualizar
Aula 20: Ativar/Desativar Cliente, Login e Hospedagem

Módulo de HTML & CSS

Desenvolver um site utilizando os recursos do HTML 4 e HTML 5 e do CSS2 e CSS3, que são os mais modernos no mercado. Também saberá tudo o que é preciso para que o site seja expansivo, ou seja, que funcione tanto no computador quanto nos dispositivos móveis.

Aula 1: Introdução Web Aula 2: Inserindo imagens, Criando listas, Links e Tabelas Aula 3: Formulário Aula 4: Site e Hospedagem Aula 5: HTML 5 Principais Elementos Aula 6: Introdução CSS	Aula 7 – Aplicando CSS em uma página Aula 8 – Aplicando CSS em arquivo externo Aula 9 – Seletores complexos, Dimensionamento e Listas e marcadores. Aula 10 – CSS 3 Introdução Aula 11 – CSS 3 Transições Aula 12 – CSS 3 Media Queries
--	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO / ESPECIALIDADE DESIGN GRÁFICO

Módulo Photoshop CC

Em sua nova versão ele vem mais poderoso do que nunca, neste curso o aluno aprenderá o segredo de designer profissional na restauração de fotos e desenvolvimento de efeitos visuais. É um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais) desenvolvido pelo Adobe. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa ideal para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-imprensa.

Aula 1: Conhecendo o Photoshop Aula 2: Inserindo Imagens, Painéis e Outras Ferramentas Aula 3: Unidades de medida, objeto inteligente, conceito das camadas, modos de mesclagem. Aula 4: Formas básicas Aula 5: Espelhando e rotando imagens Aula 6: Ferramentas de seleção 1: (Seleção Rápida e Varinha Mágica) e retirar olhos vermelhos Aula 7: Ferramentas de seleção 2: Caneta, Laços,Letreiros. Aula 8: Utilizando a ferramenta Borracha e Conceito de Máscaras Aula 9: Retirando o fundo de uma imagem com caneta, filtros e algumas aplicações Aula 10: Zoom, Ferramenta carimbo e alterar a cor de uma forma	Aula 11: Ferramenta de texto Aula 12: Matiz/Saturação e desfoque Glaussiano Aula 13: Ajustes de imagem (brilho/Contraste, níveis, Matriz/saturação) Aula 14: Ajustes de imagem 2 (Preto e Branco, Filtro de fotos) Aula 15: Conhecendo o mockup e ajustando uma imagem em perspectiva. Aula 16: Inserindo pincéis e novas fontes. Aula 17: Efeito Dupla Exposição Aula 18: Efeito Desintegração Aula 19: Efeito Glitch Aula 20: Projeto: Criando um cartão de visitas
--	--

Módulo CORELDRAW X8

CORELDRAW Graphics Suite X8 – Combine sua criatividade com o poder sem igual do CORELDRAW Graphics Suite X8 para desenvolver gráficos e layouts, editar fotos e criar sites. Com suporte avançado para Windows 10, visualização em múltiplos monitores e telas 4K, a suite permite que usuários iniciantes, profissionais de design gráfico, proprietários de pequenas empresas e entusiastas de design obtenham resultados profissionais com rapidez e confiança. Descubra ferramentas intuitivas de alto desempenho para criar logotipos, brochuras, gráficos para Web, anúncios para redes sociais ou qualquer projeto original. CORELDRAW do seu jeito.

Aula 1 – Introdução ao Corel Draw	Aula 11 – Power Clip e Vetores
Aula 2 – Interface de Usuário (UI)	Aula 12 – Veturização de Imagens
Aula 3 – Ferramentas Fundamentais	Aula 13 – Tipos de Cores e Pinturas (conceitos básicos)
Aula 4 – Desenho e Forma	Aula 14 – Formatos
Aula 5 – Exemplo de uso: Formas e preenchimento	Aula 15 – Texto 3D
Aula 6 – Preenchimento e Texto	Aula 16 – Desenho 3D
Aula 7 – Texto avançado 1	Aula 17 – Projeto 1
Aula 8 – Texto avançado 2	Aula 18 – Projeto 2
Aula 9 – Curvas, nós e posições	Aula 19 – Projeto 3
Aula 10 – Numeração automática	Aula 20 – Projeto 4

Módulo Adobe InDesign CS6

Adobe InDesign é um software do Adobe Systems desenvolvido para diagramação e organização de páginas, criado para substituir o Adobe PageMaker, apresentando uma variedade de aprimoramentos, resultando em mais produtividade. O programa cria documentos em formato próprio, editável, que posteriormente pode ser exportado para PDF ou outros formatos específicos de impressão. Hoje junto com os programas Photoshop e Illustrator, também do Adobe, formam as principais ferramentas de trabalho utilizadas por agências de publicidade, editoras de jornais e revistas, indústrias de embalagens, departamentos de marketing e afins.

Aula 1 – Apresentação e área de Trabalho	Aula 7 – Redimensionamento de Caixas de Texto e Free Transform.
Aula 2 – Caixas, Ferramentas de Desenho, Réguas e Elementos.	Aula 8 – Cores Gradientes, Paste e Corner Options.
Aula 3 – Paletas Swatches e Stroke.	Aula 9 – Scale, Step and Repeat, Alinhamento e Pathfinder.
Aula 4 – Configurando Página, Posicionamento e Salvando Arquivo.	Aula 10 – Text Frame, Transparência e Text Wrap.
Aula 5 – Formatação de Textos Aula 6 – Listas, Conta-Gotas, Efeitos e Colunas.	Aula 11 – Página Mestre, Paleta Links, Numeração e Exportação.
	Aula 12 – Exercício Prático

Módulo Illustrator CS6

Um dos softwares mais utilizados entre agências de publicidade, estúdios, entre outras atividades relacionadas ao trabalho com imagens, tem presença na grade de cursos do Ouro Moderno! O Adobe Illustrator é, sem dúvida alguma, um dos melhores softwares para criação e vetorização de imagens, e ao longo das 20 aulas presentes neste curso, seus alunos vão aprender as principais ferramentas para começar a criar belíssimos trabalhos.

Aula 1 – Introdução	Aula 11 – Efeitos de preenchimento
Aula 2 – Formas geométricas primitivas	Aula 12 – Efeitos de contorno
Aula 3 – Personalizando contornos	Aula 13 – Introdução aos objetos em 3D
Aula 4 – Trabalhando com símbolos	Aula 14 – Mapeando os objetos em 3D
Aula 5 – Utilizando a ferramenta caneta	Aula 15 – Preenchimento gradiente
Aula 6 – Ferramenta de seleção direta	Aula 16 – Ferramenta malha
Aula 7 – Vetorização	Aula 17 – Ferramenta malha – Parte II
Aula 8 – Convertendo bitmaps	Aula 18 – Deformando objetos
Aula 9 – Utilizando a ferramenta Texto	Aula 19 – Preenchimento personalizado
Aula 10 – Camadas	Aula 20 – Opacidade e transparência

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO / ESPECIALIDADE EDITOR DE CONTEÚDO DIGITAL

Módulo After Effects Pro CC

O módulo de After Effects veio para abrir novas possibilidades aos que desejarem animar, realizar intervenções em vídeos, e etc. O Editor de conteúdo digital será responsável por realizar a montagem, produção de vídeos, tratamento de cor e áudio, finalização e, é claro, possíveis alterações, a pedido dos clientes ou da empresa.

Aula 1: Introdução ao After Effects Aula 2: Workspace Aula 3: Composições Aula 4: Introdução a Edição Audiovisual – Parte I Aula 5: Introdução a Edição Audiovisual – Parte II Aula 6: Edição de Velocidade Aula 7: Ferramentas de Texto	Aula 8: Trabalhando com Textos Aula 9: Objetos em Camadas e Efeitos Aula 10: Ferramenta Wiggle – Parte I Aula 11: Ferramenta Wiggle – Parte II Aula 12: Trabalhando com Chroma Key Aula 13: Tratamento de Cor em Vídeos Aula 14: Utilizando o Track Motion
--	--

Módulo Multimídia

Aprenda a converter arquivos, gravar CDs e DVDs de áudio e dados, além de fazer downloads e editar vídeos.

Aula 1: Introdução Aula 2: Formatos de Áudio Aula 3: Formatos de Vídeo Aula 4: Windows Movie Maker	Aula 5: Gravação de DVDs e Mídias Removíveis Aula 6: Windows Store Aula 7: Windows Media Player
---	---

Módulo Premiere Pro CC

Dar conhecimento ao aluno sobre um dos maiores editores de vídeos da atualidade. Fazendo edições de vídeos e áudios básicas a avançadas, onde ele utilizará o computador como ferramenta profissional. Aprenderá também algumas dicas para gravar seus próprios vídeos, tornando-se assim um grande editor de vídeos.

Aula 1 – Introdução ao programa Aula 2 – Ferramentas básicas de edição Aula 3 – Transições de vídeo e adicionando texto Aula 4 – Transição Swish e Keyframes Aula 5 – Efeitos de vídeo Aula 6 – Transição RGB, Transições e Efeitos de áudio Aula 7 – Animação Aula 8 – Criando Lower Thirds (redes sociais e nome) Aula 9 – Criar intro para os vídeos	Aula 10 – Frame Hold e bordas desfocadas Aula 11 – Smooth Transitions e Glitches Aula 12 – Vídeo em preto e branco e efeito Fisheye; Aula 13 – Transição usando pessoas e acelerar, desacelerar e reverter vídeos Aula 14 – Efeito Flash Aula 15 – Track Matt Key Aula 16 – Correção de cor, predefinições e adicionando Luts Aula 17 – Adicionar créditos a partir de gráficos essenciais Aula 18 – Renderizar projeto
---	---

Módulo Youtuber

Você dará os primeiros passos em um mercado muito interessante e conhecerá a diversidade de públicos que consomem vídeos no Youtube. Ao longo do curso aprenderá a desenvolver um canal e como configurá-lo para obter mais sucesso no nicho escolhido e, também, assimilará conceitos de qualidade de áudio e vídeo para tornar seu produto mais profissional.

Aula 1: Youtuber primeiros passos Aula 2: Criando o logo e configurando o seu canal Aula 3: Recursos adicionais e a importância de segmentar Aula 4: Montar um cenário Aula 5: Remover ruídos do áudio e aplicar efeitos	Aula 6: SEO e Ganhar Inscritos Aula 7: Fidelizar o público Aula 8: Fazer sucesso e manter o público Aula 9: Monetização e Google AdSense Aula 10: Criando uma live
--	--

Inglês - Curso	
<ul style="list-style-type: none"> · Scene One · Memory Path · Tips · Grammar Class 1 – Pronouns · Vocabulary Class 1 · Exercise · Let's talk about · Scene Two · Memory Path · Tips · Grammar Class 2 – Verb to be · Vocabulary Class 2 · Exercise · Let's talk about · Scene Three · Memory Path · Tips · Grammar Class 3 – Simple Present Tense · Vocabulary Class 3 · Exercise · Let's talk about · Scene Four · Memory Path · Tips · Grammar Class 4 – Verb there to be · Vocabulary Class 4 · Exercise · Let's talk about · Scene five · Memory Path · Tips · Grammar Class 5 – Prepositions · Vocabulary Class 5 	<ul style="list-style-type: none"> · Scene Ten · Memory Path · Tips · Grammar Class 10 – Present Continuous · Vocabulary Class 10 · Exercise · Let's talk about · Scene Eleven · Memory Path · Tips · Grammar Class 11 – Future · Vocabulary Class 11 · Exercise · Let's talk about · Scene Twelve · Memory Path · Tips · Grammar Class 12 – Quantifiers · Vocabulary Class 12 · Exercise · Let's talk about · Scene Thirteen · Memory Path · Tips · Grammar Class 13 – Plural of Nouns · Vocabulary Class 13 · Exercise · Let's talk about · Scene Fourteen · Memory Path · Tips · Grammar Class 14 – Present Perfect · Vocabulary Class 14 · Exercise · Let's talk about

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Six ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 6 – Cardinal Numbers ▪ Vocabulary Class 6 ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Seven ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 7 – Simple Past ▪ Tense ▪ Vocabulary Class 7 ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Eight ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 8 – Present ▪ Continuous Tense ▪ Vocabulary Class 8 ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Nine ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 9 – Verb to be – Past Tense ▪ Vocabulary Class 9 ▪ Exercise ▪ Let's talk about | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scene Fifteen ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 15 – Imperative ▪ Vocabulary Class 15 ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Sixteen ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 16 – Comparatives and Superlatives ▪ Vocabulary Class 16 ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Seventeen ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 17 – Regular verbs ▪ Vocabulary Class 17 ▪ Exercise ▪ Let's talk about ▪ Scene Eighteen ▪ Memory Path ▪ Tips ▪ Grammar Class 18 – Prepositions ▪ Vocabulary Class 18 ▪ Exercise ▪ Let's talk about |
|---|---|

ANEXO 2 – CALENDÁRIO PEDAGÓGICO 2023

Observação: O calendário pode sofrer alterações de acordo com a localização da unidade em que você se encontra, por motivos de feriados regionais. Consulte a franqueadora para modificações previstas e esclarecimento de dúvidas.

CALENDÁRIO ENJOY 2023

Janeiro							Fevereiro							Março						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
1	2	3	4	5	6	7	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
8	9	10	11	12	13	14	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
15	16	17	18	19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
22	23	24	25	26	27	28	26	27	28	29	30	31								
29	30	31					26	27	28	29	30	31								
Abril							Maio							Junho						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	14	11	12	13	14	15	16	17
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	18	19	20	21	22	23	24
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	25	26	27	28	29	30	
23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31										
30	31																			
Julho							Agosto							Setembro						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	3	4	5	6	7	8	9
2	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	14	10	11	12	13	14	15	16
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	17	18	19	20	21	22	23
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	24	25	26	27	28	29	30
23	24	25	26	27	28	29	29	30	31											
30	31																			
Outubro							Novembro							Dezembro						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	3	4	5	6	7	8	9
2	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	14	10	11	12	13	14	15	16
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	17	18	19	20	21	22	23
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	24	25	26	27	28	29	30
23	24	25	26	27	28	29	29	30	31											
30	31																			

Conferência Pedagógica Semestral
Dias Semana Amarela (Início de novos alunos)
Dias Semana Vermelha
Dias Semana Azul
Dias Semana Verde
Feriados
Domingo e Período de Férias
Dias Semana Roxa (Atividades Livres)
Dias Semana Roxa (Início de novos alunos)