



Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Online

INGLÊS INSTRUMENTAL

GEEaD - Grupo de Estudo de Educação a Distância

Centro de Educação Tecnológica Paula Souza

Expediente

*GEEaD – CETEC GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
EIXO TECNOLÓGICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
INGLÊS INSTRUMENTAL*

Autor: Fábio Gerônimo Diniz

Revisão Técnica: Eliana Cristina Nogueira Barion

Revisão Gramatical: Juçara Maria Montenegro Simonsen Santos

Editoração e Diagramação: Flávio Biazim

São Paulo – SP, 2019

APRESENTAÇÃO

Este material didático do Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas modalidade EaD foi elaborado especialmente por professores do Centro Paula Souza para as Escolas Técnicas Estaduais – ETECs.

O material foi elaborado para servir de apoio aos estudos dos discentes para que estes atinjam as competências e as habilidades profissionais necessárias para a sua plena formação como Técnicos em Desenvolvimento de Sistemas.

Esperamos que este livro possa contribuir para uma melhor formação e aperfeiçoamento dos futuros Técnicos.

Introdução

Hello student! Welcome to our English class!

A partir desta agenda, você irá trabalhar suas habilidades com uma ferramenta fundamental para se tornar um profissional qualificado para o mercado de trabalho, especialmente na área da informática: a língua inglesa. Para ajudar você nessa tarefa, elaboramos um material um pouco diferente, que se desenvolve como uma história. Nela, você irá acompanhar o jovem Martin, um rapaz recém-formado no curso técnico de Desenvolvimento de Sistemas, que conseguiu realizar o sonho de ir trabalhar no principal polo produtor de tecnologia do mundo: o Vale do Silício.

Cada agenda trará uma nova situação envolvendo Martin em sua viagem e com isso serão introduzidos vocabulários de língua inglesa, tanto do cotidiano comum, quanto do dia a dia de um profissional da área de informática.

Todas as unidades seguem um padrão, dividido em cores:

Dialog, conversation and vocabulary builder - um diálogo introdutório, que serve para contextualizar o aprendizado e apresentar elementos de vocabulário cotidiano;

Everyday activities e cultural learning - textos sobre elementos da cultura de língua inglesa e da área de informática.

Grammar - conhecimentos gramaticais gerais, aplicados à prática de inglês cotidiana básica.

Morphology, structure of the language and pronunciation – Aprendizado de noções de estrutura da língua e pronúncia.

Com essa divisão, nosso objetivo é fazer com que você saiba exatamente que área do aprendizado está sendo desenvolvida em cada parte da agenda. Todo aprendizado de uma língua estrangeira passa pela compreensão auditiva (listening), de leitura (reading) e pela produção oral (speaking) e escrita (writing), que serão trabalhadas ao longo de todo o processo de aprendizado da língua estrangeira.

A partir de agora, você estudará a língua inglesa como ferramenta de trabalho, com o objetivo de interpretar documentos, manuais, textos técnicos e científicos, relacionados à sua área de trabalho. Além disso, aprenderá também como distinguir as estruturas gramaticais básicas em textos de língua inglesa.

É importante lembrar que ninguém aprende uma língua estrangeira sem dedicação. As atividades aqui propostas não terão nenhum sucesso se você não se dedicar a desenvolver autonomia no idioma, com estudos, tanto para adquirir mais vocabulário, quanto para se familiarizar com a língua estrangeira. Podemos não viver em um país que tem o inglês como língua nativa, mas vivemos mergulhados na cultura desse idioma, por intermédio de séries, filmes, músicas e outros produtos culturais. Ou seja, o aprendizado de uma língua estrangeira é sempre ativo, não depende apenas da leitura e dedicação do estudo deste ou daquele material, mas de um esforço prático de pôr em ação os diversos conhecimentos aprendidos.

Este material é uma ferramenta, mas o verdadeiro responsável pelo aprendizado é você!

So, are you ready? Let's go!

AGENDA 7

**WHAT ARE THEY
PLAYING?**





MERGULHANDO NO TEMA...

A. PROGRAMMING LANGUAGE

Pelo fato de a informática ter sua origem em países de língua inglesa, algumas palavras utilizadas em linguagem de programação têm significado específico relativo às instruções de programação.

Veja este exemplo:

EXAMPLE:

- If it rains, I **will** take an umbrella. / Se chover, eu **vou** pegar um guarda-chuva.

Quando você for utilizar comandos de decisão, por exemplo, irá se deparar com os comandos **if** (se) e **else** (senão), que indicam, respectivamente, a condição a ser preenchida e o que acontecerá caso ela não seja satisfeita. Além disso, temos o comando **“true”** (verdadeiro), indicando a confirmação de certa condição. Por último, **“do”** (fazer) indica uma ação que pode ser realizada caso a condição seja aceita. Pra terminar a sequência de ações, usa-se o comando **“end”** (fim).

Traduzindo em linguagem de programação, temos o seguinte esquema:

```
if (rains = true)
do (take an umbrella)
else
do (not take an umbrella)
end.
```

Dessa forma, apesar de usadas de forma diferente, temos a mesma ideia de **if** na frase e no uso em informática. Na fala, as expressões com **if** são chamadas de **If Clauses**. Todas as **if clauses** são condicionais, elas serão comentadas na segunda parte desta agenda.

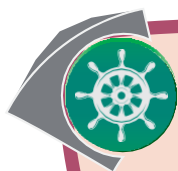
Que outras palavras podemos usar em programação? Em que situações podem ser utilizados termos em inglês?

Veja, abaixo, o vídeo do Professor Jean Vargas sobre o tema:

<https://www.youtube.com/watch?v=e7cd83CvEs8>

Além desses termos, como você sabe, há vários termos técnicos da área de informática que são de origem inglesa. O link abaixo traz um glossário com esses termos, cuja maioria você já deve conhecer:

<https://www.englishexperts.com.br/11-expressoes-da-informatica-em-ingles/>



VOCÊ NO COMANDO

Como vimos, o inglês técnico está muito presente na área da Informática. Veja se você conhece as expressões destacadas nas frases a seguir e se consegue traduzi-las:

1. My printer is not working properly.
2. It gives partially faded print pages.
3. Recently, my Internet went down and I contacted my provider to make a complaint.
4. I have trouble remembering passwords.
5. He enjoys surfing the Internet in his free time.
6. You can only access this information when you're online.
7. They downloaded their favorite songs.
8. Could you print this document for me, please?
9. Find out how to improve your computer skills or which computer course is right for you on this website.
10. I think you should take a computer course.
11. My computer crashed last night and I couldn't send you the email.
12. She bought the laptop on the advice of a computer-savvy friend.
13. You can use the Control Panel to customize Windows.
14. How much will it cost me to upgrade my computer?
15. Restart the computer because it is running slower and slower!
16. To Power up the computer, press this button.
17. Click the startup menu to see the most commonly used applications.
18. This computer is state-of-the-art and uses state-of-the-art technology.
19. A very common error, caused by the fact that the system can not find the requested page on the server, is "File Not Found". Has this error already occurred with you?
20. There are many freewares that you can download over the Internet free of charge license.

(Adaptado de <https://www.englishexperts.com.br/11-expressoes-da-informatica-em-ingles/>.

Acessado em 30/08/2018)

Agora confira se você acertou a tradução das expressões:

1. Minha impressora não está funcionando adequadamente/corretamente.
2. A impressão sai parcialmente apagada (ou – Ela imprime páginas parcialmente apagadas).
3. Recentemente, minha Internet caiu e entrei em contato com meu provedor para fazer uma reclamação.
4. Eu tenho dificuldade em lembrar senhas.
5. Ele gosta de navegar na internet nas horas vagas.
6. Você só pode ter acesso a esta informação quando estiver conectado.
7. Eles “baixaram” suas músicas preferidas.
8. Você poderia imprimir este documento para mim, por favor?
9. Descubra como melhorar suas habilidades ou qual curso de informática é adequado a você neste site.
10. Eu acho que você deveria fazer um curso de informática.
11. Meu computador travou noite passada e eu não pude te enviar o email.
12. Ela comprou o laptop com a orientação de um amigo que entende bastante de informática.
13. Você pode usar o painel de controle para configurar o Windows.
14. Quanto vai ficar para eu melhorar meu computador?
15. Reinicie o computador porque está muito lento!
16. Para ligar o computador, pressione este botão.
17. Clique no menu iniciar para visualizar os aplicativos mais utilizados.
18. Esse computador é de última geração e utiliza tecnologia de ponta.
19. Um erro muito comum, causada pelo fato de o sistema não conseguir localizar a página requisitada no servidor é o “Arquivo não Encontrado”. Já aconteceu de aparecer esse erro com você?
20. Existem muitos softwares livres que você pode baixar pela Internet gratuitamente.

Como Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, Martin está sempre fazendo contato por telefone ou por e-mail com os seus clientes e colegas de serviço. Esses tipos de comunicação têm uma linguagem própria que é muito importante conhecer.

Vamos retomar ao texto em que Martin telefona para a casa de Janet Bennet, sua colega de trabalho, para saber por qual motivo não compareceu na empresa no dia do seu aniversário. Veja:

Elizabeth: Hello?

Martin: Hello, good morning. Is Janet Bennet there?

Elizabeth: Who's this?

Martin: It's Martin Jose, from the BFGames. I work with her and she isn't here today. Is everything fine?

Elizabeth: Hello Martin. It's Elizabeth. I'm Janet's mom. She couldn't go because she has the flu.

Martin: Oh, what a pity. I hope she gets better.

Elizabeth: She is resting now, she'll be better soon. She probably got it from her little cousin Jake, because my brother Hector, her uncle, visited us this weekend for her birthday party, and his children got sick.

Martin: I understand. So, I hope she'll get better soon and tell her: “Happy birthday”?

Elizabeth: Yes, thank you very much. You are so kind!

Martin: Oh, thank you. Goodbye Mrs Bennet!

Elizabeth: Goodbye Martin!

Você aprendeu, nas agendas de comunicação, como utilizar a chamada linguagem técnica para se comunicar profissionalmente. Há diversos tipos de situações que envolvem uma ligação telefônica ou um e-mail. Imagine, por exemplo, como você faria a marcação de um horário de uma reunião de Planejamento para o Desenvolvimento de um Sistema Acadêmico com sua equipe. Você pode até pensar “ah, mas hoje todos usam smartphones e programas de chat de mensagens”, mas nem sempre esses meios estão acessíveis e, muitas vezes, a ligação ou um e-mail sugerem uma formalidade e comprometimento maiores por parte do profissional em estabelecer o contato.

E aí? Como você faria uma ligação telefônica em inglês para marcar uma reunião?

Observe as Vocabulary Tables abaixo para aprender alguns termos mais usados:

TELEPHONE CALLS - Quando você liga:

Olá! O (Emílio) está?

Hi! Is (Emílio) there?

Olá! Posso falar com o (Emílio), por favor?

Hi! May I speak to (Emílio), please?

Você está ocupado? Pode falar?

Are you busy? Can you speak?

Você recebeu meu recado?

Did you get my message?

Estou ligando porque...

I'm calling because...

Você poderia anotar?

Could you take a note?

TELEPHONE CALLS - Quando você atende:

Quem está falando?

Who's this?

Aqui é Martin, da BFGames.

It's Martin Jose, from the BFGames.

Como posso ajudá-lo (la)

How can I help you?

Você pode esperar só um segundo? Eu tenho que...

Can you hang on just a second? I have to...

Você gostaria de deixar recado?

Would you like to leave a message?

Só um segundo.

Just a second.

Posso retornar a ligação depois?

Can I call you back later?

Ligo de volta daqui a pouco.

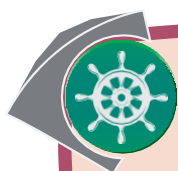
I'll call you right back.

Eu não consigo ouvi-lo (a). = Eu MAL consigo ouvi-lo(a)

I can barely hear you.

Ok, darei o recado a ele (a).

Ok, I'll give him/her your message.



VOCÊ NO COMANDO

Com base nas dicas sobre formas de se comunicar ao telefone, crie um diálogo de Martin telefonando para Emílio informando que a reunião da Sprint será amanhã às 8 horas.

Martin deverá informar ainda que nessa reunião o Product Owner estará presente para apresentar o Product Backlog e definirem os itens que serão entregues nas Sprints.

Confira agora se você acertou a construção do seu diálogo!

Martin: Hi! Is (Emílio) there?

Emilio: Who's this?

Martin: It's Martin! Are you busy? Can you speak?

Emilio: Hi, Martin! As you requested!

Martin: I'm calling to let you know that Sprint planning will be tomorrow.

Emilio: Okay! What time?

Martin: The meeting will be at 8 am.

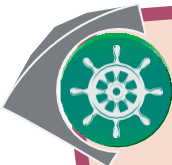
Emilio: Okay! Scheduled!

Martin: At this meeting the Product Owner will be present to present the Product Backlog and together we will define the items that will be delivered in the Sprints.

Emilio: Combined! Thank you!

Além do contato telefônico, o e-mail é uma ferramenta muito utilizada no meio corporativo. Veja a seguir algumas dicas importantes para elaboração de e-mails em inglês:

Abertura do E-mail	
A quem possa interessar: Obrigado (a) pelo seu e-mail/carta. Muito obrigado(a) pela resposta.	To whom it may concern: Thank you for your e-mail/letter. Thanks for getting back to me.
Explicando o propósito do e-mail	
Em resposta as suas perguntas... Como discutimos... Recebemos... Estou escrevendo em resposta a ...	To answer your question... As we discussed... As you requested... I am writing in response to...
Anexos e Informações	
Como mencionado acima... Como mencionado em seu e-mail/carta... Segue em anexo o arquivo...	As I mentioned above... As you mention in your e-mail/letter... The file is attached...
Agradecimento	
Regards, Sincerely, Yours cordially, Respectfully, Yours faithfully, Yours sincerely,	Saudações, Atenciosamente, Cordialmente, Respeitosamente, Com os melhores cumprimentos, Com os melhores cumprimentos,



VOCÊ NO
COMANDO

Como você escreveria um e-mail para os integrantes da sua equipe informando sobre a data, o horário e o objetivo da reunião de Sprint e informando que o cronograma está sendo enviado em anexo ao e-mail?

Transcreva esse texto:

A quem possa interessar:

Estou escrevendo sobre a reunião da Sprint, que acontecerá amanhã, dia 18, com o objetivo de planejar o desenvolvimento do produto e as tarefas que serão entregues em cada Sprint.

Segue em anexo o arquivo com o cronograma da reunião.

Caso tenha alguma dúvida, por favor, me retorne!

Saudações,

Miss Bennet

Chefe do departamento de design e ideias da BFGames.

Confira com uma das possibilidades de escrita desse e-mail:

To whom it may concern:

I am writing about the Sprint meeting, which will take place tomorrow the 8th, to plan the product development and the tasks that will be delivered to each Sprint.

The file is attached with the schedule of the meeting.

If you have any questions, please return!

Greetings,

Miss Bennet

Boss of BFGames design and ideas department.

B. MOBILE GAMES

Hoje em dia, é esperado que jovens como Martin e Emílio pensem nos aparelhos celulares como objetivo de suas criações tecnológicas. O desenvolvimento de softwares para smartphones é um dos ambientes mais lucrativos da área de informática nos dias de hoje. E, dentre eles, os games de celular, especialmente os casuais, se tornaram uma grande indústria, e uma excelente área de atuação profissional.

Leia o texto abaixo, do site Lifewire e saiba um pouco mais sobre essa área de produção de tecnologia:

How to Get Started With Mobile Game Programming

by Priya Viswanathan, December 11, 2017.

There are many developers who nurture ambitions about developing mobile gaming apps. Mobile game programming, as you are all well aware, is a different kettle of fish and requires detailed coding for all aspects of the game, at each and every stage.

While it is very difficult to develop code for mobile games, it is also a very rewarding experience for the developer. Keep reading to learn how to get started making your first mobile game.

Which Type of Game Will You Make?

First off, decide on what kind of mobile game you want to develop. There are many categories of games as you know. Choose the category and the kind of audience you want to target with the game. Would you prefer action, RPG or strategy? Are you



looking to attract the teen population or a more intellectual set of corporates?

Only if you choose your type of game will you be able to research the resources available to develop software for the same.

Programming Language

You should then decide on the programming language for your mobile game. Usually, J2ME or Brew can help you vastly in your ambitious venture. J2ME offers many more resources for mobile programming in general and mobile game programming in particular.

Get conversant with the language of your choice and understand all its intricacies, functionalities and device support that it offers. Try to work with the APIs that the language offers.

If you are interested in developing a 3D type of game, you could maybe try out JSR184 and so on. Experimenting is your key to success.

Device Specifications

Get to know the device you want to develop your game for. It is essential that you understand all the specifications of the mobile device, such as processor type and speed, screen size, display type and resolution, image format, audio and video format and so on.

Game Design

The game design is a very important factor for developing a mobile game. You have to first plan out the general game design and architecture and think of the multifarious aspects your game will include.

You start with designing the architecture for the game engine class. If in doubt, go to online mobile gaming forums and present your question there. Even the smallest lapse will need you to get back to starting from the roots.

Gaming Knowledge

Learn up all you need to know about mobile game programming. Read books and take an active part in gaming forums. Talk to experts in the field, in order to gain a better understanding of the system as a whole. Also, be prepared to fail at the first few attempts. Know that there are very few game developers that succeed in their very first attempt at coding. You will most probably have to rewrite the code several times over before you can be sort of satisfied with your work.

Tips for New Game Developers

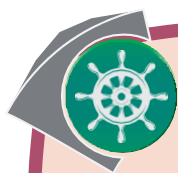
Developing a detailed storyline and the different play modes for your game earlier on will help you plan the intricate details of your game at all later stage. So never neglect this stage.

Build a program skeleton with game programming tools such as GameCanvas. This one comes with an efficient base class, which is especially helpful for 2D game developers using J2ME.

Try to use an emulator to test your game, before you actually release it. Of course, you cannot always depend on the emulator alone. In such cases, you need the exact same mobile device model to check the game on. You could also outsource it to some other company to test your game. Generally speaking, it would be a good idea to learn mobile game programming on a Nokia Series 60 phone.

In spite of your best efforts, there will be times when you will want to throw your hands up and quit programming. Analyze where the coding went wrong and break up the problem into smaller bits, so that handling it becomes easier for you. Just stick on through the tough times and you are sure to succeed soon enough.

Fonte: <https://www.lifewire.com/how-to-start-with-mobile-game-programming-2373487>



VOCÊ NO COMANDO

O skimming e o scanning são técnicas de leitura, ou seja, estratégias utilizadas em inglês instrumental para auxiliar na compreensão e posterior tradução de textos. O skimming é a leitura rápida cujo objetivo é apenas detectar o assunto geral do texto, sem a preocupação com detalhes. A ideia é que o leitor preste atenção ao layout do texto, ou seja, sua estrutura, seu título e possível subtítulo, cognatos, toda informação em linguagem não-verbal, como figuras, gráficos e tabelas, etc. Já o scanning é o ato de correr rapidamente os olhos pelo texto com um objetivo específico em mente, em busca de alguma informação desejada. A combinação das duas estratégias auxilia o leitor a ganhar mais dinamicidade e prática na leitura. Além disso, pode-se aproveitar para anotar termos desconhecidos e, com isso, incrementar o vocabulário.

No texto acima, você consegue fazer o skimming e o scanning de algum assunto específico?

Faça um resumo do texto em português, usando as duas técnicas, e poste no fórum da agenda, para poder comparar com as versões de seus colegas.

C. CONTINUOUS

Veja os trechos do diálogo mais uma vez:

Martin: That's what we **were thinking**, thank you.

(...)

Martin: We **were thinking** that, if people play a game where the main characters are people with disabilities, maybe we can encourage them to support the cause.

A expressão **were thinking** pode ser traduzida por “estávamos pensando”. Ela diz respeito à uma ação realizada no passado, porém não necessariamente completa.

Quando falamos de simple present, estávamos nos referindo a uma forma de expressar o tempo indicando uma ação geral ou pontual no presente. Porém, muitas vezes, queremos descrever ações que estão acontecendo agora, processos que podem ainda não ter acabado. Para isso, usamos os chamados **continuous tenses**, tempos que indicam um processo contínuo de algum evento ou ação.

EXAMPLE

- I am working in a new project / Eu estou trabalhando em um novo projeto.
- Helen was playing a new game / Helen estava jogando um novo jogo.

i. Present Continuous;

O Present Continuous é formado com o uso do verbo to be no presente + o verbo principal em sua forma de gerúndio (**ing**).

d. Affirmative:

- I am reading a new book. / Eu estou lendo um novo livro.
- We are listening to some music / Nós estamos ouvindo um pouco de música.

e. Negative:

- I am not reading a new book. / Eu não estou lendo um novo livro.
- We are not listening to music. / Nós não estamos ouvindo música.

f. Interrogative:

- Are you reading a new book? / Você está lendo um novo livro?
- Are they listening to music? / Eles estão ouvindo música?

ii. Past Continuous;

Assim como o Present, o Past Continuous é formado com o uso do verbo to be no passado + o verbo principal em sua forma de gerúndio (ing).

a. Affirmative:

- I was reading a new book. / Eu estava lendo um novo livro.
- We were listening to some music / Nós estávamos ouvindo um pouco de música.

b. Negative:

- I was not reading a new book. / Eu não estava lendo um novo livro.
- We were not listening to music. / Nós não estávamos ouvindo música.

c. Interrogative:

- Were you reading a new book? / Você estava lendo um novo livro?
- Were they listening to music? / Eles estavam ouvindo música?

Learning topics

- **Como nos outros casos, é possível fazer versões contraídas dos verbos nas formas negativas e afirmativas:**

I'm reading a new book. / I wasn't reading a new book.

He isn't not reading a new book. / He wasn't reading a new book.

We aren't reading a new book. / We weren't reading a new book.

- **É comum o uso de continuous tenses com Wh- questions:**

What are you doing? / O que você está fazendo?

Where are you going? / Onde você está indo?

Why are you crying? / Por que você está chorando?

iii. Conditionals;

As Conditionals possuem três tipos:

- First Conditional (IF + SIMPLE PRESENT, WILL FUTURE): Indicam grande chance de algo acontecer ou se realizar.

AFFIRMATIVE: If you work hard, you will achieve your goals - Se você trabalhar duro (trabalhar bastante/ se esforçar), você alcançará seus objetivos.

NEGATIVE: If you don't work hard, you won't achieve your goals - Se você não trabalhar duro, você não alcançará seus objetivos.

AFFIRMATIVE + NEGATIVE: If you work hard, you won't fail - Se você trabalhar duro, você não falhará.

- Second Conditional (IF + SIMPLE PAST, WOULD): Indicam pequena chance de algo acontecer ou que é possível de se realizar.

AFFIRMATIVE: If you worked hard, you would achieve your goals - Se você trabalhasse duro, você alcançaria seus objetivos.

NEGATIVE: If you didn't work hard, you wouldn't achieve your goals - Se você não trabalhasse duro, você não alcançaria seus objetivos.

AFFIRMATIVE + NEGATIVE: If you worked hard, you wouldn't fail - Se você trabalhasse duro, você não falharia.

- Third Conditional (IF HAD + PAST, WOULD HAVE + PAST): Indicam algo impossível de acontecer ou uma possibilidade irreal.

AFFIRMATIVE: If you had worked hard, you would have achieved your goals - Se você tivesse trabalhado duro, você teria alcançado seus objetivos.

NEGATIVE: If you hadn't worked hard, you wouldn't have achieved your goals - Se você não tivesse trabalhado duro, você não teria alcançado seus objetivos.

AFFIRMATIVE + NEGATIVE: If you had worked hard, you wouldn't have fail - Se você tivesse trabalhado duro, você não teria falhado.

Learning topics:

- Essas frases **SEMPRE** precisam de vírgula.

- Há um tipo especial de construção com o Simple Present em ambos os lados da frase, com a ideia de que o resultado é sempre certo. É usado para constatações.

EXAMPLE: If you don't charge your computer, the battery doesn't last. / Se você não carrega seu computador, a bateria não dura.

- Embora o passado de I am seja I was, em uma frase com If, você deve colocar were.

EXAMPLE: If I were you, I would do it now. / Se eu fosse você, eu faria isso agora.

- Pode-se misturar casos condicionais, combinando a primeira parte de um caso com a segunda de outro.

EXAMPLE: If I had tried hard, I would have a job now. / Se eu tivesse tentado mais duro, eu teria um trabalho agora. (= Se eu tivesse tentado bastante, eu teria um trabalho agora.)

D. ADVERBS

Leia as seguintes frases do texto da Live wire de novo:

Usually, J2ME or Brew can help you vastly in your ambitious venture.

Generally speaking, it would be a good idea to learn mobile game programming on a Nokia Series 60 phone.

As duas palavras destacadas são advérbios, termos utilizados para indicar diversos tipos de circunstâncias relativas à ação verbal, ao uso de certos adjetivos e até mesmo a outros advérbios.

Usually e Generaly são advérbios construídos a partir de dois adjetivos, Usual e General e, no caso destas palavras, foi incluída a terminação ly para indicar essa mudança. Isso pode ser feito com diversas outras palavras do inglês:

- Certain (certo) Certainly (certamente)
- Evident (evidente) Evidently (Evidentemente)
- Obvious (óbvio) Obviously (Obviamente)
- Day (dia) Daily (Diariamente)

Há alguns advérbios, no entanto, que possuem a mesma forma de seus adjetivos de origem:

- Fast – rápido/rapidamente
- Free – livre/livremente
- Long – longo/longamente
- Wrong – errado/ de modo errado, erroneamente

EXEMPLO:

- He has done a fast work / Ele tem feito um trabalho rápido (adjetivo)
- He has done his work fast / Ele tem feito seu trabalho rapidamente (advérbio)

Advérbios podem indicar diversas circunstâncias. Os que indicam modo, lugar e tempos são usados para dizer como, onde ou quando algo acontece ou aconteceu, e normalmente vêm depois do verbo principal.

- They did it quickly/ Eles fizeram isso rapidamente.
- I worked everywhere/ Eu trabalhei em todo lugar.

Os advérbios de frequência tem uma posição certa de acordo com os verbos:

- Com verbo to be, vêm depois dele:

a. I am always late for class. / Eu estou sempre atrasado para a aula.

- Com verbos de ação, vêm logo após o sujeito:

a. He runs always on the same days / Ele corre sempre nos mesmos dias.