ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

Escola Municipal Professor Sebastião Vayego de Carvalho.
Av.Ver.Rubens Mazieiro,100-Ouro Fino Paulista
Ribeirão Pires-SP- CEP:09442-700
(11)4822-3137/4827-0948

DISCIPLINA Ciências.
SEMANA4: 22 a 26/03

NOME:	**Nº:**	**SÉRIE:9ºanos**
PROFESSOR(A): EDNA CIPRIANO	**CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 AULAS**	
ENVIAR PARA: PROFESSORA.EDNACIPRIANO@GMAIL.COM	**DATA DE ENTREGA: 30/03**	
OBJETOS DE CONHECIMENTO/CONTEÚDO: ESTRUTURA DA MATÉRIA; ASPECTOS QUANTITATIVOS DAS TRANSFORMAÇÕES QUÍMICAS RADIAÇÕES E SUAS APLICAÇÕES NA SAÚDE.		
HABILIDADES: (EF09CI01) Investigar as mudanças de estado físico da matéria para explicar e representar essas transformações com base no modelo de constituição submicroscópica.		
ESTRATÉGIAS E RECURSOS: Atividade pelo formulário google forms.		
ORIENTAÇÕES: Responder a atividade com atenção ,utilizar matérial para apoio nas respostas.		

Link para realiazação da atividade:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd2C5mq0MKOiaJbBWrRH0mIspPO8NPHh4NiubMlftwvtzFwFA/viewform

ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

E.M. Professor Sebastião Vayego de Carvalho
Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700
Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948
E-mail: emvayego@hotmail.com

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA
SEMANA4: 22/03/2021 A 26/03/2021

NOME:	**Nº:**	**SÉRIE: 9º ANO**
PROFESSOR(A): DANILO HENRIQUES FERREIRA	**CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2**	
ENVIAR PARA: GOOGLE CLASSROOM	**DATA DE ENTREGA: 26/03/2021**	
OBJETOS DE CONHECIMENTO/CONTEÚDO: ESPORTES DE COMBATE – BOXE		
HABILIDADE(S): (EF89EF17) PLANEJAR E UTILIZAR ESTRATÉGIAS BÁSICAS DAS LUTAS EXPERIMENTADAS, RECONHECENDO SUAS CARACTERÍSTICAS TECNO-TÁTICAS.		
ESTRATÉGIAS E RECURSOS: ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DE TEXTOS, IMAGENS E VÍDEOS.		
ORIENTAÇÕES: O CONTEÚDO DEVERÁ SER LIDO E COPIADO NO CADERNO. **OS ALUNOS DEVERÃO ENVIAR PARA O PROFESSOR UMA FOTO DO CONTEÚDO NO CADERNO PARA SER VISTADO.** **HORÁRIO DE ATENDIMENTO: SEGUNDA FEIRA (8H AS 12H/13H AS 14H40), TERÇA FEIRA (8H AS 12H/13H AS 16H40), QUARTA FEIRA (8H AS 12H), SEXTA FEIRA (8H AS 12H/13H AS 18H20)**		

Esportes de Combate

Esgrima

Origem

A história da esgrima em si tem uma origem de, pelo menos, três mil anos. Pinturas Egípcias e Gregas mostram guerreiros empunhando espadas. A Bíblia também se refere a muitas espadas ao longo dos dois testamentos. Um templo japonês construído em 1170 a.C., mostrava alguns guerreiros semi-despidos, empunhando armas pontiagudas, com bicos de proteção.

A esgrima nessa época era muito mais que um simples desporto, era uma maneira de combater, como tal não havia nenhuma regra precisa, porém surge a preocupação com a técnica para aplicar e defender-se dos golpes. Em Roma, existiam escolas de gladiadores onde se formavam os doctore armarum, especialistas na arte de combater com armas brancas para entreter o público. Na idade média, a esgrima se diversificou devido aos vários formatos de espadas e sabres existentes.

Regras Gerais

A etiqueta requer, em primeiro lugar, que os adversários se cumprimentem ao entrarem na pista. O movimento é feito rapidamente com as armas, antes de colocarem as máscaras. Cada esgrimista na pista cumprimenta o adversário, o árbitro e os assistentes; em seguida colocam suas máscaras.

As disputas podem ser individuais ou por equipes.

Nas competições, na etapa classificatória são necessários cinco toques ou três minutos para se vencer. Na etapa eliminatória são precisos quinze toques ou nove minutos. Essas normas podem ser flexíveis dependendo do nível territorial da competição e do órgão responsável.