

VIVENCIANDO A AVICULTURA ATRAVÉS DE PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

GUBIANI, Gabriel¹; MATTANA, Alice Cecconello¹; PEREIRA, Laísa²; PAIZ, João Pedro Benetti³; ROGALSKI, Juliana Marcia⁴

¹Estudante do Curso de Bacharelado em Zootecnia e Bolsista do grupo PET Conexões – Licenciatura em Ciências Agrícolas – IFRS, *Campus Sertão*; emails: gabriel.gubiani@gmail.com, alice.cecconello2001@gmail.com

²Estudante do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas e Bolsista do grupo PET Conexões – Licenciatura em Ciências Agrícolas – IFRS, *Campus Sertão*; email: laisapereira1102@gmail.com

³Estudante do Curso de Bacharelado em Agronomia e Bolsista do grupo PET Conexões – Licenciatura em Ciências Agrícolas – IFRS, *Campus Sertão*; email: joaopedrob.paiz@gmail.com

⁴Docente/pesquisador e Tutora do grupo PET Conexões – Licenciatura em Ciências Agrícolas do grupo PET – IFRS, *Campus Sertão*; email: juliana.rogalski@sertao.ifrs.edu.br

PALAVRAS CHAVE: Atividades Lúdicas; Ensino de Ciências; Produção Animal.

1. Introdução e Justificativa

Em 2019, o Brasil atingiu 13 milhões de toneladas de carne de frango, sendo o terceiro maior produtor; e o maior exportador do mundo, com 4,2 milhões de toneladas (EMBRAPA, 2020). Segundo essa estatal, a produção de ovos chegou a mais de 49 bilhões de unidades, tornando-se a sétima produção mundial. Cada vez mais a interdisciplinaridade nas práticas educativas visa abranger de forma participativa componentes curriculares, buscando o sucesso educacional.

Este estudo visou desenvolver a temática aves, através da interdisciplinaridade no setor de Avicultura: corte e postura do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus Sertão*.

2. Objetivos

Vivenciar a avicultura por meio de atividades práticas e lúdicas no setor de Avicultura.

3. Metodologia

O Programa de Educação Tutorial (PET) Conexões – Licenciatura em Ciências Agrícolas ofertou a oficina “Vivenciando a Avicultura”, a qual foi destinada às escolas públicas de Ensino Fundamental do município de Sertão, RS. Na oficina foram abordadas: características das aves, fases de vida, dimorfismo sexual, partes do ovo, início e duração da postura. A oficina foi desenvolvida no setor de Avicultura do IFRS – *Campus Sertão*. Antes e após a oficina, os alunos responderam um questionário, para verificar seus conhecimentos sobre a temática.

Cada turma participante foi dividida em duas equipes e foram realizadas atividades lúdicas, como: quebra-cabeça, caça-palavras e corrida do ovo. O somatório da pontuação determinava a equipe vencedora.

4. Resultados e discussões

Participaram da oficina quatro Escolas públicas: Bandeirantes, Luiz Englert, João Antônio De Col e Linha Secco, sendo três turmas por escola. Os discentes pertenciam às turmas do sexto, sétimo e oitavo ano, e totalizaram 147 participantes. Antes de participarem da oficina os discentes responderam um questionário, onde foi constatado que apresentavam baixo conhecimento sobre a Avicultura.

Durante a oficina, os discentes mostraram-se interessados e participativos em conhecer o funcionamento da Avicultura. Nas atividades lúdicas desenvolvidas os discentes apresentaram elevado grau de acertos e envolvimento com as atividades. Enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade (FORTUNA, 2003). Conforme Friedmann (1996), os jogos lúdicos permitem uma situação educativa, cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo, e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo, aprendendo a respeitar o espaço do outro e seus limites.

Após a oficina, os discentes apresentaram elevado grau de acertos. O ensino da Avicultura envolve temáticas abstratas e muitas vezes de difícil compreensão. Dessa forma, a explanação dos conteúdos, aliado aos aspectos lúdicos e cognitivos da prática de jogos educativos, puderam contribuir para o aprendizado dos envolvidos.

5. Considerações finais

As atividades no setor de Avicultura contribuíram para o processo de ensino-aprendizagem na área de Ciências Biológicas, pois facilitaram a compreensão e fixação dos conteúdos de forma recreativa, com motivação e diversão. Também estimularam a convivência e contribuíram para a socialização dos discentes.

6. Referências

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a**

aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, p.35-48, 2003.

EMBRAPA. **Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária - Suínos e Aves. Relatório de Atividades 2020.** Disponível em: <<https://www.embrapa.br/suinos-e-aves/cias/estatisticas>>. Acesso em: 29 de junho de 2020.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.