

- 
- MATERIA: ZOOTECNIA DE BOVINOS
  - DOCENTE: **LUIS GERARDO PEREZ VAZQUEZ**
  - LICENCIATURA: MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA
  - ALUMNO: **LOPEZ RODRIGUEZ JULIA MARIA**
  - GRADO: 6º
  - GRUPO: B

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ CHIAPAS A 09 DE MAYO DEL 2020

# AGUA

## Animales

Impredecible para la regulación de la temperatura corporal, para el crecimiento, reproducción, lactación, digestión, metabolismo, excreción, hidrolisis de nutrientes, transporte de nutrientes y de desperdicios en el cuerpo, lubricación de las articulaciones y muchas funciones más.

- agua de bebida;
- agua contenida en los alimentos;
- agua metabólica.

## Abrevadero

Recipiente de diferentes capacidades construidas por un albañil al realizarlo se le asegura con un flotador un nivel deseado, y siempre mantiene agua constante.

Se emplean para

- ✓ Bovinos
- ✓ ovinos

## Bebederos de nivel constante

Sistema consta de un regulador el agua se mantiene al mismo nivel que en el depósito debido a una válvula de flotación conectada a una tubería.

Se emplea

- Bovino
- Ovino
- Cabras
- Gallinas

## Bebedero de tetina

Bebedero van provisto de un mecanismo que abre el paso del agua cuando el animal toma y la presiona con la lengua

Se emplea

- 🇳🇵 porcino

ALIMENTACION

La alimentación es el proceso de suministrar alimento al animal como vehículo de los requerimientos nutricionales. Del alimento se debe tener en cuenta su origen, composición, digestibilidad y procesamiento.

Maíz

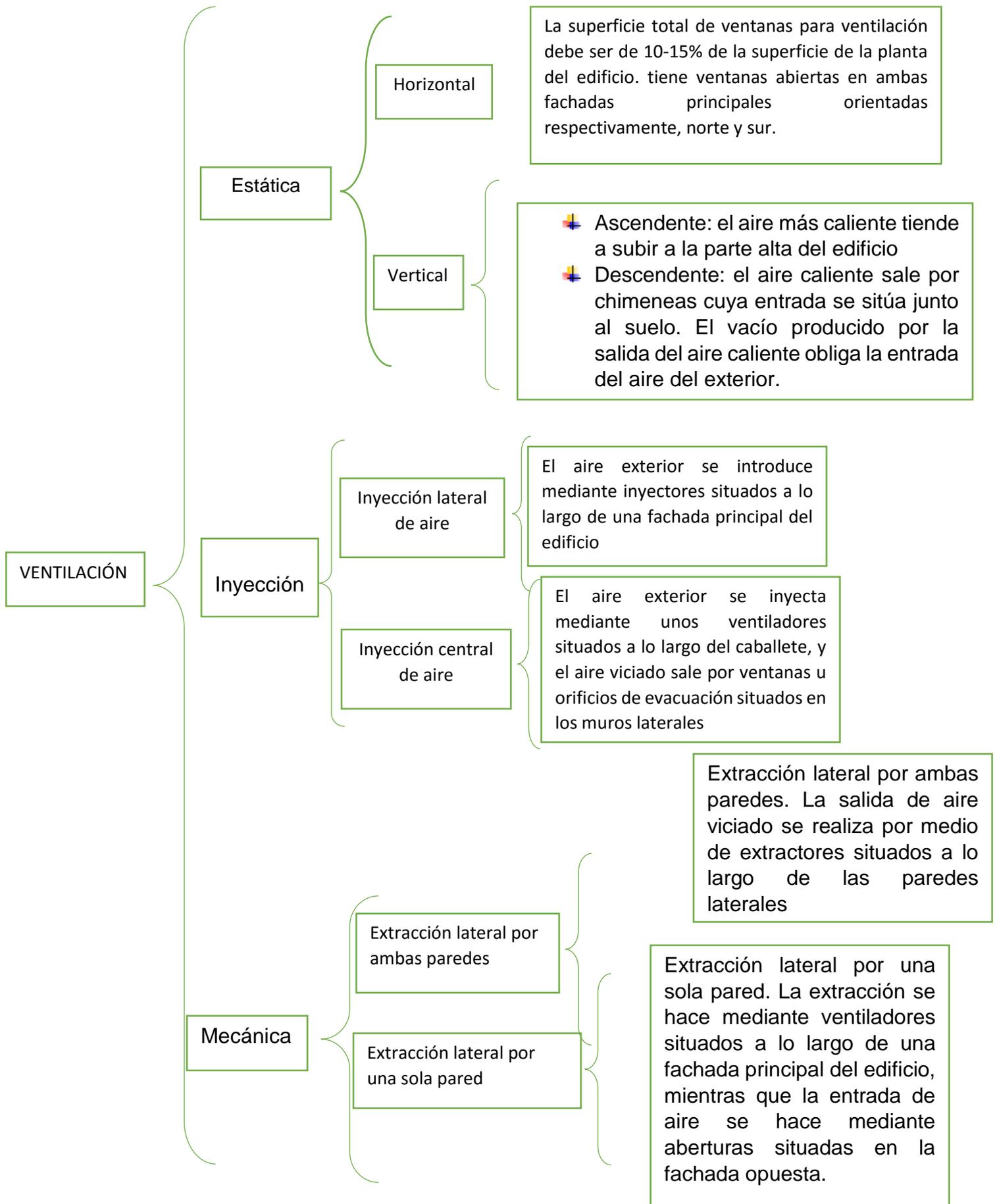
Mezcla de maíz con otros granos como sorgo reduce la acidosis y mejora la eficiencia de la alimentación.

El sorgo de grano y forrajes

- ✓ Graníferos
- ✓ Forrajeros
- ✓ Sileros
- ✓ Fotosensitivos

Pasto

- Brizanta
- Estrella
- Remolino



Zootecnia

Su finalidad es lograr el máximo aprovechamiento del recurso animal por parte del hombre, teniendo en cuenta la sustentabilidad del lugar de trabajo y sin olvidar el bienestar de los animales.

- Alimentación
- Instalaciones ganaderas
- Mejoramiento genético
- Reproducción
- Sujeción de los bovinos

