

CATALÃO

Feira Sem Veneno oferece alimentação saudável no Câmpus Catalão

Muito mais do que uma feira de comercialização de alimentos sem agrotóxicos, a *Feira Sem Veneno* é um projeto que visa apoiar e conscientizar o pequeno produtor rural, como também melhorar suas condições de vida

Fábio Gaio

Verduras, frutas, legumes e alimentos produzidos por pequenos produtores rurais sem a utilização de agrotóxicos podem ser encontrados na *Feira Sem Veneno*, realizada às terças-feiras, das 17 às 21 horas, na entrada do Câmpus Catalão. O projeto surgiu do Núcleo de Estudo, Pesquisa e Extensão em Agroecologia do curso de Geografia, juntamente com o curso de Ciências Sociais, e está sob a coordenação dos professores Cláudio Bertazzo e Daniel Alves. A proposta envolve os moradores do assentamento Madre Cristina, localizado nas redondezas do povoado do Veríssimo, município de Goiandira.

O professor Cláudio Bertazzo explica que o projeto teve início com visitas a agricultores para começar a estabelecer uma rede de agroecologia e agricultura sustentável. O professor conta que a parceria com os agricultores começou aos poucos e graças à troca de conhecimentos entre agricultores, professores e alunos foi possível iniciar a produção de alimentos sem agressão ao meio ambiente.

Daniel Alves se impressiona ao dizer que tudo começou devagar e que, em pouco tempo, os agricultores já tinham uma produção significativa. A partir disso, pensou-se em comercializar os alimentos produzidos, surgindo, então, a ideia de criar a feira de produtos que ficou conhecida como *Sem Veneno*. “O que parece ser uma feira é na verdade um processo de composição de uma rede. De um lado, estão os produtores, que percebem algo positivo para a saúde deles e também a viabilidade econômica do negócio. De outro, existe a formação de um consumidor consciente”, avalia.

Daniel Alves ainda ressalta que os produtores fazem um grande esforço para estarem na universidade todas as semanas. Os agricultores percorrem um trecho considerável de estrada de chão até Goiandira e depois mais 18 quilômetros até Catalão. Além da venda de produtos do campo, o espaço da feira é aproveitado para ensino ambiental, com divulgação de vídeos dos agricultores, mostrando como é feita a produção dos alimentos.

Os coordenadores do projeto destacam que, inicialmente, encontraram uma população que carecia de recursos, havendo, por exemplo, famílias ainda

sem energia elétrica, embora nas proximidades do povoado haja uma represa que gera energia e linhas de transmissão instaladas próximas ao assentamento. Neste sentido, o projeto ajuda os moradores a entenderem a necessidade de se unir para terem melhores condições de vida e reivindicarem melhorias aos poderes públicos.

Um ponto interessante destacado pelos coordenadores é que a ação não é feita diretamente pelos alunos e professores. A universidade fornece informações e ideias, e os moradores as colocam em prática em busca de melhorias para o povoado. Os agricultores pretendem agora se mobilizar para a construção de cisternas para a utilização da água das



Em parceria com a Universidade, os moradores colocam em prática conhecimentos voltados para a melhoria de vida dos moradores do assentamento Madre Cristina

chuvas. Há ainda a previsão da instalação de um Centro de Apoio, em uma escola desativada, que poderá ser utilizado também por outros cursos do Câmpus Catalão como Enfermagem e Psicologia, que já têm acompanhado o projeto e ajudado os moradores.

As agricultoras Luíza Mota e Luciene Luiza contam que são muito gratas aos professores, alunos e parceiros do projeto, uma vez que os resultados já são percebidos por todos os produtores rurais. “Estou muito feliz com a aceitação dos clientes e a melhoria na renda familiar”, conta Luciene Luiza.

O projeto tem o apoio da Prefeitura e da Direção do Câmpus Catalão, além de servidores e alunos da instituição. Os trabalhos contam ainda com as parcerias do Instituto Federal Goiano (IF Goiano), Universidade Estadual de Goiás (UEG - Ipameri) e a Pastoral da Terra (Diocese de Ipameri). Em agosto, a *Feira Sem Veneno* completa um ano de existência.

JATAÍ

Câmpus Jataí realiza workshop sobre realidade virtual e aumentada



Renan Vinicius

Uma nova realidade em Goiás: é assim que se apresenta a décima edição do *Workshop de Realidade Virtual e Aumentada (WRVA)*, que será realizada pelo curso de Ciências da Computação do Câmpus Jataí da Universidade Federal de Goiás entre os dias 11 e 13 de novembro de 2013. Esta edição também marca o evento “50 anos de Realidade Virtual” no mundo, tendo em vista o quinquagésimo aniversário da defesa da tese de Ivan Sutherland, em 1963, com o título *Sketchpad: a man-machine graphical communication system*. A tese é um marco não somente para a área de Realidade Virtual e Aumentada, mas também para várias outras áreas da computação.

Em Jataí, a coordenação será do pro-

fessor Marcos Wagner de Souza Ribeiro que já coordenou o *workshop* no ano de 2007, realizado na cidade de Itumbiara (GO). O evento, de âmbito nacional e forte influência regional, é realizado pela Comissão Especial de Realidade Virtual (CERV) e apoiado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC). Criado em 2004, o WRVA é fruto da união de dois importantes eventos até então realizados pela CERV: os *workshops* de Realidade Virtual (WRV) e de Realidade Aumentada (WRA). O objetivo é reunir pesquisadores, desenvolvedores, estudantes e demais profissionais dos meios acadêmicos, industriais e comerciais, interessados nos avanços e nas aplicações de realidade virtual. Para mais informações, acesse www.wrva2013.jatai.ufg.br

O que é realidade virtual e aumentada?

De acordo com o professor Marcos Wagner Ribeiro, Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Realidade Misturada, Virtualidade Aumentada e Hiper-Realidade são termos usados para designar o uso de objetos virtuais (representações geométricas criadas por computador, geralmente em três dimensões) em ambientes que simulam a realidade existente ou criam uma realidade improvável. O primeiro e o segundo termo são os mais comuns. O primeiro possui como definição mais conhecida, ser uma interface para aplicações computacionais com capacidades de navegação, interação e envolvimento em ambientes 3D. A Realidade Aumentada é a coexistência de objetos virtuais e reais em um único ambiente. Em todas as situações, a existência de dispositivos multissensoriais (capacetes, luvas, óculos) potencializam o realismo e a crença nos ambientes virtuais. Essas tecnologias possuem aplicação na maioria das áreas do conhecimento.