

O VÍRUS DE COMPUTADOR NATURAVITAE

Conto infanto-juvenil que se integra à fantasia natural e criatividade das crianças e dos jovens, divertindo, educando e somando para o desenvolvimento do caráter, valores morais, cidadania, consciência ecológica, valores de família, cultura, conhecimento, espiritualidade, respeito aos educadores, incentivo ao estudo, ordem e disciplina. Livro destinado a crianças e jovens que apreciam leituras inteligentes, sensíveis, culturais, educativas e temas da realidade social brasileira.
CONTO COM MAIOR CONTEÚDO LITERÁRIO, UM MELHOR EXERCÍCIO DE LEITURA.

Sinopse:

O livro conta uma educativa aventura, que impregna de energia e entusiasmo a criança da geração cibernética. Apresenta-lhe a oportunidade de conhecer e viver a alternativa da verdadeira emoção, através da contaminação de seu computador pelo vírus NATURAVITAE. Para ser eliminado, obriga à disputa de vários jogos constituídos de sadias aventuras de contato com a natureza, transformando-se em um verdadeiro vírus da vida. Inicia a criança no amor à Natureza. Ao final, a criança descobre que existe vida além do computador e uma vida natural de infinitas belezas.

João José da Costa

Dedicatória

Dedico este trabalho a todos que dedicam parte de suas vidas para educar, de alguma forma, as crianças, com a missão e a crença de que nelas está a esperança de um mundo melhor.

Em especial, aos pais, professores e avós, triângulo básico da educação infantil.

Agradeço a Deus pela criança que Ele, ainda, permite existir em mim.

João José da Costa

Ah! Os computadores!

O que seria de nós sem estas máquinas maravilhosas!

Quantas oportunidades de diversão, jogos, comunicação com os amigos, pesquisa para estudo. E tantas outras utilidades.

Entretanto, a atração que o computador exerce é tão grande que muitas crianças passam a maior parte do seu tempo na frente de sua tela!

E aí é que pode estar o perigo!

Esta é a história de Guto, um menino da atual geração cibernética.

Também, pudera! Guto desde muito pequenino via o seu pai colado na tela do computador por horas a fio. Dizem que o exemplo vem sempre de cima!

E seu pai não se contentava em ficar preso a um computador, em intermináveis jogos e competições nacionais e internacionais. Parecia até que eles disputavam quem ficava mais tempo na frente de um computador!

Mal acordava de manhã, o primeiro ato de Guto era ligar o seu computador, prontamente instalado em seu quarto e de uso privativo.

E, assim, Guto começava quase todo o dia. Jogos e mais jogos, lazer informatizado, que o atraía de forma irresistível, e o desafiava a competir e ganhar jogos cada vez mais complicados.

Naturalmente, o computador lhe dava muitas oportunidades de desenvolver conhecimentos e cultura, através de inúmeros jogos educativos.

Os reflexos de Guto já estavam bastante adaptados a esta vida informatizada. Jogava o corpo para frente e para trás, chutava o ar, levantava da cadeira em movimentos bruscos, à medida que se envolvia com os jogos e disputava com colegas de outros sites.

Ao lado, invariavelmente, o recheado sanduíche e o copo de refrigerante. Parado, sem fazer movimentos e praticar esportes físicos, Guto era a imagem da criança cibernética de hoje – precocemente gordinho.

Mas, era muito feliz e contente com esta sua vida. Não conhecia o que era passar a tarde jogando bola ao ar livre com outros amigos, participar de uma competição de natação ou andar por longos trechos de bicicleta.

Naturalmente, seus pais se preocupavam com esta situação. Mas, pelo menos por enquanto, viam nesta atividade de Guto uma forma confortável de mantê-lo entretido e seguro em casa. Afinal de contas, a violência vem afastando, cada vez mais, as crianças da rua.

Guto se orgulhava perante os amigos da escola de ter uma das maiores coleções de jogos de computador. Era um verdadeiro especialista. Em seu computador estavam instalados dezenas de jogos eletrônicos, os mais modernos e atuais.

Guto já se encontrava nesta rotina há, pelo menos, quatro anos. Isto era bem visível até em seu porte físico, totalmente adaptado à cadeira de seu computador.

Cada vez mais gordinho, Guto, às vezes, preocupava seus pais neste sentido. E todo um esforço de levá-lo à prática de esporte, caminhar, andar de bicicleta era feito.

Porém, estes esforços sucumbiam à rotina e à insistência de Guto voltar para o seu querido computador. Assim, era comum, em reuniões sociais, o comentário - Nossa como ele está gordinho! Não temos ninguém na família assim!

Guto, entretanto, assumia, cada vez mais, o fato de ser gorduchinho e não se importava muito com estes comentários. Afinal de contas, era um lindo e inteligente menino, adorado por seus pais e avós e isto mantinha o seu ego em alto astral.

Amigos, Guto tinha muito poucos para contatos pessoais. Porém, amigos cibernéticos, muitos, de dentro ou fora do país. Eram amizades impessoais, desenvolvidas através de longas conversas via chat ou por competições através da rede.

Quase não se conheciam pelos próprios nomes, mas pelos nomes de fantasias, como Rambo, Amigo do Rambo, Irmão do Rambo, e vai por aí.

E isto, de certa forma não era bom para Guto.

Sua professora, avós e seus pais sabiam que o desenvolvimento na infância, para a formação do caráter e da personalidade, se faz, também, no contato diário e comparação de comportamentos com os amigos.

E eles insistiam com Guto para conviver com amigos. Mas nada disto entrava na consciência de Guto ou isto não parecia ter importância para ele.

Mas, a Fada Madrinha de Guto estava preparando-lhe uma grande surpresa e grandes aventuras, que iriam transformar por completo sua vida...

Fada Madrinha? Sim! Alguns chamam de Anjo da Guarda.

Naquela manhã, o computador de Guto parecia que não queria funcionar. Algo de estranho estava acontecendo. Quando abria os seus jogos preferidos, havia interferência.

E Guto se questionava:

- Seria vírus? Mas não pode ser! Eu atualizo o antivírus diariamente!

O alerta do antivírus confirmava: DETECTADO O VÍRUS NATURAVITÆ..

Era um vírus desconhecido e contra o qual não havia ‘vacina’. O novo vírus insistia em atrapalhar os planos de Guto para aquela manhã.

Uma figura de uma linda jovem, vestida com folhas verdes e flores nos cabelos, pequenina, flutuava pela tela do computador de um canto para outro, com ar alegre e de deboche. Ela fugia do mouse que Guto manuseava com maestria tentando deletá-la. E na tela apareciam as expressões: “Follow me! Fight against me! Try to catch me!”.

Guto, sem entender algumas destas palavras, recorreu ao tradutor do texto, instalado no computador e obteve a tradução e entendeu o desafio: “Siga-me, Lute comigo! Tente me pegar!”.

Como grande competidor, era tudo o que Guto precisava para se desafiar a eliminar este terrível vírus, camuflado em linda menina, que não o deixava abrir os seus jogos eletrônicos preferidos.

Após alguns bons minutos analisando o movimento do vírus na tela, Guto equacionou a direção e a velocidade dos seus movimentos e se preparou com o mouse para conseguir clicar nele. E muito bem feito! Conseguiu!

Quando o vírus lançou-se rapidamente para o canto direito, no lado superior da tela, lá estava o mouse de Guto esperando e o click foi rápido e fulminante, conseguindo acertar bem em cima do vírus.

Uma tela se abriu mostrando uma exuberante natureza.

Rios com águas cristalinas serpenteavam pela planície, onde uma magnífica floresta se alinhava de ambos os lados, até encontrar as encostas de uma cadeia de montanhas. Cachoeiras de diversas larguras e alturas caíam em direção à planície, até suas águas encontrarem o rumo final nas águas do rio. Pássaros multicoloridos voavam por todos os cantos. Diversos animais silvestres podiam ser vistos, tais como jacarés, antas, capivaras, emas, veados, em emocionante harmonia.

A cena era de tal beleza que Guto não tinha visto antes em nenhum de seus jogos.

- “Follow me! “. Desafiava a linda garota.

Neste momento, um garotinho surgiu na tela e Guto percebeu que podia movimentá-lo com o mouse ou com os cursores. Guto logo percebeu que era para ele assumir o personagem e tentar seguir ou pegar o vírus.

Uma nova mensagem surgiu na tela:

ESTE VÍRUS SOMENTE PODE SER DELETADO SE FOR DERROTADO EM, PELO MENOS, QUATRO DAS SETE COMPETIÇÕES.

Quando decidiu iniciar a perseguição, na tela apareceram diversas janelas, com os títulos: “TREKKING”, “CANYONING”, MONTANHISMO, “OFF-ROAD”, “BIKE”, “MOTOCROSS”, BALONISMO

Guto entendeu que somente conseguiria deletar este maldito vírus se o derrotasse em 4 destas 7 competições.

E não havia nada nesta vida que motivasse mais Guto do que competir. E este desafio era algo muito mais real e interessante dos que tinha experimentado antes.

- Vamos ver, qual janela que eu clico primeiro? Refletia Guto.

E ele clicou em “TREKKING”.

- Mas o que é “trekking”, afinal de contas? Indagava silenciosamente.

E o jogo começou!

Guto assumiu o personagem na tela, representado por um garoto gordinho, camisa regata, bermuda, tênis e um boné com aba na frente. Em seguida, ele se vê em uma trilha no meio de uma grande mata natural, na Porta de Cunha do Parque Nacional da Serra do Mar.

Ao longe, na mesma trilha, podia avistar NATURAVITÆ, que olhava para trás com um sorriso debochado:

- “Follow me! Fight against me! Try to catch me!”.

Guto, imediatamente, percebeu algumas desvantagens na competição.

NATURAVITÆ parecia estar melhor preparada. Ela usava uniforme e calçado mais adequados e levava nas costas uma mochila, cujo conteúdo Guto não sabia qual era.

- Vamos lá! Estamos aqui para competir e vou tentar ganhar! Dizia Guto, altamente motivado para a competição.

O tempo começou a correr.

Guto colocou-se em marcha, procurando alcançar e ultrapassar NATURAVITÆ.

Após uma hora de caminhada, começou a perceber na própria carne as desvantagens que tinha.

- Como eu não sabia do que se tratava a competição, não me preparei direito! Pensava, já antecipando uma derrota.

Mas, como isto também era um jogo eletrônico, no caminho tinha os troféus verdadeiros que Guto poderia pegar, ganhando pontos E outros troféus falsos, que o fazia perder pontos.

O primeiro que apareceu foi uma botina confortável, com solado antiderrapante e que protegia o tornozelo.

Imediatamente, Guto a calçou em substituição ao seu tênis usado e deformado. Bingo! Ponto para Guto. Seu andar ficou mais firme, mas o sol queimava sua pele e mosquitos picavam as suas pernas.

Em seguida, veio o segundo troféu - um uniforme de campanha, leve, na cor verde oliva e um chapéu leve com aba em todo o seu redor. Guto o pegou, substituindo suas roupas e o boné. O sol já não queimava e já não sentia a picada de mosquitos. Bingo! Ponto para Guto!

Guto prosseguia confiante em sua marcha em busca de NATURAVITAE que se distanciava cada vez mais.

O ar fresco e limpo, o verde da mata que brilhava ao sol, o canto dos passarinhos, o leve canto das águas que corriam sobre pedras, começavam a dar um encanto sem precedente a Guto. Ele experimentava sensações nunca antes sentidas:

- Nossa, este jogo é de incrível realidade virtual, que chego a sentir como se estivesse na própria trilha! Exclamava com entusiasmo.

Esta sensação era tão forte que, por uns momentos, Guto se esquecia da competição. Após uma hora de caminhada, com as paisagens se sucedendo cada vez mais lindas, com beija-flores e borboletas rondando os arbustos e árvores floridas, Guto começou a sentir fome e sede.

- Agora começo a entender o que NATURAVITAE tinha na mochila! Com certeza era algo de comer e beber e eu aqui sem nada! Refletiu angustiado.

O próximo troféu era uma bandeja com refrigerante e suco natural. Guto, sem hesitação, pegou o refrigerante. Mal! Perda de pontos para Guto. O refrigerante iria apenas encher o seu estômago, tornando-o mais pesado e não o ajudaria matar a sede.

O próximo troféu era outra bandeja com sanduíche de hambúrguer, cheio de molho, e barras de cereais. Guto, não teve dúvidas, optou pelo hambúrguer com bastante molho, o seu sanduíche predileto. Mal! Perda de ponto para Guto. Sanduíches pesados somente atrapalham na caminhada, fazendo o praticante ficar mais lerdo, mais preguiçoso e sem energia.

Logo em seguida, tinha um troféu constituído por uma mochila e um cantil para água e outro troféu constituído de uma bicicleta.

- E agora? Pego a mochila e o cantil ou a bicicleta?

Guto não poderia falhar nesta escolha. Isto poderia tirá-lo da competição! Guto permaneceu por alguns minutos para tomar esta decisão, enquanto NATURAVITAE desaparecia na trilha, atrás das montanhas.

- Se eu pegar a bicicleta, eu posso andar mais depressa e alcançar NATURAVITAE. Vou nessa!

Esta decisão de Guto foi fatal. Realmente, a bicicleta fez com que ele percorresse alguns quilômetros da trilha com maior velocidade. Porém, a mochila que o possibilitaria levar as barras de cereais e o cantil de água, logo fez falta. Com sede e fome, tendo que carregar a bicicleta nas costas para subir a trilha pelas encostas das montanhas, Guto desistiu. 1 x 0 para NATURAVITAE.

Por outro lado, Guto aprendeu que o “trekking” é um esporte muito saudável, consistindo de longas caminhadas em ambientes naturais, como matas, florestas, campos, vales, planícies, aliando o exercício físico à contemplação de paisagens maravilhosas da fauna e da flora.

Entretanto, o praticante de “trekking” tem que estar muito bem preparado fisicamente e levar os equipamentos essenciais para a aventura, de acordo com o tempo e a distância do percurso da trilha, dificuldades de acesso e disponibilidade de compra na região.

Guto terminou este primeiro jogo, suado, vermelho como quem tivesse tomado sol, cansado, porém, relaxado.

Sua mãe interrompeu trazendo o lanche:

- Guto, aqui está seu refrigerante e seu hambúrguer. Por que você está suado e vermelho? Você foi a algum lugar?

Guto não soube responder. Talvez tenha se entregue muito à realidade virtual deste primeiro jogo. Limitou-se a perguntar para a sua mãe:

- Não tem suco natural e barra de cereal?

Sua mãe estranhou muito a pergunta.

- Nossa, o Guto deve estar doente...

Bem, Guto foi para a segunda competição.

Ele clicou em “canyoning” e começou o jogo! Guto começou este segundo jogo com duas grandes desvantagens – seu personagem na tela estava um pouco mais gordinho pela opção que fez pelo hambúrguer e pelo refrigerante e pelo fato de não ter a mínima ideia do que era “canyoning”.

Entretanto, seu espírito de luta o empurrava para frente e entrou no jogo para, desta vez, vencer NATURAVITAE.

Orgulhoso, não queria perguntar para o vírus inimigo o que era este esporte. Limitou-se a seguir os seus passos e tentar fazer, melhor, o que ela fazia.

Diferente do “trekking”, Naturavitaë caminhava ao lado do Guto, sem pressa, acompanhando os seus passos.

Guto pode ver melhor o seu rosto. Sem dúvida, era uma linda jovem. Seus cabelos longos, divididos ao meio, tinham de um lado a cor verde e do outro a cor amarela e os seus olhos eram do mais lindo azul.

- Por que você não está caminhando rápido para ficar na minha frente? Perguntou Guto.

- Porque neste jogo o que vai valer é a perícia e não a velocidade. Você não sabe o que é “canyoning” pelo jeito, não é mesmo? Respondeu Naturavitaë.

E Guto limitou-se a concordar com ela com um leve aceno de cabeça.

- Guto, veja, é uma ampulheta, você não vai pegar? Perguntou, tendo como resposta:

- Mas, o que é ampulheta?

- Ampulheta é um instrumento antigo que nos mostra o tempo passar. A areia da bola de vidro de cima cai através de um pequeno orifício para a bola de vidro de baixo e isto leva um bom tempo, serve para nos mostrar o tempo passar!

- Não vou pegar! Respondeu Guto.

Naturavítæ apenas sorriu e balançou a cabeça em uma discreta reprovação.

E assim seguiram os dois pela trilha em direção a uma grande montanha, no alto da serra.

No caminho, Naturavítæ chamava a atenção de Guto para pequenos detalhes que ele, não acostumado com o convívio com a natureza, não prestava atenção. Eram borboletas e beija-flores de vários tamanhos e cores alimentando-se do néctar das flores e do suco das frutas.

Uma pequena cobra, que atravessava a trilha de um lado para outro, apressada. Ouvia o canto das aves, como o canário da terra, araponga, tico-tico, bicudo, coleirinha, seriema, inhambu-chororó, perdiz, vira, saracura.

Guto a tudo via e ouvia com grande encantamento e pensava como uma pessoa tão bonita e tão sensível pudesse ser um vírus.

- Com certeza, é para me enganar! Não posso entrar neste jogo! Concluiu Guto.

Várias outras ampulhetas se passaram e Guto não quis pegar estes troféus que mostravam o tempo passar. Naturavítæ sabia que esta falha o tiraria da competição.

Mas ele teria que descobrir isto sozinho.

Finalmente, a trilha encaminhou-se para uma grande subida, um aclave em torno de 140 metros, algo como subir (e depois descer, na volta) as escadas de um prédio de 40 andares.

Guto procurou a resposta:

- Esta é a competição – quem conseguir subir estes 140 metros pela encosta da montanha.

Naturavitae afirmava que não, não era esta a competição.

- Logo você saberá! Respondia, procurando acalmar a ansiedade de Guto.

Um barulho de água começava a ficar cada vez mais forte. Era a cachoeira do Astor, em Brotas, que se aproximava.

- Estamos chegando, Guto. Disse Naturavitae.

Enquanto um grupo de turistas pegava a trilha da esquerda, Naturavitae pegou a trilha da direita que dava para o alto da cachoeira.

- Pronto, chegamos! Exclamou Naturavitae com entusiasmo e ligeiro cansaço.

Imediatamente, procurou um local para trocar suas roupas de “trekking” por outras diferentes. Vestiu uma roupa preta, emborrachada, que colava ao corpo, parecendo as roupas de um homem-rã. Vestiu um capacete e calçou botas antiderrapantes.

Duas cordas uniam o alto da cachoeira ao lago 20 metros abaixo. Naturavitae passou a corda no dispositivo chamado de oito e segurou firme a corda com outro dispositivo chamado de mosquetão.

- Guto, isto é o “canyoning”. A palavra vem de “canyon”, palavra inglesa que quer dizer grande depressão de um terreno. Estas depressões podem ocorrer por afundamento de parte do solo ou por erosão através dos séculos feita pelas águas de um rio. O “canyoning” é um esporte radical de aventura. Eu vou descer por estas cordas que eu mesmo vou comandar. Naturalmente, aquela pessoa que você vê lá embaixo pode me ajudar e socorrer em caso de perigo. Mas, creio que isto não será necessário. Isto requer muita força e equilíbrio e certa dose de coragem. Mas, é muito divertido e relaxante, além da sensação de sucesso que te dá quando você chega ao final. No caminho, vou batendo com as pernas suavemente pela encosta da cachoeira, enquanto me refresco na queda d’água.

- Que sensacional, o próximo sou eu! Solicitava Guto com todo entusiasmo.

- Isto não será possível. Você não pegou as ampulhetas que marcariam o tempo. Se você tivesse pegado estes troféus, o seu personagem na tela teria crescido e ficado adulto, com a idade apropriada para este esporte. Criança, como você não pode. Você terá que esperar e se contentar em aprender o esporte e adiar este prazer para um futuro. “Bye, Bye!”. Vejo você no próximo jogo! Riu Naturavitae.

Naturavitae se lançava ao ar, iniciando o seu “canyoning”, alegre e feliz, saltitando no rochedo nas encostas da cachoeira, descendo lentamente, em movimentos sincronizados e perfeitos, refrescando-se nas águas claras e cristalinas.

De quando em vez, olhava para cima e acenava com carinho para Guto. Ao Guto restou contemplá-la, porém, sem tristeza ou frustração.

De certa forma, Guto intrigava-se de olhar para o seu vírus inimigo como uma agradável companhia e quase uma amiga.

Guto estava curtindo demais estes novos jogos. 2 x 0 para Naturavitae.

- Mãe, estou cansado e com fome. O que temos para comer? Perguntava Guto, suado, com os cabelos engordurados, algumas folhas secas em sua camiseta e poeira em seus tênis.

- Guto, o almoço estará quase pronto. Eu já te disse para não sair sem me avisar. Você parece que andou quilômetros!

Guto olhou para ela e calou-se em um suave sorriso e com a imagem de Naturavitae em sua mente.

Guto, após tomar o costumeiro café da manhã, dirigiu-se para o seu computador, como era a sua rotina todas as manhãs, para despertar com alguns de seus jogos.

Jogou por alguns minutos o jogo de sua preferência, mas começava a sentir algo - faltavam emoções mais verdadeiras, do tipo que estava enfrentando combatendo Naturavitae.

Mas, o vírus não o interrompia naquela manhã e ele prosseguiu meio robotizado e sem entusiasmo. Por incrível que pareça, perguntava-se:

- Onde estará Naturavitae?

Desinteressado, desligou o computador e perguntou para sua mãe se não poderia levá-lo ao Parque Ecológico de Sorocaba, onde morava, pois gostaria de dar um passeio a pé. Sua mãe, apesar dos afazeres domésticos, não hesitou em atendê-lo, pois há tempos o vinha encorajando.

Guto para praticar mais caminhada, para reduzir o seu peso e fortalecer o seu corpo. E lá foram os dois, levando uma garrafa de água mineral e barras de cereais, por solicitação de Guto.

À noite, para alegria de Guto, quando ligou o seu computador para mais alguns jogos, foi interrompido pelo vírus Naturavitae que o desafiou para o terceiro jogo - o montanhismo.

Imediatamente, o entusiasmo e o espírito de combatividade de Guto voltaram e ele se acomodou na cadeira para mais uma batalha.

- Desta vez, vou procurar entender bem o jogo antes de começar!

E assim, procurou saber sobre montanhismo, a idade adequada para sua prática, os equipamentos que deveria levar. Assim, aumentou substancialmente suas chances de vencer Naturavitae.

E o jogo começou. O cenário era o Parque Nacional de Itatiaia, no Rio de Janeiro. O desafio era escalar o Pico das Agulhas Negras.

Guto já começava a sentir que o prazer de participar era maior do que o desafio de vencer Naturavitae, pois o jogo que lhe propiciava vivenciar as experiências de contato com a natureza, já era um prêmio por si só.

Naturavitae sai na frente, como sempre, olhando sempre para trás com ar de desafio ao Guto, porém de uma forma que o motivava e o encorajava a segui-la.

Quando apareceram as ampulhetas que marcavam o passar do tempo, Guto as apanhou e o seu personagem na tela foi adquirindo mais idade, até chegar à idade mínima de 14 anos.

Guto, na tela, já era um jovem forte e alto, tornando-se um grande páreo para Naturavitaë.

Escondidos pelo caminho, os troféus que Guto não poderia deixar de identificar e pegar - capacete, cadeirinha, sapatilha especial, cordas e travas e sistemas de fixação e ancoragens.

Guto estava muito atento e esperto e não deixou de encontrar e pegar nenhum deles.

Estava super equipado e andando praticamente junto com Naturavitaë.

Após um longo “trekking”, lá estavam os dois nas prateleiras de pedras no início do Pico das Agulhas Negras.

Agora o jogo deveria ser decidido. Naturavitaë tomou a iniciativa de começar a escalada, seguida de Guto, que procurava observar todos os seus movimentos e copiá-los.

Rigorosamente, colocava as mãos e os pés nas mesmas saliências onde Naturavitaë colocava. Em alguns momentos, ela estendia suas mãos para ajudá-lo.

- Mas, se estamos competindo, por que ela me ajuda? Perguntava-se Guto.

O início da escalada não exigia maiores equipamentos. Porém, após a subida de algumas dezenas de metros, começaram a ser necessária a utilização de equipamentos de fixação e ancoragem.

Lidando com maestria, Naturavitaë prosseguia confiante, seguida de Guto. Ela fixava travas e grampos, dando e desatando os nós da corda, apoiando-se em pedras, até que, finalmente, chegaram ao próximo ao topo.

Naturavitaë estava a apenas um passo à frente de Guto quando escorregou, caiu e segurou-se na corda a um passo atrás de Guto, em situação de perigo. Se Guto lhe desse a mão a colocaria novamente a um passo à frente dele e ela ganharia o jogo. Se Guto não lhe desse a mão, ele ganharia o jogo.

E agora? Que deveria fazer Guto, o jogo estava 2 x 0 para Naturavitaë, poderia ficar 2 x 1. O que faria você?

Guto clicou em “off-road”, começando o quarto jogo!

Naturavitaie venceu a prova de montanhismo e o placar passou a marcar 3 x 0 para ela. Guto lhe dera a mão para ampará-la da queda! Nesta nova modalidade de jogo, o “off-road”, Guto achava que tinha chances espetaculares, acreditando que este jogo pouco diferenciava dos jogos eletrônicos de corrida de carros que possuía.

Entretanto, procurou ficar bem atento para não cair em nenhuma armadilha. No caminho para o “grid” da largada Guto pegou os troféus de ampulheta, fazendo o tempo passar para o seu personagem, Igualmente, se esmerou em pegar todo o equipamento de pilotagem, que ele conhecia muito bem.

Guto sentiu firmeza e estava preparado para a largada. O farol de vermelho passou para o amarelo e o verde. Guto e Naturavitaie largaram em ferrenha disputa.

Definitivamente, estes jogos provocados por Naturavitaie parecem que se destinavam a ensinar a Guto uma série de novas experiências.

Mal começou a corrida, lá estava Guto com o seu carro “off-road” virado de lado.

- Mas, onde foi que eu errei? Esbravejou Guto.

Ao longe, Naturavitaie se distanciava com seu carro, dirigindo tranquila e cuidadosamente, em baixa velocidade, contornando os inúmeros buracos e armadilhas do caminho. O terreno tinha muita areia, com mina de água, com muita lama, com buracos profundos, pedras soltas e altas.

Guto teve que reiniciar a corrida e rapidamente percebeu que a habilidade adquirida nas pistas de corrida de carros dos jogos eletrônicos não tinha muita relação com este tipo de corrida.

- Esta é mais lenta, o trajeto mais curto e o terreno muito mais acidentado! Concluiu.

Entretanto, a experiência dos jogos eletrônicos contava muito na pilotagem de um carro “off-road”.

Um carro “off-road” é um carro especialmente projetado para terrenos difíceis, possui tração em todas as rodas (4x4) e marchas especiais de comando para pilotagem no asfalto, na lama, em atoleiro, para reboque. Um carro “off-road” pode ser pilotado até onde não exista uma estrada normal, daí seu nome “off-road”, que em inglês quer dizer fora da estrada ou todo-terreno.

Guto rapidamente foi pegando o jeito de dirigir seu carro “off-road”, passava pelos buracos com habilidade, desviava dos bancos de areia com destreza, contornava os terrenos de minas de água com esperteza.

Ele se aproximava cada vez mais de Naturavitae. Apesar de muito concentrado na corrida, tentando alcançar Naturavitae, Guto podia contemplar a paisagem que se renovava no trajeto.

Lindos lagos, com centenas de aves aquáticas de várias espécies. Cachoeiras que brilhavam ao sol prateadas nas serras, rios em corredeiras de pedras, com águas limpas e cristalinas, o sol que a tudo iluminava e dava vida ressaltando as cores do verde das matas e do azul das águas.

Eram sensações que Guto não experimentava nos demais jogos eletrônicos.

Nestes jogos, ele disputava e se divertia. Porém sentia a natureza penetrar em sua alma através dos olhos, com imagens inesquecíveis; pelos ouvidos, através dos sons dos pássaros, das cascatas, do vento em rara sinfonia; pelo nariz, através do cheiro da mata ora úmida, ora molhada, das flores.

Naturavitae parou para ver uma das cenas mais lindas do percurso - um lago azul, incrustado entre as montanhas, formado por quedas sucessivas de 7 cachoeiras, denominado Vale do Céu.

Guto aproveitou esta oportunidade para ultrapassar e ganhar vantagem sobre Naturavitae, que estava tão hipnotizada pela paisagem que sequer notou Guto ultrapassar.

Esta corrida se desenrolava nas trilhas da Serra da Canastra, porta de acesso de Delfinópolis.

Guto ganhava distância e olhava para trás, não vendo mais Naturavitae, e corria cada vez mais para chegar ao final da trilha. Naturavitae continuou parando para admirar outras paisagens, a beleza da serra, a calma do

serrado ao início do entardecer, não se preocupando com o tempo e com o final da prova. Guto chegou ao final da trilha.

- Ganhei! Ganhei! Ganhei! Os seus gritos chegavam a assustar os pássaros que se calavam.

Eram os seus únicos admiradores naquele momento, Naturavítæ demorava a chegar, Guto esperava ansiosamente por sua chegada para ver a sua reação.

Agora seria Naturavítæ 3, Guto 1. Naturavítæ, finalmente, chegou. Estava deslumbrada.

- Eu ganhei, cheguei primeiro! Apressou-se Guto ao vê-la.

Naturavítæ respondeu com suavidade, procurando acalmar a ansiedade de Guto:

- Você chegou primeiro na competição, mas perdeu na emoção! Os grandes prêmios da prova você perdeu! Você não parou para pegar os presentes especiais que a natureza reservou no trajeto. Sequer você viu o Vale do Céu. No “off-road” o que mais conta não é chegar em primeiro lugar, mas, sim, admirar todos os presentes que a natureza nos dá pelo caminho! Amanhã, vamos repetir esta prova, sem a preocupação do tempo e no cumprimento do percurso. Vamos parar e admirar novamente todas as belezas que estavam esperando por você e você não deu o devido valor. Está bem assim?

Guto, que já se acostumava com a ideia de aceitar os conselhos de Naturavítæ e ganhar com os seus ensinamentos, balançou a cabeça, concordando. E fizeram exatamente isto.

Na manhã seguinte, saíram os dois, em um único carro e se divertiram muito, conversaram muito e se apaixonaram por todas as belezas delicadamente construídas através dos séculos pela natureza.

O placar marcava 3 para Naturavítæ x 1 para Guto.

Guto clicou em “bike”, iniciando o quinto jogo! O placar de 3 x 1 para Naturavítæ o desafiava.

Sentia neste jogo a mesma firmeza do jogo anterior. Corridas com os mais diversos veículos eram comuns em seus jogos eletrônicos e ele desenvolveu bons reflexos e experiência nestes tipos de competições.

Esperto, conhecendo melhor as regras de jogar com Naturavitaie, Guto foi cuidadoso em coletar todos os troféus, em especial as ampulhetas, disfarçadas em vários tipos, porém com a mesma finalidade de marcar o tempo passar.

Os equipamentos apropriados para corrida de bicicleta já eram bastante conhecidos de Guto, que tomou as precauções com a água e os alimentos apropriados, como barras de cereais e chocolate.

A corrida seria no trecho Cunha x Parati, trecho de grandes desafios pelas íngremes subidas e descidas, uma vez que passava pelo trecho da Serra do Mar. Guto apostava na resistência do seu personagem na tela e na sua experiência.

Na largada, na praça da cidade de Cunha, apenas Guto e Naturavitaie. Sem apitos, tiros ou sinais de partida, os dois começaram a competição apenas olhando um para o outro. Naturavitaie largou firme, pedalando forte e rápida. Guto não deixava por menos.

O que, certamente, decidiria esta competição seriam o fôlego e força das pernas.

Nisto, o personagem de Guto era evidentemente mais diferenciado de Naturavitaie.

A poucos metros à frente de Guto, Naturavitaie pedalava e aproveitava para admirar o que de bom tinha para admirar na paisagem e nas construções da cidade, em especial, as igrejas e casas do tempo colonial, muito comuns na cidade.

Guto fixava os olhos na “bike” de Naturavitaie, procurando não se distanciar. Na subida da serra, Guto ganhou nítida vantagem e esta vantagem foi aumentando cada vez mais.

Na descida da serra em direção à cidade de Parati, Guto não via mais Naturavitaie.

- Espero por ela ou não? E se aconteceu alguma coisa com ela? Pensava e se preocupava Guto.

Mas, competição era competição e resolveu iniciar a descida da serra, por sinal uma das mais íngremes que já tinha visto.

Nada de Naturavitae e Guto já se aproximava do ponto histórico da cidade de Parati, ponto final da corrida. Já tinha se passado duas horas de corrida.

Naturavitae chegou com bastante atraso e este atraso não decorreu somente pelo fato de uma breve parada de Naturavitae no alto da Serra do Mar para contemplar o horizonte e a cidade de Parati ao longe, além de beber água da fonte.

Naturavitae atrasou-se também pelo fato da prova ter sido um esforço muito grande para ela. Guto ganhava, assim, a sua segunda prova com bastante mérito, ficando muito alegre com este fato.

Agora o placar marcava 3 para Naturavitae e 2 para Guto. Naturavitae procurava disfarçar a sua preocupação com o placar, porém sem tristeza ou raiva, perguntando a Guto:

- Você viu que cenário mais lindo do alto da Serra do Mar? O azul do céu, o sol iluminando a mata que despencava sua cor verde serra abaixo em direção ao mar e à cidade de Parati?

Guto correspondia ao seu entusiasmo, mas não escondia a satisfação de estar quase empatado com o vírus.

- Se eu ganhar mais duas competições, conseguirei deletar este vírus! Pensava Guto, porém com um sentimento estranho de falta de convicção se realmente queria isto.

Guto clicou em “motocross”, começando o jogo!

Ele não disfarçava um leve sorriso sarcástico entre os lábios. Competições com motos eram, talvez, a sua maior especialidade nos jogos eletrônicos.

Guto tinha vários jogos de corrida de motos, além de frequentemente praticar motociclismo em jogos eletrônicos de shoppings, com comandos de tela acionados na própria moto que sentava para pilotar. Naturavitae não sabia o que a esperava neste jogo.

Guto largou rápido e corajosamente, tomando uma distância considerável de Naturavitaie logo nos primeiros minutos de corrida. Além de não demonstrar muita familiaridade com a moto, Naturavitaie, como era de sua personalidade, andava devagar, em alguns trechos, para contemplar a paisagem rica à sua volta.

Guto, pelo seu lado, concentrava-se no percurso e nos acidentes de terreno, para percorrer o trecho no menor tempo possível e sem acidentes.

Guto tinha coletados os troféus necessários no caminho até o início da competição, não se esquecendo de nada, nem da ampulheta que marcava o tempo e fazia o seu personagem na tela assumir a idade apropriada para a competição. Estava devida e lindamente vestido, todo equipado.

Assim, o resultado não poderia ser diferente. Guto chegou 16 minutos à frente de Naturavitaie. O placar marcava agora Guto 3, Naturavitaie 3! No retorno, ambos voltaram sem pressa, conversando. Naturavitaie aproveitava para mostrar ao Guto os pontos do percurso de lindas paisagens que ele havia perdido.

Em vários pontos, Guto parou para admirá-los. Isto o envolvia a tal ponto que, por momentos, ele esquecia que havia empatado a competição com Naturavitaie e que, agora, deveriam disputar a prova final.

O placar dava como empatada a competição entre Naturavitaie e Guto, por 3 x 3. Um último jogo deveria decidir o futuro de Naturavitaie no computador e na vida de Guto. Sensação estranha sentia Guto:

- Vou estar, talvez, ganhando e deletando um vírus que não sei se gostaria de deletar!

E não era para menos esta reação de Guto. Afinal de contas, ele tinha se divertido muito e aprendido muito com Naturavitaie. Voltar aos seus antigos jogos lhe parecia agora um pouco sem graça. Guto disse à Naturavitaie:

- Vamos, agora, para o jogo final!

Naturavitaie olhou profundamente para Guto, com um ar triste de despedida, e ateu-se assim por longos minutos.

- Para encerrar esta competição, creio que não tenha nada mais apropriado que o balonismo!

Naturavitae apressou-se em subir em seu balão multicolorido e alcançou os céus.

Naturavitae alcançou os céus tão rapidamente que Guto sequer teve a oportunidade de encher o seu balão com o indispensável ar quente e ele limitou-se a ver Naturavitae desaparecer entre as montanhas e o céu azul.

- Mas ela não seguiu o percurso da competição! Ela foi para um lado completamente diferente! Ela desistiu! Ela fugiu! Ela perdeu, ela perdeu! Sou o campeão! 4 x 3 para mim!

Na tela de seu computador não aparecia mais a interferência do vírus Naturavitae e Guto pode voltar, com certa tristeza e monotonia, para os seus antigos jogos eletrônicos.

Com o passar dos dias, Guto sentiu muita saudades de Naturavitae e se perguntava:

- Por onde ela estará. Será que estaria contaminando outros computadores? Se for assim, pode ser que o meu seja contaminado novamente com a abertura de algum arquivo! Pensava com um evidente entusiasmo e expectativa positiva.

Assim terminava a competição, com a vitória de Guto. Ele ganhara, apesar da sensação de perda que sentia.

- Mas, o que está acontecendo comigo? Há algum tempo atrás eu queria destruir Naturavitae e deletar este vírus do meu computador. Agora, estou sentindo sua falta e dos jogos que disputamos! Pensava Guto, com longos suspiros de saudades.

Na verdade, Guto se apaixonou por Naturavitae. E assim, ficou Guto por muito tempo triste e saudoso, até que em uma noite...

Era tarde da noite, algo em torno de 2 horas da manhã. Guto dormia pesadamente, como costumava fazer todas as noites. No canto de seu quarto, próximo à porta, permanecia quieto e desligado o seu querido e inseparável amigo, o computador.

Mas, algo especial estava prestes a acontecer naquela noite. O computador ligou e desligou várias vezes, piscando a tela do vídeo que clareava o quarto. Este piscar de luzes fez Guto acordar, um pouco intrigado, um pouco assustado.

- Será que eu deixei o computador ligado? Pensou.

Confirmou que o computador estava desligado, inclusive no transformador. Guto voltou à sua cama. Estava frio, o outono já começara.

Mas, o computador voltou a ligar e desligar, piscando novamente a tela do vídeo. Guto acordou e sentou-se na cadeira em frente do computador. Meio sonolento aguardou, tentando entender o que estava acontecendo.

Nos quartos ao lado do seu, dormiam sua irmã e seus pais. Apenas a sua cachorra Lenda de vez em quando latia e olhava para a janela do quarto do Guto, sentindo que algo estava acontecendo.

O computador ligou de vez e uma linda paisagem apareceu no vídeo. Em fantástico vale, com montanhas, cortado por um rio de águas claras, que serpenteava uma planície multicolorida com milhões de flores.

Um perfume de flores e de ar fresco penetrou o quarto. Guto assistia encantando.

Por fim, surgiu sua já conhecida “inimiga-amiga” e companheira rival - Naturavitae.

Com os seus longos cabelos, parte dourado do sol, parte verde das matas, e com lindos olhos azuis da cor do céu, Naturavitae dirigiu uma mensagem a Guto:

Guto, tive muita satisfação de conhecê-lo e jogar com você. Desculpe a forma pela qual eu abandonei a última competição. Eu sou assim mesmo. Às vezes sou levada pelo vento, pelas águas cristalinas e pelas folhas que caem das árvores. Eu vivo em muitos lugares de nosso planeta. Eu vivo no canto dos pássaros, nas flores, no orvalho da noite que umedece as folhas das árvores, na brisa do vento, no sol da manhã, no frescor da mata, no ar puro da montanha, no frio das geleiras, na suavidade da neve. Vivo nas praias acariciadas pelo mar, em uma flor de um pequeno vaso ou em grandes jardins.

Vivo nas cachoeiras e corredeiras dos rios, vivo embaixo das folhas mortas e úmidas das florestas, vivo nas areias secas dos desertos. Vivo em muitos lugares, principalmente no nascer de uma vida.

Morro ao som de uma serra elétrica ou de um machado, morro ardendo no fogo dos campos e das matas, morro sufocada pela poluição e pela destruição dos lugares onde moro. É muito comum as pessoas se apaixonarem por mim quando me conhecem!

Descobriu quem sou eu? Eu sou a NATUREZA. Agora você me conhece melhor e, com certeza, saberá onde me encontrar. Desculpe a intromissão que fiz em seu computador. Mas, foi com muito boa intenção, queria que você me conhecesse e queria despertar em você o desejo de me visitar nos lugares onde moro. Tenho a certeza absoluta que isto trará para você mais encantamento, mais saúde, mais lazer saudável e dividirá o seu tempo no computador.

Meu Mestre fala que a verdadeira verdade da vida está no reencontro com a Natureza. Experimente fazer isto! Que você cresça forte e sadio, inteligente e alegre, com paz e amor. Você poderá me encontrar em milhões de lugares no mundo. No Brasil ainda tenho muitos lugares de morada, apesar de eu estar perdendo muitos espaços pela ação perversa e destruidora dos homens.

Abaixo estou dando a você uma lista de alguns dos muitos lugares especiais, mais perto de você, onde você poderá me visitar quando quiser e se deslumbrar com tudo o que eu posso te oferecer. Não vamos dizer adeus, vamos dizer um até breve!

Lugares especiais de morada de Naturavitaie no Brasil:

Áreas de Proteção Ambiental (APA):

- ✧ Cairuçu (Parati)
- ✧ Estação Ecológica Juréia-Itatins (Iguape)
- ✧ Lagoa Encantada (Ilhéus)

Parques Estaduais:

- ✧ Ilha do Cardoso (Ilha do Cardoso)
- ✧ Pedra Azul (Domingos Martins)
- ✧ Serra do Mar (Caraguatatuba)

- ✧ Serra do Mar (São Luiz do Paraitinga)
- ✧ Serra dos Pirineus (Pirenópolis)
- ✧ Canudos (Euclides da Cunha)
- ✧ Itaúnas (Itaúnas)
- ✧ Jacupiranga (Eldorado)
- ✧ Setiba (Guarapari)
- ✧ Terra Ronca (Posse)
- ✧ Vila Velha (Ponta Grossa)
- ✧ Alto Ribeira (Apiaí)
- ✧ Quartelá (Tibagi)
- ✧ Ibitipoca (Conceição do Ibitipoca)
- ✧ Pico Marumbí (Morretes)
- ✧ Marinho da Laje de Santos (Santos)
- ✧ Marinho Pedra da Risca do Meio (Fortaleza)
- ✧ Roberto Ribas Lange (Antonina)

PARQUES NACIONAIS:

- ✧ Chapada Diamantina (Lençóis)
- ✧ Chapada dos Guimarães (Chapada dos Guimarães)
- ✧ Chapada dos Veadeiros (Alto Paraíso de Goiás)
- ✧ Lagoa do Peixe (Mostardas)
- ✧ Pedra Azul (Domingos Martins)
- ✧ Serra da Bocaina (Parati)
- ✧ Serra da Canastra (Serra da Canastra)
- ✧ Serra da Capivara (São Raimundo Nonato)
- ✧ Serra do Cipó (Serra do Cipó)
- ✧ Serra dos Órgãos (Teresópolis)
- ✧ Serra Geral (Cambará do Sul)
- ✧ Tijuca (Rio de Janeiro)
- ✧ Emas (Mineiros)
- ✧ Sete Cidades (Piripiri)
- ✧ Superagüí (Guaraqueçaba)
- ✧ Ubajara (Ubajara)
- ✧ Caparaó (Alto Caparaó)
- ✧ Caraça (Catas Altas)
- ✧ Iguaçu (Foz do Iguaçu)
- ✧ Itatiaia (Itatiaia)
- ✧ Pantanal Matogrossense (Pantanal)
- ✧ Aparados da Serra (Cambará do Sul)
- ✧ Lençóis Maranhenses (Barreirinhas)

- ✧ Marinho de Abrolhos (Caravelas)
- ✧ Marinho de Fernando de Noronha (Fernando de Noronha)
- ✧ Monte Pascoal (Itamaraju)

RESERVAS:

- ✧ Ambiental Matutu (Aiuruoca)
- ✧ Biológica da Universidade de Goiás (Goiás)
- ✧ Biológica do Arvoredo (Bombinhas)
- ✧ Salto Morato (Guaraqueçava)
- ✧ Ecológica do Ibama (Paulo Afonso)
- ✧ Ecológica Vargem Grande (Pirenópolis)
- ✧ Ecoparque de Uma (Ilhéus)
- ✧ Floresta dos Macacos (Manaus)
- ✧ Kautsky (Domingos Martins)
- ✧ Marinha da Ilha da Cabras (Ilhabela)
- ✧ Parque Furnas do Catete (Nova Friburgo)
- ✧ Reserva Florestal de Macaé de Cima (Nova Friburgo)
- ✧ Reserva Guainumbi (São Luiz do Paraitinga)

Guto via e ouvia o até breve de Naturavítæ em silêncio e uma pequena lágrima corria de seus olhos. A mãe de Guto ouviu movimentação em seu quarto e levantou-se para ver o que estava acontecendo.

- O que foi Guto, por que você está acordado a esta hora da noite?

Guto não respondeu, permanecia sentado na cadeira à frente do computador, com os olhos fechados, dormindo, o computador estava desligado.

- Ora, este menino às vezes parece sonâmbulo! Disse a mãe de Guto, apanhando-o no colo e, carinhosamente, levou-o de volta para a sua cama.

Guto dormia profundamente! Na manhã seguinte, Guto sentiu que uma nova energia estava dentro de seu corpo. Comeu cereais e frutas pela manhã e disse à sua mãe que iria dar uma volta de bicicleta no campo ao lado, depois jogaria um pouco de bola com os seus amigos.

Sua mãe olhava estupefata, mas contente de ver que Guto, pela primeira vez, não corria logo cedo ao seu computador.

Em seu aniversário, Guto pediu presentes muito especiais: mochilas, botas e tênis especiais de caminhadas, cantil para água e uma “bike”. E assim fez pelos aniversários seguintes, substituindo os pedidos de mais jogos eletrônicos ou de computadores mais potentes por uma série de equipamentos para turismo e excursões ecológicas. Ao seu pai pediu para entrar em grupo de escoteiros, forma apropriada para sua idade de estar em permanente contato com Naturavítæ. Nas férias procurava influenciar a decisão de seus pais quanto ao lugar, mostrando a enorme lista onde Naturavítæ poderia ser encontrada.

Em muitas oportunidades conseguiu.

- Quando eu crescer, visitarei todos os lugares onde mora Naturavítæ no Brasil. Todos! Prometeu Guto para si mesmo.

Esta estória procura chamar a atenção de todas as crianças e jovens para a oportunidade que a Natureza nos oferece de reencontro com os verdadeiros valores da vida, na esperança de criar defensores ativos do nosso meio-ambiente. A Natureza está sendo ameaçada e destruída em todas as frentes e em todos os lugares com extraordinária velocidade, onde os seus predadores e exploradores crescem vertiginosamente em número, ganância e agressividade e os defensores diminuem em número e em ímpeto, esmagados pelos mais variados interesses. A grande esperança está na formação de uma nova consciência entre as crianças. Entretanto, a sociedade dos homens, como está organizada atualmente, criou habitats próprios artificiais, como shoppings, galerias, salões de jogos eletrônicos, cinemas, parques de diversões, e nossas crianças estão somente conhecendo e se integrando a estes habitats, sem um mínimo de convívio com as belezas da Natureza. E o que é pior, elas estão se acostumando a ser felizes e alegres nestes habitats artificiais, não criando vínculo e emoções com os habitats naturais. Como poderão, assim, defender a extinção de uma árvore ou de um animal se sequer sabem do que está se falando? Como vão valorizar a preservação de uma Mata Atlântica, se nunca tiveram a oportunidade de visitá-la? É importante e urgente que todos se interessem e protejam a Ecologia e Meio Ambiente, para que se forme um exército de novos defensores e se crie uma real possibilidade de salvação de nossos recursos naturais e de proteção de nossa fauna e flora.

FIM