



EL VIRUS DE LA COMPUTADORA NATURAVITAE

LA OPORTUNIDAD DE UN NIÑO DE VIVIR UNA EMOCIÓN VERDADERA A TRAVÉS DE LA CONTAMINACIÓN DE SU COMPUTADORA POR EL VIRUS DE NATURAVITAE.

João José da Costa

EL VIRUS DE LA COMPUTADORA NATURAVITAE

*Naturavitae le enseñó a Guto a amar,
proteger, interactuar y disfrutar de la
naturaleza.*

JOÃO JOSÉ DA COSTA

EL VIRUS DE LA COMPUTADORA NATURAVITAE, por João José da Costa

Copyright reservado: FBN (Fundación de la Biblioteca Nacional de Brasil) - MEC - Registro 265.275 - Libro 475 - Página 435.

Cuento infantil que se integra con la fantasía natural y la creatividad de niños y jóvenes, entreteniéndolos, educando y agregando al desarrollo del carácter, valores morales, ciudadanía, conciencia ecológica, valores familiares, cultura, conocimiento, espiritualidad, respeto a los educadores, estímulo para estudio, orden y disciplina. Libro para niños y jóvenes que disfruten de lecturas inteligentes, sensibles, culturales, educativas y temas de realidad social. Libro con mayor contenido literario, un mejor ejercicio de lectura.

Sinopsis:

El libro cuenta una aventura educativa que impregna a un niño de la generación cibernética con energía y entusiasmo. Le presenta la oportunidad de conocer y vivir la alternativa de la verdadera emoción a través de la contaminación de su computadora por el virus NATURAVITAE. Para ser eliminado, requiere la contienda de varios juegos que consisten en aventuras saludables de contacto con la naturaleza, convirtiéndose en un verdadero virus de la vida. Introduce el niño al amor a la naturaleza. Al final, el niño descubre que hay vida más allá de la computadora y una vida natural de belleza infinita.

Dedicación

Dedico este trabajo a todos aquellos que reservan parte de sus vidas para educar a los niños de alguna manera, como una misión y la creencia de que en ellos está la esperanza de un mundo mejor.

En especial para padres, maestros y abuelos, el triángulo básico de la educación infantil.

Doy gracias a Dios por el niño que todavía permite que exista en mí.

João José da Costa

Ah! ¡Las computadoras!

¡Qué haríamos sin estas maravillosas máquinas!

¿Cuántas oportunidades para divertirse, juegos, comunicarse con amigos, investigar para estudiar? Y muchas otras utilidades.

Sin embargo, ¡el atractivo de la computadora es tan grande que muchos niños pasan la mayor parte del tiempo frente a su pantalla!

¡Y puede haber peligro!

Esta es la historia de Guto. Guto es un chico típico de la generación cibernética actual. Guto desde temprana edad vio a su padre pegado a la pantalla de la computadora durante horas y horas. ¡Solíamos decir que el ejemplo siempre viene de arriba!

Y ambos, Guto y su padre estaban atrapados en una computadora, en un sinfín de juegos y competencias nacionales e internacionales. ¡Incluso parecía que disputaban quién se quedaba más tiempo frente a una computadora!

Tan pronto como se despertó por la mañana, el primer acto de Guto fue encender su computadora, que se instaló fácilmente en su habitación y para uso privado.

Y así, Guto comenzó casi todo el día. Juegos y más juegos, ocio computarizado, que lo atrajo irresistiblemente y lo desafió a competir y ganar juegos cada vez más complicados.

Por supuesto, la computadora le dio muchas oportunidades para desarrollar conocimiento y cultura a través de innumerables juegos educativos.

Los reflejos de Guto ya estaban bien adaptados a esta vida computarizada. Lanzó su cuerpo de un lado a otro, pateó el aire, saltó de su silla cuando se involucró en los juegos y luchó con colegas de otros sitios.

A su lado, el sándwich invariablemente relleno y el vaso de refresco. Inmovilizado, sin hacer movimientos ni practicar deportes físicos, Guto era la imagen del niño cibernético de hoy, precozmente gordito.

Pero él estaba muy feliz y contento con su vida.

No sabía lo que era pasar la tarde jugando a la pelota con otros amigos, participando en una competencia de natación o pedalear por largas rutas en bicicleta.

Por supuesto, sus padres estaban preocupados por esta situación. Pero, al menos por ahora, vieron esta actividad de Guto como una forma cómoda de mantenerlo entretenido y seguro en casa. Después de todo, la violencia está alejando cada vez más a los niños en la calle.

Guto estaba orgulloso de sus amigos en la escuela por tener una de las mayores colecciones de juegos de computadora. Él era un verdadero experto. En su computadora se instalaron docenas de juegos electrónicos, los más modernos y actuales.

Guto había estado en esta rutina durante al menos cuatro años. Esto era claramente visible incluso en su tamaño físico, totalmente adaptado a la silla de su computadora.

Cada vez más gordito, Guto a veces preocupaba a sus padres a este respecto. Y se hizo todo lo posible para que practicara deportes, caminara, montara en bicicleta.

Pero estos esfuerzos sucumbieron a la rutina e insistencia de Guto en regresar a su amada computadora. Entonces, era común en las reuniones sociales, el comentario: "¡Qué gordito es! ¡No tenemos a nadie en la familia así!".

Sin embargo, Guto asumía cada vez más que era gordito y no le importaban mucho estos comentarios. Después de todo, era un chico guapo e inteligente, adorado por sus padres y abuelos, y esto mantuvo su ego alto.

Guto tenía muy pocos amigos para contactos personales. Pero los amigos cibernéticos, muchos de dentro o fuera del país. Eran amistades impersonales, desarrolladas a través de largas conversaciones a través de chat o concursos a través de la red.

Apenas se conocían por sus nombres, sino por los nombres de fantasías como Rambo, el amigo de

Rambo, el hermano de Rambo, etc. Y esto, en cierto modo, no fue bueno para Guto. Su maestro, sus abuelos y sus padres sabían que el desarrollo infantil para la formación del carácter y la personalidad también se lleva a cabo en el contacto diario y en la comparación de comportamientos con amigos.

E instaron a Guto a pasar el rato con amigos. Pero nada de esto entró en la conciencia de Guto o no pareció importarle.

Pero la Hada Madrina de Guto le estaba preparando una gran sorpresa y grandes aventuras que transformarían por completo su vida...

¿Hada Madrina? ¡Si! Algunos lo llaman Ángel Guardián.

Esa mañana, la computadora de Guto parecía que no quería funcionar. Algo extraño estaba sucediendo. Cuando abrió sus juegos favoritos, hubo interferencia.

Y Guto se preguntó:

“¿Sería un virus? ¡Pero no puede ser! ¡Actualizo el antivirus a diario!”.

La alerta antivirus confirmada: VIRUS NATURAVITAE DETECTADO.

Era un virus desconocido y contra el cual no había 'vacuna'. El nuevo virus insistió en interrumpir los planes de Guto para esa mañana.

La figura de una hermosa joven vestida con hojas verdes y flores en el pelo, diminuta, flotaba por la pantalla de la computadora de lado a lado, luciendo alegre y burlona. Estaba huyendo del mouse que Guto manejó con maestría tratando de eliminarla.

Y en la pantalla aparecieron las expresiones: “¡Sígueme! ¡Lucha contra mí! ¡Intenta atraparme!”.

Guto era un gran competidor y todo lo que necesitaba era desafiarse a sí mismo para eliminar este terrible virus, camuflado en una hermosa niña, que no le permitía abrir sus juegos electrónicos favoritos.

Después de unos buenos minutos analizando el movimiento del virus en la pantalla, Guto equiparó la dirección y la velocidad de sus movimientos y se preparó con el mouse para hacer clic en ella. ¡Y muy bien hecho! ¡El lo consiguió!

Cuando el virus se lanzó rápidamente en la esquina superior derecha de la pantalla, estaba el mouse de Guto esperando y el clic fue rápido y fulminante, golpeando directamente al virus Naturavitaе.

Se abrió una pantalla que mostraba una naturaleza exuberante.

Ríos con aguas cristalinas serpenteaban por la llanura, donde un magnífico bosque se alineaba a ambos lados hasta que se encontraba con las laderas de una cordillera. Cascadas de varias anchuras y alturas cayeron hacia la llanura hasta que sus aguas encontraron su curso final en las aguas del río. Pájaros multicolores volaron por todas partes. Se podían ver varios animales salvajes, como caimanes, tapires, capibaras, emús, ciervos, en una armonía emocionante.

La escena era tan hermosa que Guto no la había visto antes en ninguno de sus juegos.

"¡Sígueme!". La hermosa chica lo desafió.

En este momento, apareció un niño pequeño en la pantalla y Guto se dio cuenta de que podía moverlo con el mouse o el cursor.

Guto pronto se dio cuenta de que se suponía que debía hacerse cargo del personaje de este niño pequeño e intentar seguir o atrapar el virus Naturavitae.

Un nuevo mensaje apareció en la pantalla:

ESTE VIRUS SOLO SE PUEDE ELIMINAR SI SE DERROTA AL MENOS CUATRO DE LAS SIETE COMPETICIONES.

Cuando decidió comenzar la persecución, aparecieron varias ventanas en la pantalla con los títulos: SENDERISMO, BARRANQUISMO, MONTANHISMO, OFF-ROAD, CICLISMO, MOTOCROSS, GLOBO.

Guto entendió que solo podía eliminar este maldito virus si lo vencía en 4 de estas 7 competiciones.

Y no había nada en esta vida que motivara a Guto más que competir. Y este desafío fue algo mucho más real e interesante de lo que había experimentado antes.

"Veamos, ¿en qué ventana hago clic primero?". Guto pensó.

Y él hizo clic en SENDERISMO.

"¿Pero ¿qué es SENDERISMO después de todo?". Preguntó en silencio.

¡Y el juego ha comenzado!

Guto asumió el personaje en la pantalla, representado por un niño gordito con una camiseta sin mangas, pantalones cortos, zapatillas y una gorra con solapa. Luego se encontró en un sendero en medio de un gran bosque natural, en un parque nacional.

A lo lejos, en el mismo camino, pudo ver a NATURAVITAE, que miraba hacia atrás con una sonrisa burlona.

"¡Sígueme! ¡Lucha contra mí! ¡Intenta atraparme!".

Guto inmediatamente notó algunas desventajas en la competencia.

NATURAVITAE parecía estar mejor preparada. Llevaba el uniforme y los zapatos más apropiados y llevaba una mochila, cuyo contenido Guto no sabía de qué se trataba.

"¡Venga! ¡Estamos aquí para competir y trataré de ganar!". Dijo Guto, muy motivado para la competencia.

El tiempo comenzó a correr.

Guto partió, tratando de alcanzar a NATURAVITAE.

Después de una hora de caminata, comenzó a darse cuenta de las desventajas que tenía.

“Como no sabía de qué se trataba la competencia, ino me preparé bien!”. Pensó ya anticipando una derrota.

Pero como este también era un juego electrónico, en el camino estaban los trofeos reales que Guto podía recoger, ganando puntos y otros trofeos falsos que lo harían perder puntos.

Lo primero que apareció fue una bota cómoda con una suela antideslizante que protegía el tobillo.

Inmediatamente, Guto se lo puso como reemplazo de las zapatillas deformadas que usaba. ¡Bingo! Señalar a Guto. Su paso se hizo más firme, pero el sol le quemó la piel y los mosquitos le picaron las piernas.

Luego vino el segundo trofeo: un uniforme de campo verde oliva claro y un sombrero de ala clara a su alrededor. Guto lo recogió, reemplazando su ropa y su gorra. El sol ya no ardía y ya no sentía la picadura de los mosquitos. ¡Bingo! ¡Apunta a Guto!

Guto continuó con confianza su marcha en busca de NATURAVITAE, siempre distante. El aire fresco y limpio, el verde de los bosques que brillaban al sol, el canto de los pájaros, el débil canto de las aguas que corrían sobre las piedras, estaban comenzando a darle a Guto un encanto sin precedentes. Experimentó sensaciones nunca sentidas:

“¡Caray! ¡Este juego es de una realidad virtual increíble, que siento que estoy en mi propio camino!”. Exclamó con entusiasmo.

Este sentimiento fue tan fuerte que por un momento Guto se olvidó de la competencia. Después de caminar una hora, los paisajes se sucedían cada vez más hermosos, con colibríes y mariposas merodeando por los arbustos y árboles en flor, Guto comenzó a sentirse hambriento y sediento.

“¡Ahora empiezo a entender lo que NATURAVITAE tenía en la mochila! ¡Seguro que era algo para comer y beber y yo aquí sin nada!”. Pensó angustiado.

El siguiente trofeo fue una bandeja de refresco artificial y jugo natural. Guto, sin dudarlo, tomó el refresco. ¡Malo! Pérdida de puntos para Guto.

El refresco simplemente llenaría su estómago, lo haría más pesado y no ayudaría a calmar su sed.

El siguiente trofeo fue otra bandeja de sándwich de hamburguesa, llena de salsa y barras de cereal. Guto, sin duda, optó por la hamburguesa con mucha salsa, su sándwich favorito. ¡Malo! Pérdida de punto para Guto. Los sándwiches pesados solo dificultan la caminata, haciendo que el practicante sea más lento, más perezoso y sin energía.

Inmediatamente después fue un trofeo que consta de una mochila y una botella de agua y otro trofeo que consiste en una bicicleta.

“¿Y ahora? ¿Me llevo la mochila y la cantimplora o la bicicleta?”.

Guto no pudo fallar en esta elección. ¡Esto podría sacarte de la competencia! Guto permaneció unos minutos para tomar esta decisión, mientras que

NATURAVITAE desapareció en el camino detrás de las montañas.

“Si tomo la bicicleta, puedo ir más rápido y llegar a NATURAVITAE. ¡Lo voy a hacer!”.

Esta decisión de Guto fue fatal. De hecho, la bicicleta lo hizo recorrer algunos kilómetros del sendero con la mayor velocidad. Pero pronto se perdió la mochila que le permitiría llevar las barras de cereal y la cantimplora. Sediento y hambriento, teniendo que cargar su bicicleta en su espalda para subir el sendero cuesta arriba, Guto se rindió. 1 x 0 para NATURAVITAE.

Por otro lado, Guto aprendió que el SENDERISMO es un deporte muy saludable, que consiste en largas caminatas en entornos naturales como bosques, bosques, campos, valles, llanuras, combinando ejercicio físico con la contemplación de maravillosos paisajes de fauna y flora.

Sin embargo, el excursionista debe estar muy bien preparado físicamente y traer el equipo esencial para la aventura, de acuerdo con el tiempo y la distancia del sendero, las dificultades

de acceso y la disponibilidad de compra en la región.

Guto terminó este primer juego, sudoroso, rojo como si hubiera tomado el sol, cansado pero relajado.

Su madre interrumpió trayendo la merienda:

"Guto, aquí tienes tu refresco y tu hamburguesa. ¿Por qué estás sudado y tu cara está roja? ¿Fuiste a algún lado?". Su madre le preguntó.

Guto no pudo responder. Quizás se haya entregado mucho a la realidad virtual de este primer juego. Simplemente le preguntó a su madre:

"¿No hay jugo natural y barra de cereal?".

Su madre estaba muy sorprendida por la pregunta:

"¡Caray, Guto debe estar enfermo!".

Bueno, Guto fue a la segunda competencia.

¡Hizo clic en "BARRANQUISMO" y comenzó el juego! Guto comenzó este segundo juego con dos inconvenientes principales: su personaje en pantalla era un poco gordito sobre su elección de hamburguesas y refrescos y el hecho de que no tenía idea de qué era el barranquismo.

Sin embargo, su espíritu de lucha lo empujó hacia adelante y entró al juego para vencer a NATURAVITAE esta vez.

Orgullosamente, no quería preguntarle al virus enemigo Naturavitae de qué se trataba este deporte. Simplemente siguió sus pasos y trató de hacer mejor lo que ella hizo.

A diferencia del SENDERISMO, Naturavitae caminó junto a Guto, sin prisa, siguiendo sus pasos.

Guto podía ver su cara mejor. Sin duda era una mujer joven y bella. Su cabello largo y partido era verde por un lado y amarillo por el otro, y sus ojos eran del azul más hermoso.

“¿Por qué no caminas rápido para pararte frente a mí?”. Guto preguntó.

“Porque en este juego lo que valdrá es la habilidad y no la velocidad. No sabes cómo es el barranquismo, ¿verdad?”. Preguntó Naturavitae.

Y Guto solo la miró con un leve asentimiento.

“Guto, mira, es un reloj de arena, ¿no lo entiendes?”. Ella preguntó.

Y Guto respondió:

“Pero ¿qué es el reloj de arena?”.

“El reloj de arena es un instrumento antiguo que nos muestra el tiempo que pasa. ¡La arena de la bola de cristal superior cae a través de un pequeño orificio a la bola de cristal inferior y lleva mucho tiempo mostrarnos el tiempo que pasa!”.

“¡No lo recogeré!”. Guto respondió.

Naturavitae solo sonrió y sacudió la cabeza con leve desaprobación.

Y así, siguieron el camino hasta una gran montaña alta en la cordillera.

En el camino, Naturavitae llamó la atención de Guto sobre pequeños detalles a los que él, no acostumbrado a vivir con la naturaleza, no le prestó atención. Eran mariposas y colibríes de varios tamaños y colores, alimentándose de néctar de flores y jugo de frutas.

Una pequeña serpiente se apresuró a cruzar el camino. Escuchó la canción de los pájaros.

Guto vio y escuchó con gran deleite y pensó cuán bella y sensible podría ser este virus Naturavitae.

“¡Seguramente es para engañarme! ¡No puedo unirme a su juego!”. Guto concluyó.

Varios otros relojes de arena pasaron y Guto no quiso tomar estos trofeos que mostraban que el tiempo pasaba. Naturavitae sabía que este fracaso lo sacaría de la competencia.

Pero tendría que resolverlo por su cuenta.

Finalmente, el sendero condujo a un gran ascenso, a unos 140 metros cuesta arriba, algo así como subir (y luego bajar) alrededor de las escaleras de un edificio de 40 pisos.

Guto buscó la respuesta:

"Esta es la competencia: ¡quién puede subir estos 140 metros cuesta arriba!".

Naturavitae dijo que estaba equivocado; Esta no era la competencia.

"¡Pronto lo sabrás!". Ella respondió, tratando de calmar la ansiedad de Guto.

Un ruido de agua se hacía cada vez más fuerte. Se acercaba a una hermosa cascada.

"Ya vamos, Guto". Dijo Naturavitae.

Mientras que un grupo de turistas tomó el camino de la izquierda, Naturavitae tomó el camino de la derecha que conducía a la cima de la cascada.

"¡Está bien, hemos llegado!". Naturavitae exclamó con entusiasmo y un ligero cansancio.

Inmediatamente, buscó un lugar para cambiar su ropa de sendero por otra diferente. Se puso un traje negro de goma que se pegó a su cuerpo, luciendo como la ropa de una mujer rana. Se puso un casco y se puso botas antideslizantes.

Dos cuerdas conectaban la parte superior de la cascada con el lago veinte metros más abajo. Naturavitae colocó la cuerda en un dispositivo y la apretó con otro dispositivo.

"Guto, esto es barranquismo. La palabra proviene del "barranco", palabra que significa una gran depresión de un terreno. Estas depresiones pueden ocurrir al hundir parte del suelo o por la erosión a través de los siglos por las aguas de un río. El barranquismo es un deporte de aventura radical. Voy por estas cuerdas que voy a ordenar yo mismo. Por supuesto, esa persona que ves allí puede ayudarme en caso de peligro. Pero creo que esto no será necesario. Esto requiere mucha fuerza y equilibrio y una cierta cantidad de coraje. Pero es muy divertido y relajante, además de la

sensación de éxito que obtienes cuando llegas al final. En el camino, pateo suavemente mis piernas a lo largo del borde de la cascada mientras me refresco en la cascada”.

"Qué increíble" ¡El siguiente soy yo! ". Guto pidió con todo entusiasmo.

“Esto no será posible. No obtuviste los relojes de arena que marcarían la hora. Si hubieras tomado estos trofeos, tu personaje en pantalla habría crecido a la edad adecuada para este deporte. Un niño como tú no puede. Tendrá que esperar y contentarse con aprender el deporte y posponer este placer para el futuro. ¡Adiós! ¡Nos vemos en el próximo juego!”. Río Naturavitaе.

Naturavitaе se lanzó al aire, comenzando su barranquismo, alegre y feliz, rebotando en el acantilado en las laderas de la cascada, descendiendo lentamente en movimientos sincronizados perfectos, refrescándose en las aguas cristalinas.

.

De vez en cuando, miraba hacia arriba y saludaba con cariño a Guto. Sin embargo, Guto se quedó para contemplarla sin tristeza ni frustración.

En cierto modo, Guto estaba intrigado de ver a su virus enemigo Naturavitaе como una compañía agradable y casi una amiga.

Guto estaba disfrutando demasiado estos nuevos juegos. 2 x 0 para Naturavitaе.

“¡Madre! Estoy cansado y hambriento. ¿Qué tenemos que comer?”. Guto preguntó, sudoroso, con el pelo grasiento, algunas hojas secas en su camisa y polvo en sus zapatillas de deporte.

“Guto, el almuerzo está casi listo. Te dije que no te fueras sin decírmelo. ¡Parece que caminaste millas!”.

Guto la miró y se calló en una sonrisa suave y con la imagen de Naturavitaе en su mente.

Guto, después de comer el desayuno habitual, se dirigió a su computadora, ya que era su rutina

todas las mañanas, para despertarse con algunos de sus juegos.

Jugó el juego de su elección durante unos minutos, pero estaba empezando a sentir algo: faltaban emociones más verdaderas, del tipo al que se enfrentaba luchando contra Naturavitaë.

Pero el virus no lo detuvo esa mañana y continuó robóticamente y sin entusiasmo.

Sorprendentemente, se preguntó:

"¿Dónde está Naturavitaë?".

Desinteresado, apagó la computadora y le preguntó a su madre si podía llevarlo al Parque Ecológico donde vivía, ya que le gustaría dar un paseo.

A pesar de sus deberes domésticos, su madre no dudó en ayudarlo, ya que ella lo había estado alentando a pasear por el parque.

Guto necesitaba practicar más caminar, reducir su peso y fortalecer su cuerpo.

Y allí fueron, llevando una botella de agua y barritas de cereales, a petición de Guto.

Por la noche, para deleite de Guto, cuando encendió su computadora por unos cuantos juegos más y fue interrumpido por el virus Naturavitaie que lo desafió para el tercer juego: "MONTANHISMO".

Inmediatamente, el entusiasmo y el espíritu de lucha de Guto regresaron y se acomodó en su silla para otra batalla.

"¡Esta vez, intentaré comprender mejor el juego antes de que comience!". Él prometió.

Y así, buscó saber sobre "MONTANHISMO", la edad adecuada para su práctica, el equipo que debe traer.

Por lo tanto, aumentó sustancialmente sus posibilidades de vencer a Naturavitaie.

Y el juego ha comenzado. El escenario era un parque nacional. El desafío era escalar la montaña más alta.

Guto ya comenzaba a sentir que el placer de participar era mayor que el desafío de vencer a Naturavitae, porque el juego le permitió experimentar el contacto con la naturaleza y esto ya era un premio para él.

Naturavitae sale adelante, siempre mirando desafiante a Guto, pero de una manera que lo motivó y lo alentó a seguirla.

Cuando aparecieron los relojes de arena que marcaron el paso del tiempo, Guto los recogió y su personaje en la pantalla creció hasta alcanzar la edad mínima de 14 años.

Guto, en la pantalla, ya era un joven fuerte y alto, lo que lo hacía un gran compañero para Naturavitae.

Escondidos en el camino, los trofeos que Guto debe identificar y recoger: casco, asientos pequeños, zapatillas especiales, cuerdas y trabas, y sistemas de anclaje.

Guto estaba muy alerta e inteligente y no dejó de encontrar y elegir ninguno de ellos.

Estaba equipado y caminando prácticamente junto con Naturavitae.

Después de una larga caminata, ambos estaban en los estantes de piedra al comienzo de la montaña más alta.

Ahora el juego debería decidirse. Naturavitae tomó la iniciativa de comenzar la escalada, seguido por Guto, que buscó observar todos sus movimientos y copiarlos.

Él estrictamente colocó sus manos y pies en las mismas repisas donde estaba Naturavitae. A veces ella se acercaba para ayudarlo.

“Pero si estamos compitiendo, ¿por qué me ayuda?”. Se preguntó Guto.

El comienzo de la escalada no requirió más equipo. Sin embargo, después del aumento de algunas decenas de metros, el uso de equipos de fijación y anclaje comenzó a ser necesario.

Tratando con maestría, Naturavitae continuó confiada, seguida por Guto. Abrochó cerraduras y

grapas, retorciendo y desatando los nudos de la cuerda, apoyándose contra las rocas, hasta que finalmente llegaron a la cima.

Naturavitae estaba solo un paso por delante de Guto cuando se resbaló, cayó y agarró la cuerda un paso detrás de Guto en apuros.

Si Guto le daba la mano, la pondría un paso adelante y ella ganaría el juego. Si Guto no le daba la mano, ganaría el juego.

¿Y ahora? ¿Qué debería hacer Guto? El juego fue 2 x 0 para Naturavitae, podría ser 2 x 1. ¿Qué harías?

¡Guto hizo clic en "OFF-ROAD", comenzando el cuarto juego!

Naturavitae ganó la carrera de MONTANHISMO y el puntaje fue de 3 x 0 para ella.

¡Guto le había dado la mano para protegerla de la caída! En este nuevo modo OFF-ROAD, Guto pensó que tenía oportunidades espectaculares, creyendo que este juego difería solo un poco de

los juegos electrónicos de carreras de autos que poseía.

Sin embargo, trató de tener mucho cuidado de no caer en ninguna trampa. En el camino a la grilla inicial, Guto recogió los trofeos de reloj de arena, haciendo pasar el tiempo a su personaje. También luchó para obtener todo el equipo de conducción que conocía muy bien.

Guto se sintió firme y estaba listo para comenzar. El faro rojo se volvió amarillo y verde. Guto y Naturavitae se fueron en una feroz disputa.

Definitivamente, estos juegos provocados por Naturavitae parecen destinados a enseñarle a Guto muchas experiencias nuevas.

Tan pronto como comenzó la carrera, estaba Guto con su automóvil todoterreno girado de lado.

"¿Pero ¿dónde me equivoqué?". Guto gritó.

A lo lejos, Naturavitae se alejó con su automóvil, conduciendo suavemente y con cuidado a baja

velocidad, bordeando los numerosos agujeros y escollos de la carretera. El terreno era muy arenoso, acuoso, fangoso, con agujeros profundos, piedras sueltas y altas.

Guto tuvo que reiniciar la carrera y rápidamente se dio cuenta de que la habilidad adquirida en la pista de los juegos electrónicos tenía poco que ver con este tipo de carrera.

"¡Esto es más lento, las rutas son más cortas y mucho más accidentado!". Él concluyó.

Sin embargo, la experiencia de juego contaba mucho al conducir un automóvil todoterreno.

Un automóvil todoterreno es un automóvil especialmente diseñado para terrenos difíciles, tiene tracción total (4x4) y engranajes de dirección especiales para conducir sobre asfalto, lodo, pantano, remolque. Un automóvil todoterreno se puede conducir hasta donde no haya una carretera normal, de ahí su nombre off-road, lo que significa que se puede conducir sin carreteras y en todos los terrenos.

Guto rápidamente se acostumbró a conducir su automóvil todoterreno, adelantando hábilmente los agujeros, desviando hábilmente los bancos de arena, bordeando el terreno de la mina de agua de manera inteligente.

Se estaba acercando cada vez más a Naturavitaie. Aunque muy concentrado en la carrera, tratando de llegar a Naturavitaie, Guto pudo contemplar el paisaje renovador en el camino.

Hermosos lagos con cientos de aves acuáticas de diversas especies. Cascadas que brillaban plateadas al sol en las montañas, ríos en rápidos rocosos, con agua clara y cristalina, el sol que iluminaba todo y daba vida resaltando los colores del verde del bosque y el azul de las aguas.

Estas fueron sensaciones que Guto no experimentó en otros juegos electrónicos. En estos juegos, jugaba y se divertía. Pero sintió que la naturaleza se filtraba en su alma a través de sus ojos, oídos, fosas nasales, con imágenes inolvidables: sonidos de pájaros, cascadas, viento en una rara sinfonía; olor a bosque, a veces seco, a veces húmedo, el aroma de las flores.

Naturavitae se detuvo para ver una de las escenas más hermosas del sendero: un lago azul, incrustado en las montañas, formado por sucesivas caídas de 7 cascadas, llamado Valle del Cielo.

Guto aprovechó esta oportunidad para adelantar y obtener una ventaja sobre Naturavitae, que estaba hipnotizada por el paisaje que ni siquiera notó que Guto la alcanzó.

Guto ganó distancia y miró hacia atrás, ya no veía Naturavitae, y corrió cada vez más rápido para llegar al final del camino. Naturavitae se detenía para admirar otros paisajes, la belleza de las montañas, la calma de las colinas al comienzo del anochecer, sin preocuparse por el clima y el final de la carrera. Guto llegó al final del camino.

"¡Gané! ¡Gané! ¡Gané!". Sus gritos incluso asustaron a los pájaros que permanecieron en silencio.

Eran sus únicos admiradores en ese momento...

.

Naturavitae tardó en llegar y Guto esperaba ansiosamente su llegada para ver su reacción.

Ahora la puntuación sería Naturavitae 3, Guto 1. Naturavitae finalmente ha llegado. Ella estaba impresionada.

"¡Gané, llegué primero!". Guto se apresuró a verla.

Naturavitae respondió suavemente, tratando de calmar la ansiedad de Guto:

"¡Llegaste primero a la competencia, pero perdiste en la emoción! ¡Los grandes premios de la carrera que te perdiste! No te detuviste a recoger los regalos especiales que la naturaleza tiene para ti. Nunca has visto el Valle del Cielo. En todo terreno, lo más importante no es llegar primero, isino admirar todos los regalos que la naturaleza nos da en el camino! Mañana, repetiremos esta prueba, sin la preocupación del tiempo y la finalización del curso. Detengámonos y admiremos de nuevo todas las bellezas que te esperaban y no le diste el valor debido. ¿Está bien así?".

Guto, que ya estaba acostumbrado a la idea de aceptar los consejos de Naturavitae y aprender de sus enseñanzas, él asintió de acuerdo. Y ellos hicieron justamente eso.

A la mañana siguiente, se fueron en un solo automóvil y lo pasaron muy bien, hablaron mucho y se enamoraron de todas las bellezas que la naturaleza construyó delicadamente a través de los siglos.

El puntaje fue 3 para Naturavitae x 1 para Guto.

iGuto hizo clic en "CICLISMO", comenzando el quinto juego! La puntuación favorable para Naturavitae lo desafió.

Sintió en este juego la misma firmeza que el juego anterior. Las carreras con los vehículos más diversos eran comunes en sus juegos electrónicos y desarrolló buenos reflejos y experiencia en este tipo de competiciones.

Inteligente, conociendo mejor las reglas de jugar con Naturavitae, Guto tuvo cuidado de recoger todos los trofeos, especialmente los relojes de

arena, disfrazados en varios tipos, pero con el mismo propósito de marcar el tiempo que pasa.

El equipo apropiado para las carreras de bicicletas ya era bien conocido por Guto, quien tomó precauciones con agua y alimentos apropiados, como barras de cereal y chocolate.

La carrera sería en un camino interior, un gran desafío para los empinados ascensos y descensos, al pasar la cordillera. Guto apostó por la resistencia de su personaje en la pantalla y su experiencia.

Al principio, solo Guto y Naturavitaë. Sin silbatos, disparos o signos de partida, los dos comenzaron la competencia solo mirándose el uno al otro. Naturavitaë comenzó con firmeza, pedaleando duro y rápido. Guto no quería estar detrás de ella.

Lo que seguramente decidiría esta competencia sería el aliento y la fuerza de las piernas.

En esto, el personaje de Guto era evidentemente más distinguido de Naturavitaë.

Unos metros por delante de Guto, Naturavitaie simplemente pedaleó y aprovechó la oportunidad para admirar las cosas buenas que podía admirar en el paisaje y los edificios de la ciudad, especialmente las iglesias y casas de la época colonial, muy comunes en la ciudad interior.

Guto miró fijamente la bicicleta de Naturavitaie, tratando de no distanciarse. En el camino, Guto obtuvo una clara ventaja y esta ventaja aumentaba cada vez más.

En el camino a la ciudad, Guto ya no vio Naturavitaie.

“¿La espero o no? ¿Y si le pasara algo?”. Guto pensó preocupado.

Pero la competencia era competencia y decidió comenzar el descenso de la montaña, por cierto, uno de los más empinados que había visto.

Nada de Naturavitaie y Guto estaba cerca del punto histórico de la ciudad, el final de la carrera. Habían pasado dos horas corriendo.

Naturavitae llegó bastante tarde y este retraso no se debió solo al hecho de una breve parada de Naturavitae en la cima de la montaña para contemplar el horizonte y la ciudad en la distancia, además de beber agua de la fuente.

Naturavitae también se retrasó por el hecho de que la prueba fue un gran esfuerzo para ella. Así, Guto ganó su segunda prueba con gran mérito, estando muy feliz con este hecho.

Ahora el puntaje era 3 para Naturavitae y 2 para Guto. Naturavitae intentó disimular su preocupación por el puntaje, pero sin tristeza ni enojo, le preguntó a Guto:

“¿Viste el paisaje más hermoso desde la cima de la montaña? ¿El azul del cielo, el sol iluminando el bosque que se desplomó en su color verde cuesta abajo hacia el desierto y la ciudad?”.

Guto trató de igualar su entusiasmo, pero no ocultó la satisfacción de estar casi empatada con el virus Naturavitae.

“Si gano dos competiciones más, ¡puedo eliminar este virus!”. Pensó Guto, pero con un extraño sentimiento de falta de convicción si realmente quería esto.

¡Guto hizo clic en "MOTOCROSS" para comenzar el juego! No disfrizó una leve sonrisa sarcástica en sus labios. Las competiciones de motos fueron su mayor especialidad en juegos electrónicos. Guto tenía varios juegos de carreras de motos, y a menudo practicaba motociclismo.

Guto comenzó rápido y valientemente, tomando una distancia considerable de Naturavitaë en los primeros minutos de la carrera. Además de no estar muy familiarizada con la motocicleta, Naturavitaë, como era su personalidad, caminó lentamente, en algunas partes, para contemplar el rico paisaje a su alrededor.

Guto, por su parte, se centró en la ruta y los accidentes en tierra, para cubrir el tramo en el menor tiempo posible y sin accidentes. Guto había recogido los trofeos necesarios en el camino hacia el inicio de la competencia, sin olvidar nada, ni siquiera el reloj de arena que

marcaba la hora e hizo que su personaje en la pantalla tomara la edad adecuada para la competencia.

Estaba vestido de manera adecuada y hermosa, totalmente equipado. Por lo tanto, el resultado no podría ser diferente. Guto llegó 16 minutos por delante de Naturavitae.

¡El puntaje ahora era Guto 3, Naturavitae 3! A su regreso, ambos regresaron sin prisa, hablando. Naturavitae aprovechó la oportunidad para mostrarle a Guto los puntos de la ruta de hermosos paisajes que se había perdido. En varios puntos, Guto se detuvo para admirarlos. Esto lo involucró hasta tal punto que, por un momento, olvidó que había empatado la competencia con Naturavitae y que ahora deberían competir en la carrera final. El puntaje se empató para un partido de 3 x 3 entre Naturavitae y Guto. Un juego final fue decidir el futuro de Naturavitae en la computadora y en la vida de Guto. Guto sintió un sentimiento extraño: "Quizás gane y elimine un virus. ¡No sé si me gustaría eliminarlo más!".

Y esta reacción de Guto no fue una sorpresa. Después de todo, se había divertido mucho y había aprendido mucho de Naturavitae. Volver a sus viejos juegos parecía un poco soso ahora. Guto le dijo a Naturavitae:

“¡Vamos, ahora, al juego final!”.

Naturavitae miró profundamente a Guto, con una triste mirada de despedida, y aguantó durante largos minutos.

Para terminar esta competencia, creo que no hay nada más apropiado que el vuelo de GLOBO.

Naturavitae se subió rápidamente a su globo multicolor y llegó al cielo.

Naturavitae llegó a los cielos tan rápido que Guto ni siquiera tuvo la oportunidad de llenar su globo con el aire cálido indispensable y solo vio a Naturavitae desaparecer entre las montañas y el cielo azul.

“¡Pero ella no siguió el curso de la competencia! ¡Ella fue a un lado completamente diferente! ¡Se

dio por vencida! ¡Ella escapó! ¡Ella perdió, ella perdió! ¡Soy el campeón! ¡4 x 3 para mí!”.

En la pantalla de su computadora ya no aparecía la interferencia del virus Naturavitaе y Guto podía regresar, con algo de tristeza y monotonía, a sus viejos juegos electrónicos.

Con los días, Guto extrañaba mucho a Naturavitaе y se preguntaba:

“¿Dónde estaría ella? ¿Estaría contaminando otras computadoras? Si es así, ¡puede ocurrir que mi computadora se contamine nuevamente al abrir algún archivo!”. Pensó con evidente entusiasmo y expectativa positiva.

Así, terminó la competencia, con la victoria de Guto. Había ganado a pesar de su sensación de pérdida.

“Pero ¿qué me está pasando? Hace algún tiempo quería destruir Naturavitaе y eliminar este virus de mi computadora. ¡Ahora la extraño y los juegos que hemos jugado!”. Guto pensó con largos suspiros de anhelo.

De hecho, a Guto le encantaba saber y estar con Naturavita. Y así, Guto estuvo mucho tiempo triste y nostálgico, hasta que en una noche...

Era tarde en la noche, en algún lugar alrededor de las 2 am. Guto dormía profundamente, como solía hacerlo todas las noches.

En la esquina de su habitación, al lado de la puerta, su inseparable amigo, la computadora, permaneció callado y apagado.

Pero algo especial estaba por suceder esa noche. La computadora se encendió y apagó varias veces, mostrando la pantalla de video que iluminaba la habitación. Este destello de luces hizo que Guto se despertara, un poco perplejo, un poco asustado.

“¿No apagué la computadora?”. Pensó Guto.

Confirmó que la computadora estaba apagada. Guto regresó a su cama. Hacía frío, el otoño había comenzado.

.

Pero la computadora se encendió y se apagó nuevamente, mostrando nuevamente la pantalla de video. Guto se despertó y se sentó en la silla frente a la computadora. Un poco adormilado, esperó, tratando de descubrir qué estaba pasando.

En las habitaciones de al lado, su hermana y sus padres dormían. Solo su perro, Leyenda, ocasionalmente ladró y miró por la ventana de la habitación de Guto, sintiendo que algo estaba sucediendo.

La computadora se encendió definitivamente y apareció un hermoso paisaje en el video. En un fantástico valle con montañas, cortado por un río de agua clara, que serpenteaba en una llanura multicolor con millones de flores.

Un aroma a flores y aire fresco impregnaba la habitación. Guto observaba deleitado.

Finalmente, emergió su ahora conocido "amiga enemiga" y compañero rival, Naturavitae.

.

Con su cabello largo con una parte dorada del sol, otra parte con el verde del bosque, y con hermosos ojos azules del color del cielo, Naturavitae dirigió un mensaje a Guto:

"Guto! Me complació mucho conocerte y jugar contigo. Perdón por la forma en que abandoné la última competencia. Yo soy así A veces me arrastra el viento, las aguas cristalinas y las hojas que caen de los árboles.

Estoy en muchos lugares de nuestro planeta. Vivo en el canto de los pájaros, las flores, el rocío de la noche que humedece las hojas de los árboles, la brisa del viento, el sol de la mañana, la frescura del bosque, el aire fresco de la montaña, el frío del sol. glaciares, la suavidad de la nieve.

Vivo en playas acariciadas por el mar, en una flor de un pequeño jarrón o en grandes jardines. Vivo en las cascadas y rápidos de los ríos, vivo bajo las hojas muertas y húmedas de los bosques, vivo en las arenas secas de los desiertos.

Vivo en muchos lugares, especialmente en el nacimiento de toda una vida.

Me tiño al sonido de una motosierra o un hacha, me tiño ardiendo en el fuego de los campos y bosques, me tiño sofocado por la contaminación y la destrucción de los lugares donde vivo.

¡Es muy común que la gente se enamore de mí cuando me conocen! ¿Te diste cuenta de quién soy? ¡Soy la NATURALEZA! Ahora me conoces mejor y sabrás dónde encontrarme.

Perdón por la intrusión que hice en tu computadora. Pero fue con muy buena intención, quería que me conocieras y quería despertar en ti el deseo de visitarme en los lugares donde vivo. Estoy absolutamente segura de que esto le brindará más encanto, más salud, más tiempo libre saludable y reducirá su tiempo en la computadora.

Mi Maestro dice que la verdad de la vida radica en la interacción con la naturaleza. ¡Pruébalo! Que crezcas fuerte y saludable, inteligente y alegre, con paz y amor.

Puedes encontrarme en millones de lugares del mundo. En el mundo todavía tengo muchos

lugares de residencia, aunque estoy perdiendo muchos espacios debido a la acción perversa y destructiva de los hombres. Busque una lista de algunos de los muchos lugares especiales cerca de usted donde puede visitarme cuando lo desee y deslumbrarse con todo lo que puedo ofrecerle. ¡No digamos adiós, digamos hasta pronto! Busque en su ciudad qué lugares especiales para alojarse con Naturavitae”.

Guto vio y escuchó el ‘hasta pronto’ de Naturavitae en silencio y una pequeña lágrima brotó de sus ojos.

La madre de Guto escuchó movimiento en su habitación y se levantó para ver qué estaba pasando.

“¿Qué pasa Guto? ¿Por qué estás despierto a esta hora de la noche?”.

Guto no respondió, pero se sentó en la silla frente a la computadora, con los ojos cerrados, dormido, la computadora estaba apagada.

.

“¡Por qué, este niño a veces parece sonámbulo!”. Dijo la madre de Guto, levantándolo y amorosamente lo llevó de regreso a su cama.

¡Guto durmió profundamente! A la mañana siguiente, Guto sintió que una nueva energía estaba dentro de su cuerpo. Comió cereal y fruta por la mañana y le dijo a su madre que iría en bicicleta al próximo campo de fútbol y luego jugaría con sus amigos.

Su madre parecía estupefacta, pero contenta de ver que Guto, por primera vez, no corrió temprano a su computadora.

En su cumpleaños, Guto pidió regalos muy especiales: mochilas, botas y zapatillas especiales para caminar, cantimplora y una bicicleta.

Lo hizo para aniversarios posteriores, reemplazando la demanda de juegos electrónicos o computadoras más potentes con una gran cantidad de equipos turísticos y ecológicos.

▪

Su padre lo unió a un grupo de Scouts, apropiado para su edad para estar en contacto permanente con la Naturaleza.

Mientras estaba de vacaciones, estaba tratando de influir en la decisión de sus padres sobre el lugar al mostrar la enorme lista donde se podía encontrar Naturavitaë.

En muchas ocasiones tuvo éxito.

“Cuando sea grande, visitaré todos los lugares donde vive Naturavitaë en mi país. ¡Todas!”. Guto se prometió a sí mismo.

El virus Naturavitaë fue un éxito. Miles de computadoras de niños adictos que pasaron muchas horas frente a una computadora se infectaron con el virus NATURAVITAE.

Y estos niños y jóvenes han sido atraídos por la oportunidad que ofrece la Naturaleza para redescubrir los verdaderos valores de la vida con la esperanza de crear defensores activos de nuestro entorno.

▪

La naturaleza está siendo amenazada y destruida en todos los frentes y en todas partes con una velocidad extraordinaria, donde sus depredadores y explotadores se disparan en número, la codicia y la agresión y los defensores se reducen en número e ímpetu, aplastados por los más variados intereses.

La gran esperanza radica en la formación de una nueva conciencia entre los niños y los jóvenes. Sin embargo, la sociedad humana, tal como está organizada actualmente, ha creado sus propios hábitats artificiales, como centros comerciales, cines, parques de atracciones, y nuestros hijos apenas están conociendo e integrándose con estos hábitats, sin un mínimo de vida con las bellezas de la naturaleza.

Lo que es peor, se están acostumbrando a ser felices y alegres en estos hábitats artificiales, no creando vínculos y emociones con los hábitats naturales.

¿Cómo pueden defender la extinción de un árbol o un animal si ni siquiera saben de qué están hablando?

¿Cómo valorarán la preservación de un bosque si nunca han tenido la oportunidad de visitarlo? Es importante y urgente que todos estén interesados y protejan la Ecología y el Medio Ambiente, para que se forme un ejército de nuevos defensores y se cree una posibilidad real de salvar nuestros recursos naturales y proteger nuestra fauna y flora.

Esta historia buscó llamar la atención de todos los niños y jóvenes sobre la oportunidad que la Naturaleza nos ofrece para reunirnos con los verdaderos valores de la vida, con la esperanza de crear defensores activos de nuestro entorno.

EL FIN