



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

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

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, entreteniendo, 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 disfrutan 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? ¡Sí! 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: