



## **Entre cables y fantasía: El sueño digital dentro de una realidad moral**

California, 1970, donde el brillo de las pantallas competía con el resplandor de las estrellas, vivía Carol, una joven estudiante de secundaria apasionada por la tecnología y la fantasía. Su mente era una sinfonía de códigos y algoritmos, ella tejía sueños de un mundo digital sostenible. En su pequeña habitación, rodeada de cables y circuitos, Carol programaba a sus “dragones virtuales” que, en lugar de devorar, limpiaban la contaminación de los bits y bytes de su videojuego favorito.

Carol era conocida como la "Reina de los Dragones Sostenibles" y siempre soñaba con un universo donde la tecnología y la ecología bailaran en armonía. En sus sueños, sus “dragones virtuales” revoloteaban sobre los bosques, devorando residuos y exhalando aire puro. Pero sus fantasías no se limitaban a un sueño; Carol anhelaba inspirar a otras personas a seguir su ejemplo.

Un día en su instituto, Carol realizó una ponencia revolucionaria que fusionaba la informática y el activismo ambiental. Un videojuego donde podían cultivar su propio bosque digital y aprender de sostenibilidad. Su iniciativa se expandió velozmente, pero no todas las personas aplaudían su visión utópica. Existían personas en su clase reacias a este cambio. Algo similar a lo que pasaba en su videojuego donde en las sombras digitales, la resistencia se gestaba, alimentada por intereses oscuros y códigos maliciosos.

Enfrentada a dilemas morales y desafíos éticos, Carol se sumergió en un viaje que iba más allá de la realidad tangible. Sus sueños la llevaron a enfrentarse a dragones simbólicos que representaban la codicia, la indiferencia y la falta de visión. ¿Era posible lograr un equilibrio perfecto entre el progreso tecnológico y la preservación del medio ambiente?

Carol se encontró en una encrucijada, el destino de su proyecto y, por ende, del mundo digital y real; pero solo aquella persona, sabia y lectora, podrá saber el desenlace de su historia...