

LA XX EDICIÓN DEL GALARDÓN

Ganadores del Premio Juvenil de Ciencias

Para el Pierre et Marie Curie se presentaron 28 proyectos de ciencia, tecnología e innovación.

El Conacyt junto con el MEC y la Embajada de la República de Francia en Paraguay y la Alianza Francesa anunciaron los ganadores de la XX Edición del Premio Nacional Juvenil de Ciencias Pierre et Marie Curie, al que se presentaron 28 proyectos de investigación de las áreas de ciencia, tecnología e innovación. Participaron estudiantes de instituciones educativas del nivel medio de las ciudades de Encarnación, Piri-buay, Capiatá, Ñemby, Carapaguá, Ciudad del Este, Concepción, Fernando de la Mora, Lambaré, Pilar y San Lorenzo, respectivamente. Los trabajos fueron escogidos por un jurado compuesto por investigadores categorizados del Programa Nacional de Incentivo a los Investigadores (PRONII) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt), así como destacados docentes y profesionales.

PRIMER PUESTO

Los estudiantes Asmid Yam-



Asmid Yambay y Mathias Pasternak, del Colegio Dante Alighieri, ganaron el primer puesto con terrario para el control de temperatura y humedad en brotes de maíz.

bay y Mathias Pasternak, del Colegio Privado Dante Alighieri, se llevaron el primer puesto de la XX Edición del Premio Nacional Juvenil de Ciencias Pierre et Marie Curie con el proyecto denominado "Aplicación de sistema de circuitos en un terrario para el control de temperatura y humedad en brotes de maíz". La aplicación de este terrario inteligente permite determinar el ambiente más propicio para la producción de maíz, así como un menor tiempo para su cosecha. Los factores en su interior pue-

den ser monitoreados a través de un teléfono inteligente que permite verificar el estado de temperatura, humedad y luz en tiempo real.

Para el proyecto los estudiantes en conjunto con la tutora María José Monzón plantaron las semillas de maíz dentro de la tierra y se insertó un sensor especial en la tierra para poder medir la humedad, luego se conectó el sistema de circuitos del terrario a la corriente para iniciar su funcionamiento automatizado. Como principales resul-

tados los estudiantes mencionaron que con el trabajo se logró demostrar la factibilidad del uso del terrario controlado y automatizado para el desarrollo de microgreens de maíz por medio de la utilización de una aplicación de teléfono inteligente para el monitoreo. Finalmente, los jóvenes resaltaron que la investigación demostró la eficiencia de la utilización de terrarios inteligentes para la producción segura de cultivos de microgreens de maíz y, por ende, de cualquier especie.

SEGUNDO PREMIO

Calmar a bebés con frases de las madres

Kunu'u Bebé es una aplicación para tranquilizar a bebés con audios de la madre.



Mayumi Olmedo y Fernando González, del Centro Educativo Departamental Municipal de Ñemby.

Kunu'u Bebé es un proyecto que se llevó el segundo puesto en la XX Edición del Premio Nacional Juvenil de Ciencias Pierre et Marie Curie. La iniciativa consiste en una aplicación para tranquilizar a bebés con audios de frases o palabras que la madre dice al hijo para calmarlo y activa al mismo tiempo un juguete que atrae su atención. El trabajo fue presentado por Mayumi Olmedo y Fernando González con apoyo de la tutora Ninfa Sanabria, del Centro Educativo Departamental Municipal de Ñemby.

Para el desarrollo del trabajo se realizaron encuestas a varias madres y entrevistas a profesionales en psicología. Kunu'u Bebé es un producto rentable y muy útil para aquellas madres que tienen muchas ocupaciones en el hogar y también lograr

que las mismas estén tranquilas con la utilización del dispositivo, ya que se disminuye el estrés en ellas.

La prueba de la aplicación fue realizada a un infante de 4 meses de edad con la autorización de los padres para poder demostrar que el dispositivo es eficiente y efectivo, obteniendo resultados interesantes en el comportamiento del bebé, ya que se pudo lograr el objetivo establecido. El proyecto guarda relación con la teoría de Piaget sobre el desarrollo infantil y el reconocimiento que hace el infante de la voz de sus progenitores, lo cual le transmite seguridad. Según este teórico, en la primera infancia el bebé aprende acerca de sí mismo y de su mundo a través de su actividad sensorial y motora en desarrollo.

TERCER PREMIO DE CIENCIAS

Videojuegos sobre historia paraguaya

Propuesta que da valor didáctico y atractivo de los videojuegos de colegio de Itapúa.

Con el objetivo de analizar la viabilidad de los videojuegos como medio educativo, los estudiantes Sebastián Álvarez y Leonardo Gómez de la Fuente, del Colegio Divina Esperanza del departamento de Itapúa, presentaron el proyecto "Uso de videojuegos como material didáctico para la enseñanza de historia" en la XX Edición del Premio Nacional Juvenil de Ciencias Pie-

rré et Marie Curie, en el que se llevó el tercer puesto. Los estudiantes crearon el videojuego "República o muerte", que va dirigido específicamente a la enseñanza sobre la Independencia nacional, ya que, al ser más específico, se garantiza que el aprendizaje de este suceso histórico sea más seguro y comprobable.

Este videojuego se probó en



Premiados. Sebastián Álvarez y Leonardo Gómez de la Fuente, del Colegio Divina Esperanza de Itapúa.

los estudiantes del Colegio Divina Esperanza y por medio de encuestas realizadas antes y después de la prueba se pudo

verificar su efectividad. Los jóvenes afirmaron que aprendieron de forma divertida sobre la Independencia nacional.

CUARTO PREMIO

Caramelos curativos

Milagros Alcaraz y Luz Cristaldo de Cordillera crearon caramelo con hoja de guayaba.

Milagros Alcaraz y Luz Cristaldo, del Colegio Santo Domingo del departamento de Cordillera, presentaron el proyecto "Caramelo natural a base de la extracción de la hoja de guayaba con fines curativos para las aftas bucales e infecciones de la garganta" y ganaron el

cuarto meritario puesto. El producto resultó ser efectivo, siendo visible el efecto curativo. El proceso de elaboración del caramelo es a partir de ingredientes sencillos como glucosa, azúcar blanca, polvo de la hoja de guayaba, extraído de su planta sin procedimientos complejos (se obtuvo un polvo de la hoja de guayaba a partir del secado y triturado de la misma). Entre los efectos comprobados, los más notorios fueron la disminución del dolor, la desinflamación de la zona afectada, la desaparición de la picazón, en los dos casos.