

Domina entradas y salidas digitales con ESP32: Aprende a captar y controlar fenómenos físicos en Arduino

Ingeniería | Ingeniería mecatrónica | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de Ingeniería Mecatrónica y tiene como propósito que los alumnos aprendan a manejar entradas y salidas digitales utilizando el microcontrolador ESP32 en el entorno de desarrollo Arduino. A través de actividades prácticas y gamificadas, los estudiantes serán capaces de adquirir datos de fenómenos físicos, interpretarlos y procesarlos para tomar decisiones automatizadas que generen respuestas adecuadas según los requerimientos técnicos. Esto les permitirá comprender la base de la instrumentación electrónica y el control de sistemas, habilidades vitales para el diseño y desarrollo de proyectos mecatrónicos reales.

El conocimiento y manejo del ESP32 en Arduino es altamente relevante en la industria actual, ya que este microcontrolador es muy utilizado en aplicaciones de IoT, robótica y automatización. Al conectar este aprendizaje con problemas prácticos y retos gamificados, los estudiantes desarrollan competencias técnicas y de pensamiento crítico que podrán aplicar en sus futuros proyectos profesionales, facilitando la comprensión de cómo las señales digitales representan fenómenos físicos y cómo se pueden usar para controlar dispositivos electrónicos.

Objetivos de Aprendizaje

- Comprender el funcionamiento básico de las entradas y salidas digitales en el microcontrolador ESP32 usando el IDE Arduino.
- Diseñar y programar sistemas que adquieran datos de sensores digitales y generen respuestas mediante actuadores digitales.
- Interpretar señales digitales para tomar decisiones automatizadas en sistemas mecatrónicos.
- Aplicar metodologías de gamificación para resolver retos prácticos relacionados con la adquisición y control digital.
- Evaluar y optimizar programas para mejorar la eficiencia y confiabilidad en la lectura y control digital.

Recursos Necesarios

- ESP32 (1 por cada 2 estudiantes)
- Sensor digital de temperatura o sensor de proximidad (1 por cada 2 estudiantes)
- LEDs y resistencias (varios sets para grupos)
- Breadboards y cables de conexión (1 set por grupo de 3-4 estudiantes)
- Computadoras con IDE Arduino instalado (1 por estudiante)
- Proyector para presentación y demostraciones

- Presentación digital con esquema y código base
- Fichas de retos gamificados impresas
- Conexión a internet para consulta de documentación y foros

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de programación en C/C++.
- Conceptos previos sobre señales digitales y microcontroladores.
- Manejo básico del IDE Arduino.
- Conceptos elementales de electrónica digital (voltajes, entradas/salidas).

Actividades

Plan de actividades para Entradas y salidas digitales usando ESP32 en el IDE Arduino

Sesión 1: Introducción práctica a las entradas y salidas digitales con ESP32

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Iniciar con la motivación y contextualización para que los estudiantes comprendan la importancia de las entradas y salidas digitales con ESP32 y se preparen para las actividades prácticas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente dice:** “¿Alguien puede explicar qué es una señal digital y cómo se diferencia de una analógica? ¿Qué ejemplos conocen de dispositivos que usen señales digitales para interactuar con el entorno?”
- **Estudiantes responden** en plenaria, compartiendo ejemplos y conceptos.

Motivación y enganche:

- **Docente muestra:** Un pequeño video (2 min) sobre aplicaciones reales del ESP32 en sistemas IoT y robótica, destacando su capacidad para leer sensores digitales y controlar actuadores.
- **Docente comenta:** “Hoy ustedes serán los ingenieros que harán que el ESP32 lea información del mundo real y tome decisiones para encender luces o activar dispositivos, como si fueran cerebros electrónicos.”

Contextualización:

- **Docente explica:** “En su vida diaria, dispositivos como alarmas, termostatos o incluso robots utilizan entradas digitales para captar información y salidas digitales para ejecutar acciones. Aprenderán a construir estos sistemas desde cero.”

- **Estudiantes escuchan y asocian con experiencias personales.**

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente introduce el contenido con una dinámica de gamificación: Se presenta un tablero virtual con niveles y puntos. Cada reto superado suma puntos para desbloquear insignias digitales.

Actividad 1: Explorando entradas digitales con ESP32

- **Objetivo específico:** Comprender y configurar una entrada digital para leer el estado de un sensor.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En parejas, conecten el sensor digital al ESP32 siguiendo el esquema proporcionado. Luego, programen el ESP32 para leer el estado del sensor y mostrarlo en el monitor serial.”
 - Se entrega el esquema y el código base con comentarios para que los estudiantes lo completen.
 - Se les indica que registren el estado del sensor en diferentes condiciones y lo anoten.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Programa funcional que lee y muestra el estado digital del sensor.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar conexiones, resolver dudas técnicas, guiar con preguntas como “¿Qué significa que la lectura sea HIGH o LOW? ¿Cómo afecta la conexión física del sensor a la lectura?”

Actividad 2: Controlando salidas digitales con LEDs

- **Objetivo específico:** Diseñar un programa que controle salidas digitales para activar LEDs según condiciones específicas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Ahora, usando el mismo ESP32, programen para que un LED se encienda cuando el sensor digital detecte un estado específico (por ejemplo, HIGH). Deben usar condicionales para controlar la salida.”
 - Se sugiere modificar el código anterior para incluir esta lógica.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Código con control de salida digital y LED que responda al sensor.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol del docente:** Observar la lógica del código, guiar con preguntas como “¿Cómo decides cuándo encender o apagar el LED? ¿Qué pasa si el sensor cambia rápidamente de estado?”

Actividad 3: Reto gamificado “Detective digital”

- **Objetivo específico:** Aplicar la lectura y control digital para resolver un problema práctico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente entrega:** Una ficha con un escenario donde un sensor detecta la presencia de un objeto y el ESP32 debe encender un LED y enviar un mensaje al monitor serial.
 - **Estudiantes trabajan:** En grupos de 3-4 para programar la solución y probarla.
 - **Premio:** El grupo que resuelva correctamente el reto primero gana puntos y una insignia digital.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Programa funcional con sensor, salida LED y mensaje serial.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar recursos, motivar, resolver dudas, observar trabajo colaborativo.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les ofrece un mini reto adicional para modificar el programa y hacer que el LED parpadee cuando se detecte presencia.
- **Para estudiantes con dificultades:** Se les asigna un asistente o compañero tutor, se les proporciona código más detallado y se les guía paso a paso para entender cada línea.

Transición

Se concluye con una breve discusión en plenaria sobre los aprendizajes y se introduce el siguiente tema: la interpretación de esos datos digitales para tomar decisiones más complejas, que se explorará en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante escribe en un “ticket de salida” las 3 ideas clave que aprendió sobre entradas y salidas digitales con ESP32.
- **Reflexión metacognitiva:** Se les pregunta:
 - ¿Cómo me ayudó entender el estado HIGH y LOW para controlar un dispositivo?
 - ¿Qué dificultades tuve al conectar el sensor y cómo las superé?
 - ¿De qué manera podría aplicar esta habilidad en un proyecto real?
- **Retroalimentación:** El docente comenta brevemente los puntos comunes y felicita los logros, además de corregir conceptos erróneos detectados.
- **Transferencia:** Se anuncia que en la próxima sesión se trabajará con la interpretación de señales digitales para tomar decisiones complejas y programar respuestas automatizadas.
- **Tarea/reto:** Investigar y traer ejemplos de sensores digitales y actuadores usados en la industria, para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 2: Interpretación y control avanzado de señales digitales con ESP32

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Reconectar con la sesión anterior y plantear la importancia de interpretar señales digitales para automatizar respuestas complejas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente pregunta:** “¿Qué ejemplos de sensores digitales y actuadores encontraron en su tarea? ¿Cómo creen que se pueden combinar para crear sistemas automáticos?”
- **Estudiantes comparten** sus ejemplos y experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente muestra:** Una demostración rápida: un programa que lee dos sensores digitales y enciende diferentes LEDs según la combinación de señales, simulando una lógica de control.
- **Contextualización:** “Hoy desarrollarán la capacidad de interpretar múltiples entradas digitales y tomar decisiones para controlar salidas digitales, habilidades críticas en sistemas de automatización y robótica.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido: Se presenta un esquema de lógica digital simple (AND, OR) aplicada a entradas digitales y se introduce el concepto de toma de decisiones programadas.

Actividad 1: Programando decisiones digitales con múltiples entradas

- **Objetivo específico:** Diseñar un programa que interprete dos entradas digitales y controle salidas según condiciones lógicas definidas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En grupos, conecten dos sensores digitales al ESP32 y dos LEDs. Programen para que los LEDs se enciendan según las siguientes reglas: LED1 se enciende si ambos sensores están activos (AND), LED2 si al menos uno está activo (OR).”
 - Se entrega un esquema y código base para modificar.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Código funcional con lógica AND y OR aplicada a entradas y salidas digitales.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Supervisar, guiar con preguntas como “¿Cómo implementaron la condición AND en el código? ¿Qué pasa si un sensor falla?”

Actividad 2: Reto gamificado “El guardián automático”

- **Objetivo específico:** Aplicar la lógica digital para crear un sistema que responda a múltiples entradas con salidas automáticas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente entrega:** Una ficha con la descripción de un sistema donde dos sensores detectan condiciones distintas y el ESP32 debe activar salidas digitales específicas con señales luminosas y mensajes seriales.
 - Los grupos deben diseñar, programar y probar la solución.
 - **Premio:** Puntos y una insignia para el equipo que entregue la solución más eficiente.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Programa que integra múltiples entradas y salidas con lógica digital y mensajes seriales.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilitar recursos, motivar, evaluar el trabajo en equipo y funcionalidad del sistema.

Actividad 3: Optimización y discusión

- **Objetivo específico:** Evaluar y mejorar la eficiencia del código y la respuesta del sistema.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Analicen sus códigos y sistemas, identifiquen posibles mejoras para optimizar la lectura y respuesta digital. Proporcionen una breve explicación de sus cambios.”
 - Grupos realizan modificaciones y preparan una explicación breve.
- **Organización:** Grupos
- **Producto:** Código optimizado y justificación escrita.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Orientar en optimización, clarificar dudas y promover pensamiento crítico.

Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Se les invita a implementar una tercera salida digital que responda a una combinación más compleja (por ejemplo, XOR).
- **Para quienes necesitan apoyo:** Se les proporciona ejemplos de código detallado y acompañamiento individualizado.

Transición

Se cierra la fase de desarrollo con un debate breve sobre cómo estos sistemas pueden escalar a proyectos más complejos y su relevancia en la ingeniería mecatrónica actual.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** Se realiza un mapa mental colectivo en la pizarra con los conceptos clave aprendidos: entradas digitales, lógica de control, salidas digitales y programación en ESP32.
- **Reflexión metacognitiva:** Se piden respuestas escritas a las preguntas:
 - ¿Cómo me ayudó entender la lógica digital para controlar múltiples salidas?
 - ¿Qué desafíos enfrenté al integrar varias señales y cómo los resolví?
 - ¿De qué forma puedo aplicar estas habilidades en proyectos futuros?
- **Retroalimentación:** El docente da comentarios personalizados y generales sobre los logros y áreas de mejora observados durante las actividades.
- **Transferencia:** Se sugiere investigar aplicaciones avanzadas del ESP32 en automatización industrial y sistemas inteligentes, para discusión en próximas clases.
- **Tarea/reto:** Desarrollar un pequeño proyecto individual o en parejas que integre al menos dos entradas digitales y dos salidas digitales con lógica personalizada, para presentación en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica al inicio de la primera sesión (activación de conocimientos previos).
- Formativa durante ambas sesiones (observación directa, revisión de códigos, participación en retos gamificados).
- Sumativa al final de la segunda sesión con la entrega del proyecto integrado y reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Comprensión y correcta configuración de entradas digitales en ESP32 (Objetivo 1).
- Capacidad para diseñar y programar control de salidas digitales basadas en lecturas (Objetivo 2).
- Aplicación efectiva de lógica digital para toma de decisiones automatizadas (Objetivo 3).
- Participación activa y resolución de retos gamificados (Objetivo 4).
- Evaluación crítica y optimización del código generado (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para actividades prácticas y participación.
- Rúbrica para evaluación del proyecto final (funcionalidad, lógica, documentación).
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación para fomentar la reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Códigos funcionales entregados en actividades y proyecto.
- Tickets de salida y respuestas escritas de reflexión.
- Participación y desempeño en los retos gamificados.

- Mapa mental colectivo y aportaciones en discusiones.