

Prototipado y diseño de circuitos con Arduino

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso de Tecnología está diseñado para estudiantes a partir de 17 años que buscan desarrollar un proceso completo de trabajo técnico, desde la recopilación y organización de información hasta la síntesis y comunicación de resultados. La experiencia de aprendizaje se organiza en dos semanas y se apoya en tres actividades centrales que permiten observar el desarrollo de habilidades técnicas, comunicativas y colaborativas. Actividad 1: Redacción de informe técnico. Los estudiantes elaborarán un informe que resuma el proyecto, el diseño propuesto, las pruebas realizadas y las conclusiones obtenidas. El informe debe presentar secciones claras, una estructura lógica y un lenguaje preciso, apoyado en evidencia y datos obtenidos durante el proyecto. Actividad 2: Presentación final. Se debe preparar y realizar una presentación ante la clase para defender las decisiones de diseño y los resultados obtenidos. Esta actividad favorece la claridad expositiva, el uso de recursos visuales y la capacidad de justificar elecciones técnicas ante una audiencia. Actividad 3: Revisión entre pares. Se realizará una revisión crítica de informes y presentaciones de compañeros, con retroalimentación constructiva que realice aportes para mejorar claridad, rigor y calidad del trabajo. Objetivo general y criterios de evaluación. El curso prioriza tres dimensiones: calidad y claridad del informe técnico (40%), eficacia de la presentación y defensa (40%), y participación en la revisión entre pares con retroalimentación de calidad (20%). Estas dimensiones buscan fomentar la integridad académica, el pensamiento crítico y la capacidad de trabajar en equipo. Unidad de trabajo y duración. El curso cuenta con una duración total de 2 semanas, organizadas en dos módulos: - Unidad 1: Planificación, recopilación de información y redacción del informe técnico. - Unidad 2: Preparación y defensa de la presentación, y revisión entre pares. Al finalizar, los estudiantes habrán desarrollado competencias para comunicar ideas técnicas de forma clara, respaldar decisiones con evidencia, colaborar en equipos y evaluar críticamente el trabajo propio y ajeno, aplicando metodologías y herramientas adecuadas a contextos reales.

Competencias

- Comunicación técnica escrita: redactar informes claros, coherentes y bien estructurados que resuman proyecto, diseño, pruebas y conclusiones. - Comunicación oral y defensa: presentar ideas con claridad, justificar decisiones de diseño y responder a preguntas de manera adecuada. - Pensamiento crítico y analítico: analizar datos y resultados, valorar alternativas y justificar elecciones con evidencia. - Trabajo en equipo y colaboración: planificar, distribuir roles y contribuir de forma constructiva durante el desarrollo del proyecto y la revisión entre pares. - Gestión de proyectos y organización: gestionar tiempos, entregas y cumplimiento de plazos en un entorno de curso. - Uso de herramientas digitales: aplicar software de procesamiento de textos, presentaciones y recursos para compartir y documentar el trabajo. - Rigor técnico y ético: aplicar normas de citación y estándares de calidad; interpretar pruebas y resultados con honestidad. - Resolución de problemas prácticos: transferir conocimientos teóricos a situaciones reales mediante un enfoque práctico de diseño y evaluación.

Requerimientos

- Computadora o dispositivo con capacidad para procesador de textos y presentaciones (p. ej., Word/Google Docs y PowerPoint/Google Slides). - Conexión a Internet estable y acceso a la plataforma institucional del curso. - Cuenta de correo institucional y acceso a herramientas de gestión de cursos (p. ej., Moodle, Canvas, o equivalente). - Materiales y guías de estilo indicadas por el docente (normas de citación y formato del informe). - Disponibilidad para trabajo en equipo y tiempos de entrega acordados. - Espacio para la revisión entre pares y tiempo de clase para retroalimentación.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Introducción a Arduino y prototipos básicos

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer la placa Arduino, la protoboard, cables, resistencias, LED y sensores/actuadores simples y describir su función en un prototipo.
- Explicar cómo se conectan entre sí los elementos básicos de un circuito sencillo para entender el flujo de señal.
- Identificar prácticas de seguridad y herramientas básicas para crear prototipos de forma ordenada.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Componentes básicos de un prototipo con Arduino

Descripción corta: qué es Arduino, protoboard, fuente de alimentación, cables, resistencias, LED, sensores y actuadores simples.

1. Identificar la placa Arduino y sus pines fundamentales (GND, 5V, pines digitales y analógicos).
2. Conocer la protoboard y la distribución de conexiones para prototipos rápidos.
3. Comprender la función de LEDs, resistencias, sensores y actuadores simples en un prototipo.

Unidad 2: Unidad 2: Definición del problema y flujo de prototipado

Objetivos de Aprendizaje

- Formular el problema de manera clara y definir objetivos y criterios de éxito del prototipo.
- Identificar requisitos funcionales y restricciones (tiempo, coste, seguridad).
- Seleccionar sensores y actuadores acordes a las necesidades del proyecto y planificar su integración.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Definición del problema y objetivos del proyecto

Descripción corta: convertir una necesidad en un enunciado de proyecto con criterios de éxito y alcance claro.

1. Plantear la necesidad y delimitar el alcance.

2. Definir criterios de éxito y restricciones.
3. Establecer entregables y hitos del prototipo.

Unidad 3: Unidad 3: Herramientas, protoboard y primeros circuitos

Objetivos de Aprendizaje

- Utilizar herramientas de prototipado y preparar una mesa de trabajo segura y organizada.
- Montar circuitos básicos en protoboard conectando sensores y actuadores.
- Verificar conexiones y funcionamiento inicial con pruebas simples.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Herramientas de prototipado y seguridad en la mesa de trabajo

Descripción corta: herramientas básicas (protoboard, cables, pelacables, multímetro) y normas de seguridad para trabajar con Arduino.

1. Selección y uso correcto de la protoboard y componentes.
2. Normas de seguridad eléctrica y organización del espacio de trabajo.
3. Verificación preliminar de conexiones antes de energizar el circuito.

Unidad 4: Unidad 4: Programación básica con Arduino IDE

Objetivos de Aprendizaje

- Escribir programas simples que lean entradas analógicas/digitales y controlen salidas (LED, zumbador, etc.).
- Usar estructuras de control básicas (if/else, while, for) y comentarios para claridad.
- Compilar, cargar y verificar el comportamiento en hardware real.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Introducción al IDE de Arduino y flujo de trabajo

Descripción corta: entorno de desarrollo, creación de sketches, verificación y subida a la placa.

1. Crear y guardar un sketch básico.
2. Verificar código y corregir errores comunes.
3. Subir el código a la placa Arduino y observar el comportamiento.

Unidad 5: Unidad 5: Pruebas, validación y registro

Objetivos de Aprendizaje

- Definir criterios de rendimiento y métodos de prueba para el prototipo.
- Ejecutar pruebas de funcionamiento, estabilidad y respuesta en tiempo.
- Documentar observaciones, analizar resultados y proponer mejoras de diseño.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Diseño de pruebas

Descripción corta: creación de casos de prueba y criterios de aceptación para el prototipo.

1. Definir escenarios de uso y pruebas de funcionamiento básico.
2. Establecer métricas de rendimiento (tiempos de respuesta, estabilidad, precisión).
3. Planificar recolección de datos y responsables de la prueba.

Unidad 6: Unidad 6: Seguridad eléctrica y buenas prácticas

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar riesgos comunes (cargas, cortocircuitos, desconexión accidental) en prototipos.
- Aplicar prácticas seguras de alimentación, cableado y separación de circuitos.
- Desarrollar listas de verificación de seguridad para proyectos y entornos de trabajo.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Riesgos eléctricos comunes en prototipos con Arduino

Descripción corta: análisis de fuentes de alimentación, voltajes, corrientes y posibles fallos.

1. Causas típicas de cortocircuitos y sobrecorrientes.
2. Riesgos de manipular baterías y fuentes no reguladas.
3. Señales de advertencia y primeros auxilios básicos.

Unidad 7: Unidad 7: Diseño de soluciones simples: esquemas y viabilidad

Objetivos de Aprendizaje

- Definir una solución viable para un problema concreto y presentarla en un esquema básico.
- Seleccionar componentes adecuados considerando coste, disponibilidad y compatibilidad.
- Evaluar la viabilidad técnica, económica y de seguridad de la solución propuesta.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Definición de la solución y criterios de éxito

Descripción corta: convertir un problema en una solución clara con criterios de éxito y límites.

1. Formulación de la solución en términos de entradas/salidas.
2. Estimación de presupuesto y recursos necesarios.
3. Discusión de riesgos y estrategias de mitigación.

Unidad 8: Unidad 8: Comunicación de resultados y presentaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Elaborar informes técnicos que describan el problema, el diseño y los resultados de pruebas.
- Desarrollar presentaciones efectivas que comuniquen decisiones de diseño y razonamientos clave.
- Practicar la defensa de ideas ante una audiencia y recibir retroalimentación constructiva.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Estructura de un informe técnico

Descripción corta: secciones típicas de un informe técnico y buenas prácticas de redacción.

1. Portada, resumen, introducción y objetivos.
2. Metodología, resultados, análisis y conclusiones.
3. Referencias, anexos y listas de componentes.