

Qué es IoT

El **Internet de las cosas** (Internet of Thing IoT) describe objetos físicos —o grupos de estos— con sensores, capacidad de procesamiento, software y otras tecnologías que se conectan e intercambian datos con otros dispositivos y sistemas a través de internet u otras redes de comunicación. El Internet de las cosas se ha considerado un término erróneo porque los dispositivos no necesitan estar conectados a la Internet pública. Sólo necesitan estar conectados a una red y ser direccionables individualmente

[Fuente Wikipedia IoT Internet de las cosas CC-BY-SA](#)



[De Drawed by Wilgenbroed on FlickrTranslated by Prades97 CC BY-SA 3.0](#)

Estamos hablando de dispositivos que se conectan a internet de forma desatendida, por vía hardware (o mejor dicho firmware) a diferencia de un ordenador, tablet o móvil, donde tienes que configurar por software el dispositivo y hay un diálogo entre usuario y dispositivo sobre el uso de Internet (el software solicita tal página web, tales datos etc por voluntad del usuario o por diálogo con el usuario) Aquí los dispositivos están ya configurados de los datos que se comunican. Es decir "conectar y olvidar".

Piensa en la diferencia entre un enchufe inteligente y un ordenador, el primero es lo que se considera dentro de IoT

Desventajas: El acceso a Internet de dispositivos caseros puede generar problemas a nivel mundial:

- [el caso Mirai](#)
- [aspiradores que nos espían](#)

IoT en los cursos de Aularagón

- **Blynk:** lo que nos gusta de esta herramienta es que es casi "instantánea" o "síncrona". Esto es imprescindible con ciertos robots como el **Rover Marciano con Arduino**. Necesitamos que "gire" para evitar un obstáculo, no podemos esperar !!! Veremos con **BLYNK** un protocolo que entre el dispositivo electrónico (nuestro robot) y nosotros (en ordenador, en una APP en el móvil) la comunicación es instantánea, gracias a un servidor que hará de intermedio, que puede ser local (BLYNK LEGACY) o en Internet (BLYNK IoT).
 - **Blynk legacy** es la que se va a trabajar en
 - [Rover Marciano con Arduino](#)
 - [Arduinoblocks en el aula](#)
 - [ESP32 en el aula](#)
 - **Blynk IoT** es la que se va a trabajar con
 - [En ESP32 en el aula](#)
 - [En Smart Home ESP32](#)
- **ThinkSpeak y SmartioSpace**
 - [Smart Agriculture Kit para Micro:bit](#)
- **MQTT** El emisor envía datos, se almacenan en un servidor, y cuando puede, lo vuelca al cliente. Cliente y emisor pueden ser el dispositivo electrónico y nosotros o viceversa. Veremos que esto es lo que hace el protocolo **MQTT** y está tremendamente extendido por lo barato y fácil que es. Hace que los servidores no estén tan ocupados, por lo tanto hay varios proveedores que ofrecen este servicio gratuitamente. Hay robots como los que tienen la placa **TDR STEAM IMAGINA** que envía datos de temperatura, humedad, .. y pueden recibir datos pero no precisan de esta exigencia instantánea como un rover.
 - [ESP32 EN EL AULA](#)
 - [En Smart Home ESP32](#)
- **TELEGRAM**
 - [ESP32 EN EL AULA](#)
 - [En Smart Home ESP32](#)
- **Arduino cloud IoT**



- [Arduino Alvik](#)
 - **Cyberpi y mBot2**
 - [lot con Cyberpi](#)
-

Revision #1

Created 2025-10-23 13:51:24 CEST by Javier Quintana

Updated 2025-10-23 13:51:32 CEST by Javier Quintana