

## TECNOLOGÍA RFID

(Identificación por radiofrecuencia)



**Habilidades y conceptos básicos**

<b>COJO-COJO:</b> ¿QUÉ RECOJO?	  
<b>TOCO-TOCO:</b> ¿CÓMO ES?	<b>PIENSO-PIENSO:</b> ¿QUÉ LE PASA?
<b>BUSCO-BUSCO:</b> ¿DÓNDE VOY?	<b>ADIVINO-ADIVINO:</b> ¿CUÁL ES?
  	<b>LEO-LEO:</b> ¿QUÉ LEO?

  **SALIR**

## FICHA TÉCNICA

La tecnología RFID (radiofrecuencia) como herramienta de uso en educación, consiste en la utilización de unos chips que al aproximarse a un lector de radiofrecuencia emiten un código que, mediante el lector, se introduce en el ordenador y arranca una acción asociada a ese código. Por ejemplo: introducimos un chip en un caballo de plástico, le decimos al alumno que coja el caballo de entre muchos más animales, si el niño coge un animal, lo acerca al lector y es el caballo, recibirá un refuerzo en forma de canción, de música, etc. Si no acierta le dará un refuerzo para que lo vuelva a intentar. De esta forma el alumno experimenta con objetos tridimensionales y explora objetos reales durante el aprendizaje.

La tecnología RFID se utilizó en una investigación subvencionada por el Ministerio de Educación y su objetivo fue valorar la utilidad de estas herramientas para el desarrollo de las competencias básicas y específicas de educación infantil necesarias como requisitos previos para la lecto-escritura braille y definir de igual forma los tipos de actividades tecnológicas adecuadas para alumnos con ceguera en edades comprendidas entre los 2 y 6 años.

## REQUISITOS

Dispositivo de lectura de Radiofrecuencia.

Chips y etiquetas compatibles con el dispositivo de lectura.

Programas específicos de los dispositivos de lectura.

Conexión al ordenador.

Software educativo correspondiente.

## USO

Áreas sobre las que se trabaja y objetivos correspondientes a cubrir en cada una de ellas:

- Conciencia e identificación de los objetos.
- Emparejar, asociar y clasificar objetos.
- Seriaciones.
- Memoria táctil; discriminación del todo y las partes; paso del tridimensional al bidimensional y no correspondencia en bidimensional.
- Pre-Braille.
- Iniciación al braille.

Los materiales necesarios para desarrollar este tipo de actividades son:

- El software específico. El enlace para su descarga y toda la documentación necesaria para trabajar con él se encuentra en el apartado **BIBLIOGRAFÍA, MANUALES, RECURSOS Y ENLACES DE INTERÉS.**
- Un ordenador.
- El lector de RFID. Se conecta al ordenador mediante USB y se alimenta con pilas AAA.
- Materiales tridimensionales y bidimensionales, a los que se les incorpora un chip o etiqueta específico para ser identificado por el lector, permitiendo al niño la interactividad con la actividad propuesta en el software.
- Guías didácticas correspondientes. En ellas se especifica el tipo de material bidimensional y tridimensional que se emplea para el desarrollo del programa.

En el caso de querer replicar la experiencia o trabajar con este tipo de materiales, es necesario ponerse en contacto con los profesionales del Grupo ACCEDO, ya que los materiales son específicos para cada actividad y dado que llevan un chip incorporado con un código único, es necesario proporcionar las fuentes de cada una de estas actividades para poder incorporar otros códigos de chip.

### **BIBLIOGRAFÍA, MANUALES, RECURSOS Y ENLACES DE INTERÉS**

- [Proyecto de Habilidades y conceptos básicos:](http://tsa.ondemand.flumotion.com/tsa/ondemand/ONCE/Educacion/hcb.7z)  
<http://tsa.ondemand.flumotion.com/tsa/ondemand/ONCE/Educacion/hcb.7z>
- Grupo ACCEDO: [accedo@once.es](mailto:accedo@once.es): 913535608 / 913535610 / 915894860