

Rúbrica. Práctica: La representación de la información

Criterios	Superior 3 puntos	Alto 2 puntos	Medio 1 punto	Bajo 0 puntos
Actividad 1 Los sistemas de numeración				
Menciona dos sistemas de numeración que conozcas	Redacta el nombre de dos sistemas de numeración	Redacta el nombre de un sistema de numeración y un equivalente de este.	Redacta el nombre de un sistema de numeración	No contestó o no informó el nombre de dos sistemas de numeración
¿Por qué John von Neuman sugirió que las computadoras incorporarán el sistema de binario?	Da la razón por la que von Neuman sugirió que las computadoras incorporarán el sistema de binario	Da la razón a medias por la que von Neuman sugirió que las computadoras incorporarán el sistema de binario	Da una noción por la que von Neuman sugirió que las computadoras incorporarán el sistema de binario	No contestó o no dio la razón por la que von Neuman sugirió que las computadoras incorporarán el sistema de binario
Actividad 2. El código ASCII.				
¿Para qué se utilizó la máquina Coloso en Inglaterra?	Indicó el uso para el que se construyó la computadora Coloso en Inglaterra	Indicó a medias o no claramente el uso para el que se construyó la computadora Coloso en Inglaterra	Indicó confusamente el uso para el que se construyó la computadora Coloso en Inglaterra	No contestó o no indicó el uso la máquina coloso en Inglaterra
¿Cuáles son las similitudes del significado de cifrar o codificar del primer video y este?	Describió claramente todas las similitudes	Describió deficientemente las similitudes.	Describió una las similitudes	No contestó o no describió claramente las similitudes
¿En qué se parece el ASCII a la piedra de Roseta?	Explico la similitud entre el ASCII y la piedra de Roseta	Explico escueta sin detalles entre el ASCII y la piedra de Roseta	Explico confusa de la similitud entre el ASCII y la piedra de Roseta	No contesto o no explico la similitud entre el ASCII y la piedra de Roseta
¿Con qué se le decía que hacer a la computadora Coloso?	Indicó claramente como se le daban ordenes al coloso.	Indicó escuetamente como se le daban ordenes al coloso.	Indicó confusamente como se le daban ordenes al coloso.	No indicó como se le daban ordenes al coloso.
Para escribir la palabra agüita ¿Qué código ASCII debo utilizar para la ü?	Anotó el número decimal del ASCII para mostrar la letra u con diéresis.	Anotó el número decimal del ASCII para mostrar la letra U mayúscula con diéresis.	Anotó el número decimal del ASCII para mostrar la letra u.	No anotó el número decimal del ASCII para mostrar la letra u con diéresis.
Debo escribir el nombre François	Anotó el número decimal del ASCII para mostrar la	Se equivocó anotó el ASCII de letra c minúscula.	Se equivocó anotó el ASCII de le letra C mayúscula.	No anotó el número decimal del ASCII para

¿Cómo obtengo la ç?	letra c minúscula con cedilla.			mostrar la letra c con cedilla.
¿Para qué me servirá el carácter 172?	Explicó para que le sirviera o en que utilizaría el carácter asociado al código ASCII 172.	Explicó poco claramente para que le sirviera o en que utilizaría el carácter asociado al código ASCII 172.	Explicó confusa de para que le sirviera o en que utilizaría el carácter asociado al código ASCII 172.	No explicó para que le sirviera o en que utilizaría el carácter asociado al código ASCII 172.
Actividad 3. La representación de la información – parte 1.				
¿Cómo se representaría la letra C?	Representó correctamente a la letra C	Se confundió o se equivocó y represento a la C con cedilla, diéresis, etc.	Se confundió o se equivocó y represento a la letra D	No representó correctamente a la letra C
¿Cómo se representaría la letra D?	Representó correctamente a la letra D	Se confundió o se equivocó y represento a la D con cedilla, diéresis, etc.	Se confundió o se equivocó y represento a la letra C	No representó correctamente a la letra D
Actividad 3. La representación de la información – parte 2.				
Representa la palabra GoYa empleando pits y lands.	Representó correctamente a la totalidad de las letras de la palabra GoYa empleando pits y lands.	Representó correctamente tres letras de la palabra GoYa empleando pits y lands o solo a algunas letras.	Representó correctamente dos letras de la palabra GoYa empleando pits y lands o solo a algunas letras.	No representó la palabra GoYa empleando pits y lands o solo una letra.
Actividad 3. La representación de la información – parte 3.				
Convierte la siguiente cifra de decimal a binario 652 ₁₀	Realizó correctamente el procedimiento y anotó correctamente el número binario.	Realizó correctamente el procedimiento, pero anotó incorrectamente el número binario.	No realizó correctamente el procedimiento, aunque anotó correctamente el número binario.	No realizó correctamente el procedimiento y anotó incorrectamente el número binario.
Convierte la siguiente cifra de decimal a binario 103 ₁₀	Realizó correctamente el procedimiento y anotó correctamente el número binario.	Realizó correctamente el procedimiento, pero anotó incorrectamente el número binario.	No realizó correctamente el procedimiento, aunque anotó correctamente el número binario.	No realizó correctamente el procedimiento y anotó incorrectamente el número binario.
Actividad 4. El almacenamiento de la información.				
¿Cómo se almacenaban los unos y ceros en la tarjeta perforada?	Describió como se almacenaban los ceros y los unos en las tarjetas perforadas	Describió escueta de cómo se almacenaban los ceros y los unos en las tarjetas perforadas	Describió confusa de cómo se almacenaban los ceros y los unos en las tarjetas perforadas	No describió como se almacenaban los ceros y los unos en las tarjetas perforadas
Actividad 5. La recuperación de la información.				
Convierte la siguiente cifra de binario a decimal 101010 ₂ y anota el carácter ASCII que representa	Realizó correctamente el procedimiento y calculó correctamente el número decimal. Anotó el carácter ASCII que representa.	Realizó correctamente el procedimiento, pero calculó incorrectamente el número decimal. Anotó el carácter ASCII que representa.	No realizó correctamente el procedimiento, aunque anotó correctamente el número decimal. Anotó otro carácter ASCII diferente al que representa.	No realizó correctamente el procedimiento y calculó incorrectamente el número decimal. No anotó el carácter ASCII que representa.
Convierte la siguiente cifra de	Realizó correctamente el procedimiento y calculó	Realizó correctamente el procedimiento, pero	No realizó correctamente el procedimiento, aunque	No realizó correctamente el procedimiento y calculó

binario a decimal 01101011_2 y anota el carácter ASCII que representa	correctamente el número decimal. Anotó el carácter ASCII que representa.	calculó incorrectamente el número decimal. Anotó el carácter ASCII que representa.	anotó correctamente el número decimal. Anotó otro carácter ASCII diferente al que representa.	incorrectamente el número decimal. No anotó el carácter ASCII que representa.
Actividad 6. Las unidades de medida.				
Escribe tres aplicaciones donde se utilizan el byte y sus múltiplos.	Anotó tres aplicaciones correctas donde se utilizan el byte y sus múltiplos.	Anotó dos aplicaciones correctas donde se utilizan el byte y sus múltiplos.	Anotó una aplicación correcta donde se utiliza el byte y sus múltiplos.	No anotó ninguna aplicación correcta donde se utiliza el byte y sus múltiplos.
¿Cuántos kb valen por 1.5 mb?	Cálculo correctamente la conversión y expresó adecuadamente el resultado y sus unidades.	Cálculo correctamente la conversión y no expresó adecuadamente el resultado y sus unidades.	Cálculo incorrectamente la conversión y expresó adecuadamente el resultado erróneo con sus unidades.	No contestó o no realizó el cálculo correctamente de la conversión
¿Cuántos mb valen por 0.5 tb?	Cálculo correctamente la conversión y expresó adecuadamente el resultado y sus unidades.	Cálculo correctamente la conversión y no expresó adecuadamente el resultado y sus unidades.	Cálculo incorrectamente la conversión y expresó adecuadamente el resultado erróneo con sus unidades.	No contestó o no realizó el cálculo correctamente de la conversión
Total	63 puntos	42 puntos	21 puntos	0 puntos