

**L U M B R E**



# **Evaluación integradora: tu app en miniatura, pensada y prototipada**

**Grado:** 5

**Materia:** Trayecto electivo

03/10/2026

## Antes de empezar

Evaluación integradora del taller de apps: las cuatro piezas de evidencia (descomposición, pseudocódigo, prototipo y prueba), la rúbrica del taller y la entrega de un proyecto mínimo pensado y validado.

### QUÉ APRENDERÁS

- Integrar descomposición, algoritmo, prototipo y prueba real en la resolución de un problema propio.

## Entrega final: pensar, prototipar y probar un problema real

### Lo que entregas

Este taller no se aprueba memorizando código: se aprueba resolviendo. Vas a tomar un problema tuyo, descomponerlo, escribir su pseudocódigo, definir la función mínima y prototiparla (en papel o en una herramienta sin código), y probarla con una persona. La evidencia es el paquete completo: del pensamiento a la primera versión tocable.



*Imagen libre de Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0, autor: Mónica Riet)*

## VIDEO

**VigÍA: un proyecto para impulsar el pensamiento crítico con la IA | UTAMED Universidad**

Video de apoyo verificado por oembed.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=I6IWWL0NJ9U>

## Las cuatro piezas de tu evidencia

1. Descomposición: el problema partido en piezas con sus patrones.
2. ALGORITMO: el pseudocódigo en español de la función central, finito y sin ambigüedad.
3. PROTOTIPO: la función mínima dibujada o construida en una herramienta.
4. PRUEBA: qué le pasó a una persona real al usarlo y qué corregirías.

## Rúbrica del taller

| Criterio       | Lo logré                      | Me falta            |
|----------------|-------------------------------|---------------------|
| pensamiento    | el problema está bien partido | todo es una masa    |
| algoritmo      | pasos finitos y claros        | hay ambigüedad      |
| función mínima | una sola cosa central         | quiero hacerlo todo |
| prototipo      | existe y es tocable           | solo idea           |
| prueba         | la usó alguien y trajo algo   | no la mostré        |

## Practica ahora

### 1. La evidencia más valiosa del taller es...

- ☐ un código perfecto de 500 líneas
- ☐ un prototipo mínimo probado con un usuario real
- ☐ muchas ideas sueltas

## 2. Si tu prototipo no funcionó con la persona que lo probó, el taller fracasó.

☐ Verdadero

☐ Falso

## 3. Las cuatro piezas del taller son: descomposición, algoritmo, prototipo y

\_\_\_\_\_.

## 4. Une cada criterio con su señal de logro:

|    |                |       |
|----|----------------|-------|
| 4. | función mínima | _____ |
| 4. | algoritmo      | _____ |
| 4. | prototipo      | _____ |
| 4. | prueba         | _____ |

**Opciones:** una sola cosa central definida · pasos finitos y claros · existe y se puede tocar · alguien lo usó y reportó

## 5. Arma tu paquete completo (descomposición, pseudocódigo, prototipo y prueba con alguien) sobre un problema real tuyo. Guárdalo como evidencia del taller.

El poder está en que las cuatro piezas conectan: del pensar al probar.

---



---



---



---

## Autoevalúate

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN  
LUMBRE

## 6. Evaluación del taller de apps



---

## Para mirarlo de otra manera

### Cómo contar tu proyecto en dos minutos

- Problema: qué te atoraba a ti o a alguien.
- Mínimo: la única cosa que tu app ya resuelve.
- Prueba: qué aprendiste al dársela a alguien.

---

### Referencia curricular

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| <b>Grado:</b>   | 5                 |
| <b>Materia:</b> | Trayecto electivo |

---

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/te-apps-04>

Material educativo generado desde Lumbre · [lumbre.lat](https://lumbre.lat)