

L U M B R E



Ramas y versiones: experimentar sin romper lo que ya funciona

Materia: Desarrollo de Software con IA

07/10/2026

Antes de empezar

Una rama es un universo paralelo: pruebas un rediseño arriesgado ahí y lo que ya funciona sigue intacto en la principal. Si el experimento funciona, lo juntas; si no, lo borras sin dejar rastro. Las etiquetas (tags) marcan los hitos que publicas. Con la IA ejecutando Git, tú solo decides qué experimentar aparte y qué mereces guardar como versión oficial.

QUÉ APRENDERÁS

- Usar ramas para experimentos y etiquetas para hitos, con la IA ejecutando las operaciones.

El semáforo de tus experimentos

Trabajar todo sobre la línea principal es temerario: cada ocurrencia nueva puede romper lo publicado. Las **ramas** te dan un espacio aislado para experimentar, y las **etiquetas** congelan los momentos que publicas. La regla del builder: en la principal solo vive código que funciona; lo dudoso nace en una rama.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

1. Una línea principal, muchas sucursales



Cómo se lo pides a la IA

Cuatro decisiones, cuatro frases

```
# experimentar el rediseño del checkout sin tocar lo publicado\n$ git checkout -b  
rama/nuevo-checkout      # creo la rama desde main\n... la IA rediseña y commitea  
aquí ...\n\n# el experimento paso las pruebas: lo junto a main\n$ git checkout  
main                      # vuelvo a la principal\n$ git merge rama/nuevo-  
checkout                  # absorbo el logro\n$ git branch -d rama/nuevo-checkout  
# cierro el laboratorio\n\n# publique: congelo este punto para siempre\n$ git tag  
v1.2\n$ git tag -l              # listar mis versiones oficiales
```

Cuándo usar cada una

Las ramas protegen el presente; las etiquetas protegen el pasado.

Situación	Herramienta	Frase para la IA
Pruebo un cambio arriesgado	rama nueva	«Abre una rama para experimentar esto sin tocar main»
El experimento funcionó y probé	fusionar (merge)	«Fusiona la rama a main»
El experimento fracasó	borrar rama	«Descarta la rama; main debe quedar igual»
Publiqué una versión real	etiqueta (tag)	«Etiqueta este commit como v1.0»
Un cliente reporta algo de la versión 1.0	volver al tag	«Muéstrame el código exacto de v1.0»

Prueba

2. Quieres reescribir el carrito de compras pero temes romper la tienda publicada. ¿Qué haces primero?

- ☐ Editar directamente en main y rezar para que funcione.
- ☐ Abrir una rama desde main y experimentar ahí.
- ☐ Borrar main y empezar de cero.
- ☐ Etiquetar el estado actual como v2.0.

3. Si un experimento en una rama fracasa, fusionarlo a medias puede contaminar la línea principal.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Detecta la maniobra peligrosa

ACTIVIDAD
INTERACTIVA
DISPONIBLE EN
LUMBRE

4. Planeas cambiar toda la base de datos de proveedores de pago. Señala el primer paso que NO debes hacer:



5. Antes de tu próximo cambio grande, dile a la IA: «crea una rama para esto». Terminado, decide con datos —pruebas, no corazonadas— si la fusionas o la borras. Etiqueta lo que publiques.

La diferencia entre un builder y un apostador es dónde ocurre el experimento.

Referencia curricular

Materia:	Desarrollo de Software con IA
-----------------	-------------------------------

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



<https://empresa.lumbre.lat/object/fsi-m14-0a02>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat