

L U M B R E



Pleno, Mesa y Junta: tres órganos, tres lógicas

Materia: Formación Parlamentaria

03/10/2026

Antes de empezar

En la Cámara mandan tres órganos con lógicas distintas: el Pleno vota, la Mesa conduce y la Junta acuerda. Saber a cuál llevar cada asunto es la primera alfabetización institucional del diputado novel.

QUÉ APRENDERÁS

- Distinguir las funciones y la lógica de decisión del Pleno, la Mesa Directiva y la Junta de Coordinación Política.

La tríada que gobierna la Cámara

La Cámara de Diputados se gobierna con tres órganos. El **Pleno** es la totalidad de los 500: es el único que **vota** decretos, puntos de acuerdo y nombramientos; sus decisiones valen por mayoría simple, calificada o unánime según la Constitución. La **Mesa Directiva** —una presidencia y tres vicepresidencias, más secretarios— **conduce las sesiones**: declara el quórum, dirige el uso de la palabra, somete las votaciones y da fe del resultado; su fuerza es reglamentaria, no política. La **Junta de Coordinación Política (Jucopo)** es el órgano de **acuerdo entre coordinadores de los grupos parlamentarios**: organiza la agenda, define la política interior de la Cámara, propone la mesa y las comisiones, y resuelve por consenso o, a falta de él, por mayorías calificadas entre coordinadores. La Ley Orgánica del Congreso General dibuja esta separación: el Pleno decide, la Mesa ejecuta la sesión y la Junta negocia el antes. Confundirlos es el error de novato: llevarle a la Mesa un conflicto político, o pedirle a la Junta un voto que solo el Pleno puede dar.

Para tu vida diaria de diputado, la brújula es simple. ¿Necesitas **aprobar una ley**? El camino termina en el Pleno, pero se gana antes, en la Jucopo: si los coordinadores no la incluyen en la agenda, no hay votación. ¿Necesitas **que se cumpla el reglamento en la sesión** —la palabra, el tablero, una rectificación—? Mesa Directiva y Presidencia. ¿Necesitas **un lugar en una comisión, tiempo de tribuna o el orden de los puntos de acuerdo**? Jucopo, a través de tu coordinador. De ahí la primera lección de poder de la Cámara: **los tres órganos no están en pirámide, están en serie**; tu iniciativa muere si se salta el eslabón de la negociación, y tu protesta muere si se salta el eslabón reglamentario. En la práctica, quien llega sin entender la tríada escribe discursos que nadie agenda y presenta iniciativas que nadie turna. Quien la entiende, en cambio, sabe que cada batalla tiene su órgano y su momento.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

1. Quién puede qué en la Cámara



2. Un grupo parlamentario quiere que su punto de acuerdo se vote este jueves en el pleno. ¿A qué órgano debe negociar primero la inclusión en el orden del día?

- ☐ A la Mesa Directiva, porque reparte los micrófonos.
- ☐ A la Junta de Coordinación Política, que concierta la agenda.
- ☐ Al Pleno, pidiendo voz para proponer agenda.
- ☐ A la comisión de gobernanza de la Cámara.

3. La Mesa Directiva puede negarse a someter a votación un dictamen que la mayoría del Pleno ya quiere aprobar.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Autocomprobación

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

4. Un diputado de primer ingreso explica a su equipo la división de órganos. Marca la línea equivocada:



5. Elige un asunto imaginario de tu curul —un punto de acuerdo por el agua de tu distrito— y traza su ruta por los tres órganos: quién lo mete a agenda, quién lo conduce en sesión, quién lo vota. Escríbela en cuatro renglones.

Primero Jucopo, después Mesa, al final Pleno; en ese orden se ganan las votaciones.

Referencia curricular

Materia:	Formación Parlamentaria
-----------------	-------------------------

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



<https://lumbre.lat/object/dp-org-r01-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat