

ASOCIACIÓN NACIONAL DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

DOCUMENTO DE METODOLOGÍA

Taller de Gobierno Escolar

Duración total	2 horas (2 bloques de 1 hora)
Modalidad	Presencial
Dirigido a	Personeros/as y representantes estudiantiles
Nivel	Educación básica secundaria y media
Área temática	Gobierno escolar, Ley 115, Decreto 1860
Tipo de sesión	Formación política y pedagógica crítica

1. Presentación y Justificación

Este documento describe la metodología del taller de formación estudiantil diseñado para personeros y personeras, representantes de salón y líderes estudiantiles de educación básica secundaria y media en Colombia. El taller forma parte del ciclo de formación de la Asociación Nacional de Estudiantes de Secundaria (ANDES) y se articula con la campaña por una nueva Ley General de Educación.

El gobierno escolar, instituido por la Ley 115 de 1994 y reglamentado por el Decreto 1860 del mismo año, se presenta como el mecanismo democrático de la educación colombiana. Sin embargo, un análisis estructural de sus órganos, competencias y jerarquías revela que el estudiantado ocupa un lugar periférico en la toma de decisiones reales: un voto de ocho en el Consejo Directivo, un personero sin instrumentos ejecutivos, y un consejo estudiantil que no puede autoconvocarse ni garantizar su propia agenda.

Este taller busca que los y las participantes no solo identifiquen esos límites jurídicos, sino que los experimenten de manera vivencial a través de la simulación, los procesen colectivamente desde un marco de pedagogía crítica, y lleguen a formular propuestas propias de transformación. Al final, el taller sirve como punto de encuentro para vincular liderazgos estudiantiles dispersos al proyecto colectivo de ANDES.

2. Marco Pedagógico

2.1 Pedagogía crítica

El taller se fundamenta en la pedagogía crítica freireana, que parte de tres principios:

- El conocimiento se construye desde la experiencia y la problematización, no desde la transmisión unidireccional.
- El educando es sujeto activo del proceso.
- La educación tiene una dimensión política: su finalidad es la transformación de las condiciones que limitan la libertad.

En consecuencia, la presentación de la primera hora no es una clase magistral sino una conversación guiada que va del análisis de la norma a la experiencia concreta de los participantes. En el taller se realiza un juego de roles, luego lo descomponen críticamente y finalmente articulan una respuesta colectiva.

2.2 Aprendizaje situado

El taller usa casos de conflicto escolar reales y reconocibles por el público. La distancia abstracta de la ley se reduce al máximo: los participantes no leen el artículo 28 del Decreto 1860 sino que lo encarnan en un rol y descubren sus límites por acción directa.

2.3 Juego de roles como método

El juego de roles permite activar simultáneamente la comprensión cognitiva, la dimensión emocional y la posición política de los participantes. Al asumir el rol del rector, el personero o el representante al Consejo Directivo, cada persona experimenta desde adentro la asimetría de poder que la ley produce. Esto hace más difícil la “pasividad cómoda” y genera disposición al cambio.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Que los y las participantes comprendan la estructura jurídica del gobierno escolar colombiano, identifiquen sus límites estructurales para garantizar poder real de decisión al estudiantado, y desarrollen disposición para organizarse colectivamente en torno a la exigencia de una reforma profunda.

3.2 Objetivos específicos

1. Identificar los órganos del gobierno escolar, sus funciones y sus relaciones de poder según la Ley 115 de 1994 y el Decreto 1860 de 1994.
2. Analizar críticamente las cuatro fallas estructurales del marco legal que limitan una autonomía estudiantil real.
3. Vivenciar, a través del juego de roles, los límites concretos del personero y el consejo estudiantil frente a decisiones institucionales.
4. Formular, en grupos, propuestas de reforma concreta al modelo de gobierno escolar.
5. Reconocer en ANDES el espacio colectivo para articular esas propuestas a escala nacional.

4. Metas e Indicadores de Logro

Objetivo	Meta cuantificable	Indicador de verificación
Comprensión de la estructura legal	100% de participantes nombra correctamente al menos 3 órganos del gobierno escolar y su función	Observación durante la presentación y la plenaria del taller
Identificación de fallas estructurales	Cada grupo identifica como mínimo 2 fallas en su caso asignado	Registro escrito en la ficha de trabajo grupal
Participación activa en el roleplay	Todos los grupos representan su caso durante al menos 8 minutos	Observación directa del facilitador
Producción de propuestas	Cada grupo formula 3 propuestas concretas de reforma	Fichas de trabajo recogidas al final del taller
Vinculación a ANDES	Al menos 30% de participantes deja datos de contacto	Hoja de inscripción o formulario digital

5. Perfil de los Participantes

El taller está diseñado para grupos de entre 20 y 40 estudiantes con el siguiente perfil:

- Personeros y personeras estudiantiles en ejercicio o electos.
- Representantes de salón (voceros del consejo estudiantil) de cualquier grado.
- Líderes estudiantiles reconocidos por sus comunidades educativas.
- Rango etario aproximado: 13 a 18 años.
- Nivel de formación previo: ninguno requerido.

Grupos más pequeños (menos de 15) pueden desarrollar el taller reduciendo a dos grupos de roleplay. Grupos mayores (más de 40) requieren un facilitador adicional para el acompañamiento grupal.

6. Materiales y Recursos

6.1 Materiales para el facilitador

Material	Cantidad	Descripción
Presentación	1 archivo	15 diapositivas. Requiere proyector y computador.
Este documento de metodología	1 copia	Para consulta del facilitador durante la sesión.
Casos de roleplay impresos (Tarjetas de caso)	1 por grupo	4 casos distintos. Ver Sección 9.2.
Fichas de roles	1 por participante	Descripción breve del rol asignado. Ver Sección 9.3.
Ficha de trabajo grupal	1 por grupo	Guía estructurada para el taller. Ver Sección 9.4.
Cronómetro o reloj visible	1	Para control de tiempos.
Hoja de inscripción ANDES	1 por grupo	Para recolección de datos de contacto.

6.2 Materiales para participantes

Material	Cant. aprox.	Observación
Pliego de papel	1 por grupo	Para registro de propuestas en plenaria.
Marcadores de colores	2-3 por grupo	Preferible: uno de color oscuro, uno de color.
Tarjeta de rol (ficha individual)	1 por persona	Se entrega al inicio del taller.
Ficha de trabajo grupal	1 por grupo	Se recoge al final del taller.
Esferos o lapiceros	1 por persona	Para anotaciones individuales.

6.3 Requerimientos técnicos y espaciales

- Sala con capacidad para el número de participantes, preferiblemente con mesas móviles que permitan trabajo en grupos.

- Proyector o pantalla y computador para la presentación (Bloque 1).
- Tablero, pizarrón o pared disponible para pegar papelógrafos en plenaria.
- Cinta de enmascarar o cinta para pegar papelógrafos.
- Acceso a impresora para tarjetas y fichas, o gestión previa de impresión.
- Opcional: parlante portátil para música ambiental durante trabajo grupal.

7. Cronograma

La sesión se divide en dos bloques de una hora cada uno.

Tiempo	Momento	Tipo	Responsable
0:00 - 0:05	Apertura y pregunta de entrada	Activación / plenaria	Facilitador/a
0:05 - 0:55	Bloque 1: Presentación participativa	Exposición dialogada	Facilitador/a
0:55 - 1:00	Transición y organización de grupos	Logística	Facilitador/a
1:00 - 1:05	Instrucciones del taller	Plenaria	Facilitador/a
1:05 - 1:15	Lectura de caso y asignación de roles	Trabajo grupal	Grupos
1:15 - 1:25	Roleplay: actuación del caso	Simulación	Grupos
1:25 - 1:40	Análisis crítico y propuestas	Trabajo grupal	Grupos
1:40 - 1:55	Plenaria: presentación de propuestas	Socialización	Grupos + facilitador
1:55 - 2:00	Cierre y vinculación a ANDES	Plenaria	Facilitador/a

8. Desarrollo del Bloque 1: Presentación

Duración: 60 minutos. Instrumento: presentación PPTX de 15 diapositivas.

8.1 Momento de apertura (0 a 5 min)

Antes de abrir la primera diapositiva, el facilitador formula la siguiente pregunta al grupo:

Pregunta de entrada

“¿Cuántos de ustedes han sido personeros o representantes de salón? ¿Qué decisiones reales pudieron tomar? Den un ejemplo concreto.”

Se escuchan 2 o 3 respuestas sin comentarlas. El facilitador anota en el tablero las palabras clave que emerjan (ej.: “uniforme”, “no nos escucharon”). Estas notas servirán para conectar con la diapositiva de democracia decorativa más adelante.

Objetivo de este momento: activar el conocimiento previo, crear expectativa y generar identificación emocional con el tema.

8.2 Guía por diapositiva

Diap	Título	Tiempo aprox.	Instrucción clave
1	Portada	1 min	Presentar la sesión. Anunciar la estructura de 2 horas.
2	La base legal	7 min	Distinguir entre voz y voto. Preguntar: ¿participación en la dirección implica poder de decisión?
3	Organigrama	7 min	Preguntar: ¿cuáles de estos órganos son decisorios? ¿cuáles son consultivos? Anotar respuestas.
4	Consejo Directivo	6 min	Marcar el 1 de 8. Explicar la incompatibilidad personero-representante.

5	El personero	6 min	Preguntar: con estas herramientas, ¿qué problema de su colegio puede resolver?
6	Consejo estudiantil	5 min	Enfatizar: lo convoca el rector. Preguntar: ¿parlamento o comité decorativo?
7	1/8	3 min	Pausa. Silencio breve. Dejar la imagen.
8	Democracia decorativa	7 min	Conectar con las respuestas de la pregunta de entrada. Citar el estudio de Bucaramanga.
9	4 fallos	8 min	Preguntar si han vivido cada fallo. Tiempo para 1-2 anécdotas por fallo.
10	Promesa vs entrega	4 min	Síntesis. Enfatizar que es diseño, no error de implementación.
11	¿Gobierno real?	4 min	Preguntar: ¿qué agregarían? Prepara el terreno del taller.
12-13	ANDES y la ruta	5 min	Breve, no insistente. Solo posicionar ANDES como la articulación.
14	Llamado a la acción	2 min	Anunciar el taller y dar instrucciones de transición.

8.3 Normas de facilitación para la presentación

- No leer las diapositivas. El texto es mínimo: ampliar con voz y ejemplos.
- Si el grupo es grande (+30 personas), reformular la pregunta como “quién quiere compartir” en lugar de preguntar al azar.
- Conectar constantemente con la experiencia: “¿les ha pasado esto?” es más poderoso que “como dice la ley...”.
- Si un tema genera debate, apuntarlo para la plenaria final del taller.

9. Desarrollo del Bloque 2: El Taller

9.1 Instrucciones generales del taller

Al cerrar la diapositiva 14, el facilitador hace la transición:

Texto de transición sugerido

“Todo lo que analizamos en esta hora, lo van a vivir en los próximos 40 minutos. Los voy a dividir en grupos. Cada grupo recibe un caso de conflicto real en un colegio. Van a representarlo, luego van a identificar qué puede y qué no puede hacer el estudiantado según la ley, y finalmente van a proponer tres cambios concretos. Esas propuestas son las que ANDES lleva al Congreso.”

9.2 Organización de grupos

- Grupos de 4 a 6 personas. Si el grupo es de 20-30 personas: 4 grupos. Si es de 31-50: 5 a 7 grupos.
- Asignar un caso diferente a cada grupo (rotar si hay más grupos que casos).
- Asignar roles dentro de cada grupo antes de entregar el caso. Ver Sección 9.3.

9.3 Roles del roleplay

Rol	Descripción del personaje	Posición en el caso
Rector/a	Directivo del colegio. Tiene poder ejecutivo. Preside el Consejo Directivo.	Defiende la decisión institucional o la impone.
Personero/a	Estudiante de 11°. Solo puede promover derechos, recibir quejas, presentar informes.	Intenta resolver el conflicto con las herramientas que tiene.
Representante al CD	Único estudiante en el Consejo Directivo. 1 voto de 8.	Intenta influir en la decisión colectiva del consejo.
Vocero de salón	Elegido por su grado. Hace parte del Consejo de Estudiantes.	Representa el sentir de sus compañeros. Sin poder ejecutivo directo.

Observador/a ext.	No participa en el conflicto. Toma notas de lo que funciona y lo que no.	Al final, reporta al grupo los límites identificados.
-------------------	--	---

Adaptaciones de rol

Si el grupo tiene menos de 5 personas, eliminar el rol de Observador/a y que el rol de Vocero asuma también esa función al final.

Si tiene 6 personas, se pueden tener dos Voceros (de distintos grados).

9.4 Casos de roleplay

Se entregan cuatro casos distintos. Cada tarjeta incluye el contexto, la situación de conflicto y las preguntas guía.

CASO A – El Uniforme

CONTEXTO: La rectora del colegio decide unilateralmente cambiar el color del uniforme de lunes a viernes a un modelo más costoso. Informa la decisión por circular sin consultar a ningún órgano estudiantil.

CONFLICTO: Los estudiantes se oponen porque muchas familias no pueden pagar el nuevo uniforme. El personero recibe más de 30 quejas en una semana.

PREGUNTAS GUÍA PARA EL ROLEPLAY:

1. ¿Qué puede hacer el personero según el Art. 28 del Decreto 1860?
2. ¿Puede el representante al Consejo Directivo bloquear o revertir la decisión?
3. ¿Puede el Consejo de Estudiantes convocar una reunión de emergencia?
4. ¿Qué pasa si la rectora simplemente ignora al personero?

CASO B – La Contratación

CONTEXTO: El Consejo Directivo aprueba contratar un proveedor de restaurante escolar a un precio significativamente más alto que el año anterior. El representante estudiantil votó en contra, pero fue derrotado 7 a 1.

CONFLICTO: Los estudiantes sospechan que hay irregularidades en la contratación. Quieren acceder a los documentos del proceso y auditarlo. El personero solicita la información al rector, quien dice que es 'confidencial'.

PREGUNTAS GUÍA PARA EL ROLEPLAY:

1. ¿Tiene el personero herramientas legales para exigir la información?
2. ¿Puede el Consejo de Estudiantes citar al Consejo Directivo a rendir cuentas?
3. ¿Qué instancias externas al colegio podría activar el estudiantado?
4. ¿Qué cambio en la ley habría evitado esta situación?

CASO C – El Docente

CONTEXTO: Un docente lleva meses haciendo comentarios humillantes a estudiantes durante las clases. Varios estudiantes han presentado quejas ante la coordinación sin que se tome ninguna acción.

CONFLICTO: El personero elabora un informe documentado con testimonios y lo presenta al Consejo Directivo. El rector dice que el tema es 'administrativo interno' y que no hay mérito para sanción.

PREGUNTAS GUÍA PARA EL ROLEPLAY:

1. ¿Puede el personero exigir una sanción disciplinaria al rector?
2. ¿Puede el Consejo Directivo remover al docente? ¿Quién tiene ese poder?
3. ¿Qué rol tiene la Secretaría de Educación en este conflicto?
4. ¿La ley protege suficientemente al estudiantado frente a docentes que abusan?

CASO D – La Asamblea

CONTEXTO: El Consejo de Estudiantes quiere sesionar de urgencia porque se enteraron de que el rector planea suspender la semana cultural por 'bajo rendimiento académico'. La petición de sesión es ignorada.

CONFLICTO: El rector argumenta que el Consejo de Estudiantes solo puede reunirse cuando él lo convoca. Los voceros quieren organizar una asamblea estudiantil, pero el rector amenaza con sanciones disciplinarias.

PREGUNTAS GUÍA PARA EL ROLEPLAY:

1. Según el Art. 29 del Decreto 1860: ¿quién convoca al Consejo de Estudiantes?

2. ¿Tiene el rector facultad legal para prohibir una asamblea estudiantil?
3. ¿Qué diferencia hay entre el derecho a reunirse y el derecho a decidir?
4. ¿Qué cambio estructural daría al Consejo de Estudiantes autonomía real?

9.5 Ficha de trabajo grupal

Cada grupo recibe esta ficha impresa. Se recoge al finalizar la plenaria.

FICHA DE TRABAJO GRUPAL

TALLER: EL JUICIO AL GOBIERNO ESCOLAR

Caso asignado: _____ Grupo No.: _____

PARTE 1 - DURANTE EL ROLEPLAY (10 min)

Anotar aquí lo que cada rol logró y no logró hacer:

- Personero/a pudo:

- Personero/a no pudo:

- Representante CD pudo:

- Representante CD no pudo:

PARTE 2 - ANÁLISIS (10 min)

¿Cuál falla estructural de la ley quedó más evidente en su caso? Expliquen:

PARTE 3 - PROPUESTAS (10 min)

Formulen 3 cambios concretos a la ley que habrían cambiado el resultado:

1.

2.

3.

PARTE 4 - PARA LA PLENARIA

Nombre del/la vocero/a que va a presentar:

10. Plenaria y Cierre

10.1 Plenaria de propuestas (15 min)

Cada grupo tiene de 2 a 3 minutos para presentar sus 3 propuestas. El facilitador va recogiendo en el tablero o pliego de papel bajo dos columnas:

“Propuestas al interior del marco actual”	“Propuestas que requieren cambiar la ley”
(Lo que se puede hacer ya, con la ley que existe)	(Lo que requiere reforma legal o nueva ley)

Esta división es clave pedagógicamente porque no todo requiere nueva ley. Pero las transformaciones estructurales sí. El facilitador no impone la conclusión sino que la extrae del mapa que el grupo construyó.

10.2 Síntesis del facilitador (3 min)

Después de la plenaria, el facilitador hace una síntesis que:

- Nombra los patrones comunes entre los casos (ej.: en todos, el personero visibilizó pero no resolvió).
- Conecta las propuestas del grupo con la demanda de ANDES por una nueva Ley General de Educación.
- No presenta a ANDES como “la solución” sino como el espacio donde estas propuestas se articulan.

10.3 Vinculación a ANDES (2 min)

Texto de cierre

“Lo que propusieron hoy no es nuevo. Estudiantes en todo el país han llegado a las mismas conclusiones por los mismos caminos. El problema es que cada

colegio lo enfrenta solo. La ANDES existe para que esos liderazgos sean parte de un movimiento que habla con una sola voz ante el Congreso y el Ministerio de Educación. Si hoy les pareció que esto vale la pena, hay un lugar para esa pelea.”

Entregar la hoja de inscripción o el QR de contacto. No presionar: quien quiere, deja sus datos.

11. Criterios de Evaluación del Taller

11.1 Evaluación de proceso (durante el taller)

Criterio	Indicadores observables	Instrumento
Participación activa	Todos los roles son asumidos; nadie permanece en silencio total durante el roleplay	Observación directa
Comprensión jurídica	Los grupos usan correctamente los límites legales de cada rol durante la simulación	Ficha de trabajo grupal
Pensamiento crítico	Las propuestas trascienden el caso concreto y señalan fallos estructurales	Ficha de trabajo grupal + plenaria
Clima grupal	Los grupos mantienen un ambiente de respeto y participación distribuida	Observación directa

11.2 Evaluación de resultado (al finalizar)

Meta	Verificación
Comprensión de la estructura legal	En la plenaria, los grupos pueden nombrar el artículo legal que sustenta el límite que encontraron
Identificación de fallas	Cada ficha de trabajo tiene al menos 2 fallas identificadas con su artículo de referencia
Propuestas	Cada grupo formula 3 propuestas y puede distinguir entre las que requieren ley y las que no

Vinculación	Se recogen datos de contacto de interesados en ANDES al finalizar
-------------	---

12. Perfil del Facilitador

El taller puede ser facilitado por cualquier miembro capacitado de ANDES. Se recomienda:

- Conocimiento básico de la Ley 115 y el Decreto 1860 (basta con leer los artículos 6, 142 y 143 de la Ley 115, y los artículos 19-30 del Decreto 1860).
- Habilidad para moderar debates sin imponer conclusiones.
- Disponibilidad para dos horas continuas sin interrupciones mayores.

No se requiere ser docente ni tener formación jurídica formal. El documento de metodología y la presentación contienen todo el material necesario.

13. Recomendaciones

Situación	Recomendación
El grupo es muy pasivo en la presentación	Pasar rápido a preguntas concretas. Usar "¿a alguien le pasó esto?" antes de explicar.
Un grupo termina el roleplay muy rápido	Indicarles que profundicen en la Parte 2 (análisis) o agreguen un quinto rol: un padre/madre de familia.
El debate sobre un tema se extiende	Anotar el tema en el papelógrafo y anunciar que se retoma en plenaria. No cortar el interés, redirigirlo.
Algún participante defiende al rector en el roleplay con argumentos fuera del caso	Recordar que el roleplay tiene un marco legal definido. El debate normativo va en la Parte 2.
No hay proyector	La presentación no es estrictamente necesaria. El facilitador puede facilitar el Bloque 1 con el tablero y el documento impreso.
El grupo no conoce la ley y se bloquea en el roleplay	Entregar las tarjetas de rol con los artículos clave resumidos. (Se pueden añadir a las fichas de rol.)

Poco tiempo (sesión de 1 hora)	Eliminar el Bloque 1 y usar solo el taller. Entregar la presentación como material de lectura posterior.
--------------------------------	--

14. Referencias y Marco Legal

Marco jurídico:

- República de Colombia. Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación). Artículos 6, 93, 142, 143, 144, 145.
- República de Colombia. Decreto 1860 de 1994. Artículos 18-30.
- República de Colombia. Decreto 1286 de 2005. Participación de los padres de familia.
- República de Colombia. Ley 1620 de 2013 y Decreto 1965. Convivencia escolar.

Referencias académicas:

- Cubides, H. (2001). Gobierno escolar: cultura y conflicto político en la escuela. *Nómadas (Colombia)*, (15).
- Redalyc (2022). El reto de las escuelas democráticas modernas. El caso colombiano.
- Revista Logos Ciencia & Tecnología (2019). Deformación de la participación y la democracia en la elección de los personeros estudiantiles. Estudio cualitativo en instituciones de Bucaramanga, Colombia.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.