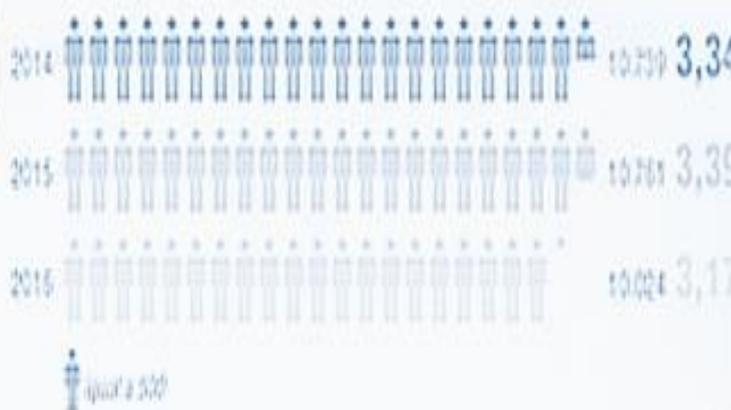


ANORAMA DE
BANDONO DE
LAS AULAS

TASA DE DESERCIÓN ESCOLAR EN MEDIO

2014 a 2016. Cantidad de estudiantes



TASA DE DESERCIÓN
POR NIVEL DE ESCOLARIDAD

2014 a 2016. Cantidad de estudiantes

2014 ■
2015 ■■
2016 ■■■



JUEGO DE MESA DESERCIÓN ESCOLAR

David Francisco Camargo Hernández

Autor de numerosos libros

Ganador de premios internacionales

Grupo Dhafra

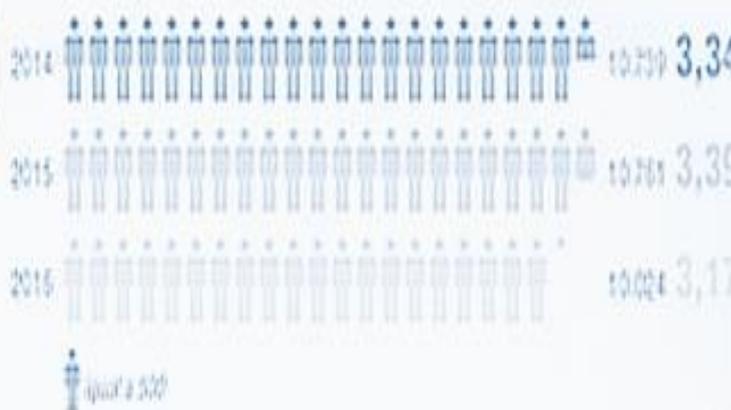
Fundaescritor

2020

ANORAMA DE
BANDONO DE
LAS AULAS

TASA DE DESERCIÓN ESCOLAR EN MEDIO

2014 a 2016. Cantidad de estudiantes



TASA DE DESERCIÓN
POR NIVEL DE ESCOLARIDAD

2014 a 2016. Cantidad de estudiantes

2014 ■
2015 ■■
2016 ■■■



INTRODUCCIÓN

El juego pretende crear CULTURA EDUCATIVA, frente a la problemática de LA DESERCIÓN ESCOLAR, para buscar soluciones y reducir esos indicadores, pero también evidenciar las CAUSALES por las cuales los estudiantes se ausentan de las aulas de clases.

La idea es identificar a los desertores y motivarlos para que regresen, ya que es el mejor camino para forjarse un futuro.

Es muy divertido porque hay casillas donde al JUGADOR lo devuelven (sanción), pero también otras donde puede avanzar (recompensa).