



# Superintendencia Financiera de Colombia

• **Superfinanciera, Primera en Transparencia**





# **SUPERFINANZAS**

## **Manual del Instructor**

**Dirección de Protección al Consumidor Financiero**

**Superintendencia Financiera de Colombia**

**Bogotá, agosto de 2014**

1. Qué es “SUPERFINANZAS”?
2. Objetivo de “SUPERFINANZAS”
3. Qué se aprende con “SUPERFINANZAS”?
4. ¿Qué se persigue con esta actividad?
5. Recomendaciones para el Instructor
7. Cómo se juega SUPERFINANZAS?
8. Quién gana en SUPERFINANZAS?
9. Encuestas





**BIENVENIDOS A**

# **SUPERFINANZAS**

**SABER PAGA:** Aprenda más sobre productos y servicios financieros!

El juego "Superfinanzas" es más que un juego: Es una herramienta de aprendizaje para niños y adultos. Contiene definiciones, características y otros elementos que conducirán a comprender mejor el Sector Financiero y del Mercado de Valores y suministrará herramientas de planeación, formas de ahorro e inversión, que permitirá el cumplimiento de metas.

**Sistema Financiero**

**INSTITUCIONES FINANCIERAS**

**PREMIO**

**CRÉDITO**

**ACCIONES**

**Superfinanciera**

**Superintendencia Financiera de Colombia**

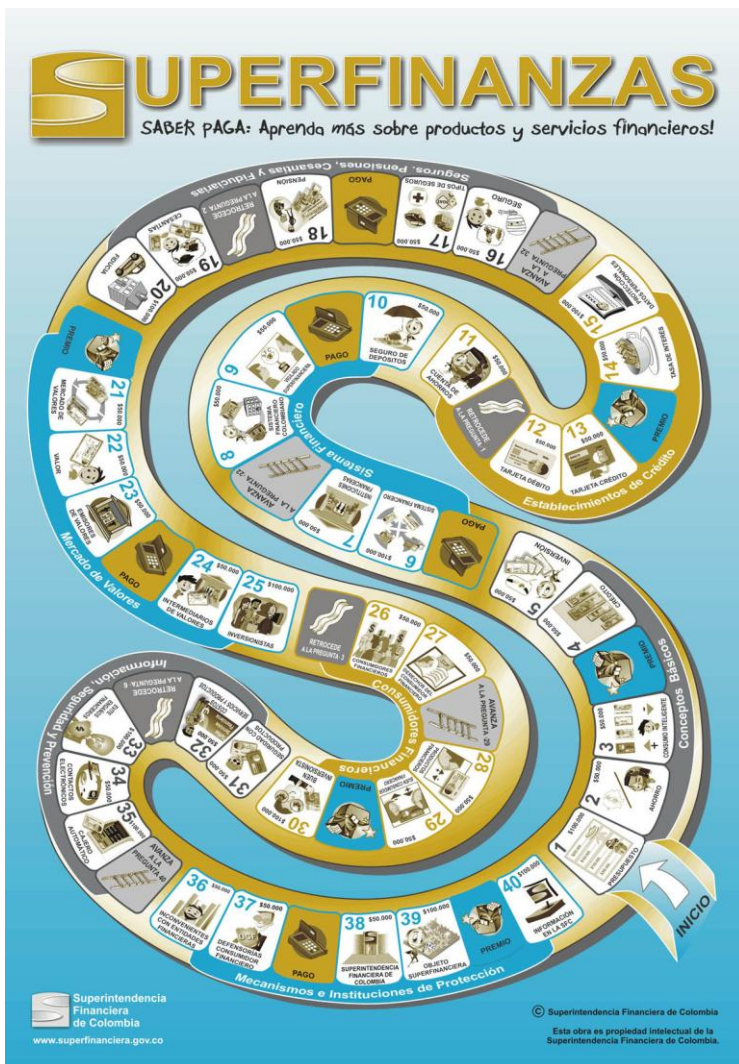
[www.superfinanciera.gov.co](http://www.superfinanciera.gov.co)



## Aprenda con la Superintendencia Financiera de Colombia SFC Juego de Educación Financiera







“Superfinanzas” es más que un juego; es una herramienta de aprendizaje para niños y adultos.

Contiene definiciones, características y otros elementos que conducirán a comprender mejor el Sector Financiero y del Mercado de Valores, y suministrará herramientas de planeación, ahorro e inversión, que facilitarán el cumplimiento de metas personales.

## 2. Objetivo de SUPERFINANZAS

Contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. El Jugador que responda acertadamente la mayor cantidad de preguntas se convertirá en el Jugador con mayor aprendizaje y a su vez con mayor dinero acumulado para la **realización de sus proyectos** ... aunque puede suceder que el azar del juego haga ganador a quien obtuvo por suerte las Tarjetas Premio...

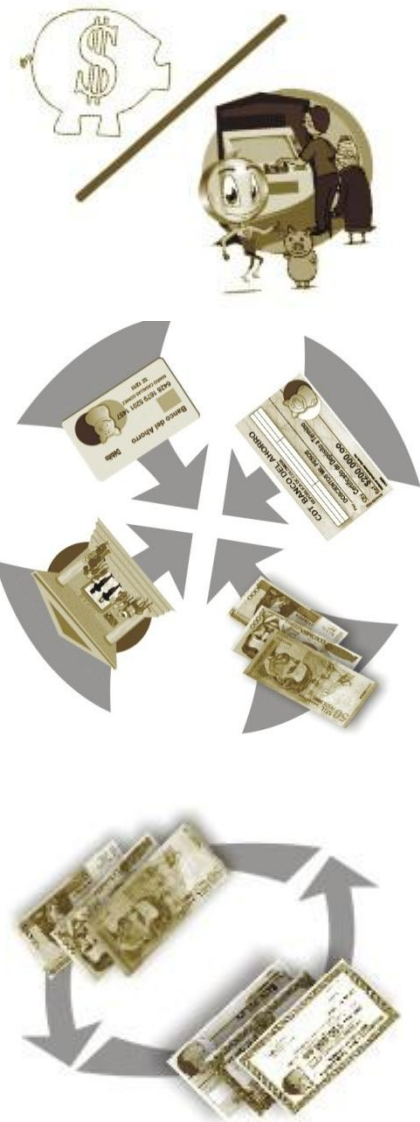
La idea es que entre más se juegue, mayor será el aprendizaje adquirido por el jugador y mayor su deseo de consultar otras fuentes que le permitan ampliar sus conocimientos:  
[www.superfinanciera.gov.co](http://www.superfinanciera.gov.co).



**En SUPERFINANZAS gana el que más sabe, SABER PAGA.**

El material pedagógico SUPERFINANZAS permite comprender, entre otros, los siguientes conceptos:

- Presupuesto, ahorro, crédito, inversión, consumo responsable.
- Para qué sirve el sistema financiero y cómo funciona?
- Cuenta de ahorros, tarjeta débito, tarjeta de crédito, tasa de interés, seguro, pensión
- Qué son las instituciones financieras, quién las vigila?
- Para qué sirve el mercado de valores y cómo funciona?
- Cuáles son los derechos de los consumidores financieros?







- Jugar “SUPERFINANZAS” espontáneamente para sensibilizar sobre la necesidad de educar financieramente a todo nivel, de manera que la experiencia se torne más enriquecedora y permita la posterior retroalimentación con los estudiantes o grupo destinatario.
- Empoderar a los instructores, como futuros multiplicadores de SUPERFINANZAS, de las capacidades para la utilización del juego como herramienta de aprendizaje entre sus estudiantes o grupo destinatario.
- Validar con los asistentes la incorporación formal de “SUPERFINANZAS” a las actividades lúdico pedagógicas de la estructura académica de las instituciones.

### Señor Instructor, bienvenido!!.

Usted tendrá la oportunidad de dirigir el juego y el privilegio de ser multiplicador de aprendizajes en adelante, para ello no necesita ser un experto en materia financiera, solamente tenga en cuenta lo siguiente:

1. **Lea la Presentación** y las **Instrucciones** del juego y tenga presentes las diferentes variables.
2. Asegúrese de **contar con todo el material** del juego y recursos suficientes. Si considera que hacen falta recursos, utilice material didáctico (billetes o valores y fichas adicionales).
3. **Lea previamente** todas **las preguntas y sus respuestas**; si tiene dudas resuélvalas antes del juego. Puede consultar la web de la SFC: [www.superfinanciera.gov.co](http://www.superfinanciera.gov.co).



Todas sus dudas, preguntas y sugerencias serán atendidas a través de nuestro correo electrónico:

[superfinanzas@superfinanciera.gov.co](mailto:superfinanzas@superfinanciera.gov.co)

Si desea un curso formal puede inscribirse en el SENA gratuitamente: Curso **Suministro de información y Asesoría para el Consumidor Financiero**, consultando la web: [www.senavirtualcursos.com.co](http://www.senavirtualcursos.com.co).

4. Realice un **juego previo** entre los docentes u otros tutores interesados para asimilar de mejor manera los conocimientos.

5. Se recomienda establecer como **incentivo** para los jugadores un logro académico (calificación, puntos, apreciativas) pues en SUPERFINANZAS SABER PAGA y gana el que más sabe.



**5.** Como el objetivo del juego es aprender, al final se sugiere hacer una reflexión a manera de **retroalimentación** con el grupo de jugadores, instando al ganador a tomar decisiones adecuadas de ahorro e inversión para la realización de sus proyectos y generando mayor conciencia de la importancia de un consumo responsable y de la toma de decisiones financieras informadas. Se sugiere hacer preguntas como estas u otras derivadas de las respuestas del grupo:

- ¿Has pensado qué harás con el dinero?
- Ahorrarlo, invertirlo, Gastarlo?
- De que manera ahorrarías?
- ¿En qué invertirías?
- ¿Qué comprarías?
- ¿Por qué?
- ¿Has comparado opciones?





## 7. Cómo se juega SUPERFINANZAS?



**Tiempo de juego:** Una hora o más, dependiendo del acuerdo de juego.

**Dirigido a:** Niños mayores de 12 años y adultos de todas las edades.

**Número de jugadores:** de 2 a 6 (o más con fichas adicionales).

**Contenido:** 1 Tablero o Pista de Juego, 40 Tarjetas de Respuesta ,5 Tarjetas Premio,5 Tarjetas Pago, Recursos Base (billetes, tarjetas debito, cheques, acciones, cdts), 6 Fichas, 2 Dados, 1 hoja de Instrucciones



**1.** Al comenzar el juego cada Jugador recibe unos Recursos Base definidos por el grupo (cantidad sugerida \$500.000 por Jugador); distribuidos entre billetes, acciones, tarjetas débito, cheques y cdts. El dinero restante estará a disposición del Administrador del Juego, papel que podrá desempeñar cualquier jugador o el tutor (Instructor) de juego.



**2.** Cada Jugador verifica que cuente con los Recursos Base definidos (todos con el mismo monto de recursos) y lee para comprender las descripciones de acción, tarjeta débito, cheque y certificado de depósito a término, que también representan dinero.



**3.** El grupo define cuál es el máximo de dinero para ganar en cada juego, ejemplo hasta \$1.000.000, hasta \$2.000.000, etc, o hasta que algún Jugador llegue a la Pregunta 40; en fin, el juego admite que el grupo determine cómo quiere jugar, ganar y cuando terminar.



**4 .** El Jugador que saque el mayor número con un (1) dado es el que comienza a jugar (Jugador A); se ubica en el inicio y lanza el dado.



**5.** El Jugador A, dependiendo del número que saque en los dos (2) dados, mueve la ficha en el tablero, arrastrándola a su posición de destino.



**6.** Si el Jugador obtiene pares en los dados tendrá la opción de repetir turno para aprender más y tener la opción de ganar más.

**7.** Si el dado cae tres (3) veces en una misma casilla en los diferentes turnos de juego, el Jugador volverá a lanzar hasta que pueda avanzar a otra casilla, partiendo de la casilla en la que se encontraba antes.



**8.** Una vez en la casilla el jugador A lee el tema correspondiente en la Pista y el Jugador B (el que le sigue a su mano derecha) o el instructor, si la casilla corresponde a una pregunta, ubica la Tarjeta de Respuesta, lee el tema general (Ej conceptos básicos, sistema financiero, etc) y hace la pregunta completa que aparece en la parte posterior. Si el juego tiene instructor, la lectura de la pregunta y la respuesta también será ejecutada por éste.

**9.** El Jugador A dará la respuesta que considera correcta. El jugador puede interpretar las imágenes de la casilla respectiva en la pista o recordar las respuestas si la pregunta ya salió.

**10.** Luego, el Tutor o el Jugador B leerá a todos los participantes la respuesta, tal como aparece en la Tarjeta de Respuesta.



**11.** Si el Jugador indica NO SABER la respuesta, PASA o CEDE EL TURNO, deberá pagar la suma de \$20.000 como sanción. Por eso es mejor arriesgarse a contestar.



**13.** Si la respuesta se considera INCORRECTA porque no reúne las ideas principales resaltadas en la tarjeta, el Jugador no recibirá ningún valor (\$ 0), pero no deberá hacer pago alguno por haberse lanzado a contestar, aun cuando respondiera erróneamente.



**14.** La Tarjeta de Respuesta leída por el Tutor o el Jugador B al Jugador A será nuevamente dejada en el mazo de la Caja, conservando el estricto orden de menor a mayor y siempre por el lado del valor asignado, no por el lado de la respuesta, pues la idea es que los Jugadores no lean las respuestas en el transcurso del juego.



**15.** El jugador A y todos los jugadores que le sigan conservarán y acumularán los recursos conforme vayan respondiendo en forma acertada.



**16.** El siguiente Jugador continuará el juego lanzando el dado y arrastrando la ficha desde la casilla en la que se encuentre. Los turnos corren a la derecha de cada Jugador, así continúa jugando el jugador ubicado al lado derecho, esto es, Jugador B, Jugador C, Jugador D, Jugador E, Jugador F, en su orden.



**17.** Si el dado dirige a las casillas de TARJETAS PREMIO, el Jugador sacará una tarjeta de dicho nombre y reclamará al Administrador del Juego el valor equivalente para acumularla dentro de sus recursos (aumenta sus recursos). La tarjeta se devolverá a la Caja, colocándola en la parte inferior (no encima).

**18.** Si el dado dirige a las casillas de TARJETAS PAGO, el Jugador deberá hacer un pago al Administrador del Juego, sacando de sus recursos el monto equivalente a la tarjeta (disminuye sus recursos). La Tarjeta Pago regresará a la Caja, colocándola en la parte inferior (no encima) y el equivalente en dinero será entregado al Administrador del Juego.



**19.** Si el dado dirige a casillas con características especiales, se alterará el flujo normal del juego y entonces deberá seguirse la instrucción allí anotada; por ejemplo: AVANCE o RETROCEDA a la Pregunta xx.

**20.** GANA el Jugador que cumpla los requisitos acordados al empezar: alcance el monto definido por el grupo para ganar, llegue a la Pregunta 40 o acuerden mutuamente terminar el juego. Al terminar se contarán los recursos acumulados por cada Jugador para definir el ganador. Si un Jugador llega a la PREGUNTA 40 sin haber completado el monto acordado, el juego continúa en la primera casilla del tablero y así sucesivamente, a menos que se haya pactado la terminación por llegar a la pregunta cuarenta (40).



Gana el jugador que sumados los billetes y valores tenga la **mayor cantidad de dinero para desarrollar sus proyectos** y tendrá el reto de informarse adecuadamente para tomar las mejores decisiones de ahorro e inversión.



**En realidad, todos los jugadores han ganado...  
en conocimiento y aprendizaje  
sobre los productos y servicios financieros!!**



Necesitamos conocer tu  
opinión sobre esta  
herramienta de  
Educación Financiera,  
para ello hemos  
diseñado esta encuesta  
que nos permitirá  
realizar los cambios y  
hacer las mejoras en  
nuestro Juego  
Superfinanzas.

Tenemos una encuesta dirigida a los alumnos y otra para los profesores o quien sea el encargado de los grupos.

II. Valora globalmente el juego recibido, según los siguientes aspectos en cuanto a

**SUPERINTENDENCIA FINANCIERA DE COLOMBIA**  
**DIRECCIÓN DE PROTECCIÓN AL CONSUMIDOR FINANCIERO**  
**Taller "SUPERFINANZAS: saber paga"**  
**Encuesta para el estudiante**

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Edad: \_\_\_\_\_  
Género: \_\_\_\_\_  
Grado que cursa: \_\_\_\_\_ a. Masculino ☐ b. Femenino ☐

I. **A continuación se presentan una serie de afirmaciones acerca de la formación recibida. Emite tu opinión sobre ellas, en donde:**

1. Totalmente desacuerdo	2. En desacuerdo	3. No acuerdo Ni desacuerdo	4. De acuerdo	5. Totalmente acuerdo
<b>Cuestionario</b>				
1.	Los objetivos del juego han sido entendidos.			
2.	Los contenidos trabajados han sido adecuados para mi formación.			
3.	Las instrucciones se han presentado de manera clara.			
4.	La cantidad de conceptos trabajados es apropiado.			
5.	La presentación de los contenidos fue didáctica.			
6.	El juego permitió el intercambio de experiencias.			
7.	Durante el juego se adquirieron nuevas habilidades y actitudes para el día a día.			
8.	Lo aprendido con el juego sirvió de complemento a la información recibida en el colegio.			
9.	La actividad facilitó el aprendizaje de los contenidos de la materia.			
10.	El juego me permitió desarrollar otras destrezas (análisis, síntesis, crítica).			
11.	Los alumnos hemos aprendido sobre el papel y las responsabilidades de un buen consumidor financiero.			
12.	He compartido ideas, respuestas y visiones con el profesor y compañeros sobre la educación financiera.			
13.	El profesor respondió mis dudas satisfactoriamente.			

as", qué aspectos te sirven para tu vida

juego o su contenido?

© 2014.

En la encuesta para alumnos, luego de diligenciar los datos personales, necesitamos conocer su opinión sobre la formación recibida, allí necesitamos toda la colaboración del instructor.

I. A continuación se presentan una serie de afirmaciones acerca de la formación recibida. Emite tu opinión sobre ellas, en donde:

1. Totalmente en desacuerdo	2. En desacuerdo	3. No acuerdo Ni desacuerdo	4. De acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
-----------------------------	------------------	-----------------------------	---------------	--------------------------

	Questionario	1	2	3	4	5
1.	Los objetivos del juego han sido entendidos.					
2.	Los contenidos trabajados han sido adecuados para mi formación.					
3.	Las instrucciones se han presentado de manera clara.					
4.	La cantidad de conceptos trabajados es apropiado.					
5.	La presentación de los contenidos fue didáctica.					
6.	El juego permitió el intercambio de experiencias.					
7.	Durante el juego se adquirieron nuevas habilidades y actitudes para el día a día.					
8.	Lo aprendido con el juego sirvió de complemento a la información recibida en el colegio.					
9.	La actividad facilitó el aprendizaje de los contenidos de la materia.					
10.	El juego me permitió desarrollar otras destrezas (análisis, síntesis, crítica).					
11.	Los alumnos hemos aprendido sobre el papel y las responsabilidades de un buen consumidor financiero.					
12.	He compartido ideas, respuestas y visiones con el profesor y compañeros sobre la educación financiera.					
13.	El profesor respondió mis dudas satisfactoriamente.					

II. Valora globalmente el juego recibido, según los siguientes aspectos en cuanto a si éste te parece interesante, en donde:

1. Totalmente en desacuerdo	2. En desacuerdo	3. No acuerdo Ni desacuerdo	4. De acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
-----------------------------	------------------	-----------------------------	---------------	--------------------------

	Questionario	1	2	3	4	5
1.	Visualmente agradable					
2.	Mecánica del juego					
3.	Estructura gráfica					

III. ¿De lo aprendido en el juego "Superfinanzas", qué aspectos te sirven para tu vida diaria?

---



---

IV. ¿Deseas expresar alguna opinión sobre el juego o su contenido?

---



---

Se puede opinar sobre los diferentes aspectos del Juego, de lo aprendido y cualquier opinión que nos quieran dar.

**Señor Instructor:**  
**A partir de ahora Usted está preparado para ser un  
multiplicador de aprendizaje en materia financiera.**







Superintendencia Financiera  
de Colombia