



## Prevención de lavado de Dinero

**Objetivo.-** Concientizar al Bróker hipotecario sobre los riesgos latentes en nuestro país en materia de Lavado de Dinero y Financiamiento al Terrorismo, a través de un producto con solidez técnica y profesional, actualizado de manera permanente respecto de los constantes cambios en la regulación y tendencias globales.



**Dirigido** al bróker hipotecario que requiere un mayor conocimiento de los procesos de identificación y **conocimiento del cliente.**



**Duración aproximada.-** 4 horas  
Tiempo disponible.- 2 semanas



**Modalidad.-** 100% en línea (e-learning)

### Temario:

1. Introducción
  - 1.1. Recursos de procedencia ilícita
  - 1.2. Lavado de dinero y financiamiento al terrorismo
  - 1.3. Esfuerzos internacionales de Prevención y Detección de Lavado de Dinero y Financiamiento al terrorismo
  - 1.4. Esfuerzos nacionales de Prevención y Detección de Lavado de Dinero y Financiamiento al terrorismo
  - 1.5. Contribución del Sistema Financiero al combate de Lavado de Dinero y Financiamiento al terrorismo
2. Programa de prevención, detección y reporte
  - 2.1. Identificación de clientes y usuarios
  - 2.2. Conocimiento del cliente
  - 2.3. Monitoreo y reporte de operaciones
  - 2.4. Tipologías de lavado de dinero
3. Gobierno Corporativo del Programa de Prevención de Lavado de Dinero
4. Evaluación de Riesgo

## Modelo Aprendizaje

Ejemplos  
prácticos, aplicaciones  
por módulo



Evaluación final



Encuesta de  
satisfacción

• **Rapid Learning.**- Por el cual se adquiere el conocimiento a través de herramientas y métodos fáciles, eficaces, atractivos y con un enfoque concreto en el tratamiento de la información.

• **Storytelling.**- Implica narrar el contenido con la intención de lograr una asociación de los temas a situaciones comunes, con el fin de conectar con el colaborador que accede al contenido.

• **Engagement Learning.**- Conocer a los colaboradores e involucrarlos en el aprendizaje haciendo uso de la tecnología adecuada.

• **Visual Thinking.**- Proceso por el cual el colaborador se apropia del contenido mediante 4 momentos:

- Mirar: captar la información
- Ver: seleccionar la información
- Mostrar: comprender la información
- Imaginar: interpretar la información

• **Gamificación.**- Etapa que motiva a los participantes, haciendo uso de juegos interactivos que otorgan puntajes, con el cual podrán reforzar el conocimiento adquirido.

