

1 NUMISMÁTICA

GUÍA PRIMER CICLO



EL CACAO

¿SABÍAS QUÉ?

En tiempos pasados el dinero crecía en los árboles.

① Ilustra el SABÍAS QUÉ.

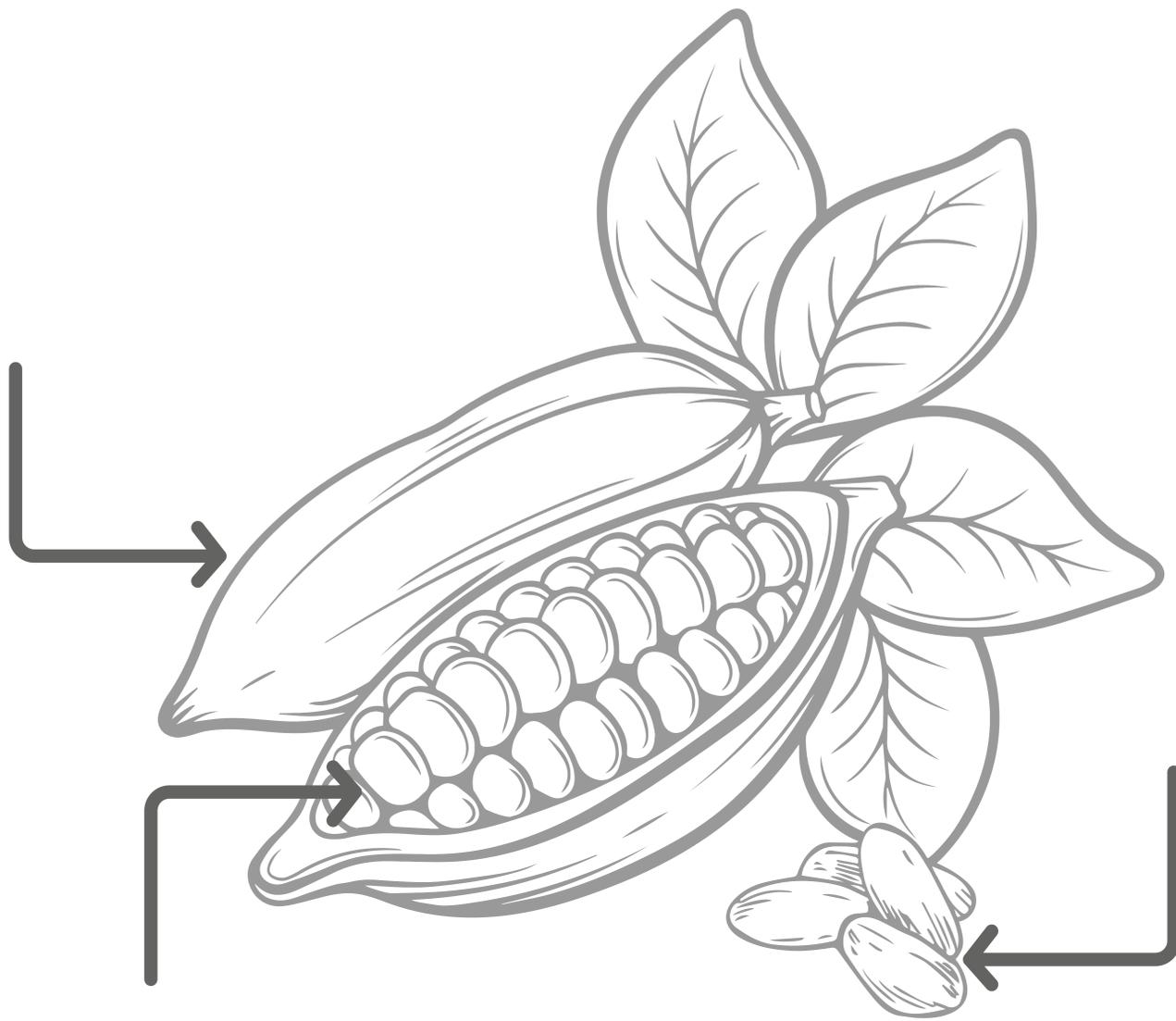
② Encierra con un círculo la respuesta correcta.
Utiliza un 👍 si es verdadero o 👎 si es falso.

*El cacao fue nuestra
primera moneda:*



①

Colorea el dibujo del cacao y completa el nombre de las partes del cacao.



② TIPO VERDADERO Y FALSO. Encierra con un círculo la respuesta correcta. Utiliza un 👍 si es verdadero o 👎 si es falso.

a. ¿La bebida del cacao era exclusiva para los reyes y su nobleza?



o



b. ¿Los árboles de cacao tienen 5 años de vida?



o



c. ¿Honduras es la cuna del chocolate?



o



EL TRUQUE

- ① **Encierra** con un círculo la respuesta correcta.

El truco es:

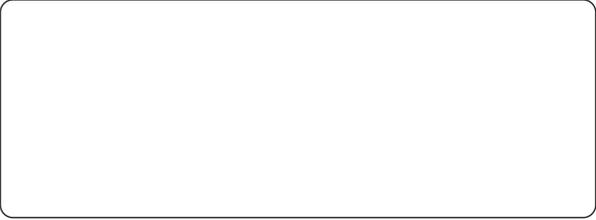
- a. *Intercambiar un objeto por otro.*
- b. *Regalar un objeto.*
- c. *Prestar un objeto sin devolver.*

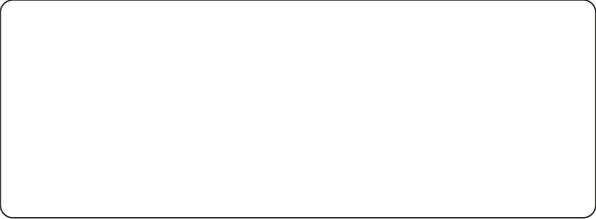
- ② **HAGAMOS UN TRUQUE**

Dibuja dos objetos. Uno que intercambiarías y otro que pedirías a cambio.

<i>Lo que tengo</i>	<i>Lo que quiero</i>

- ③ **Recorta y pega** las imágenes de las páginas extra. **Completa** los nombres de los objetos más valiosos antes usados en los trucos.

a. 
G U J O E

b. 
Z P E

c. 
C N O

d. 
A C A E

e. 
C C O

TRUEQUE CON CACAO

① **Recorta** los cacaos de las páginas extra y **pégalos** en el lado izquierdo.

Dibuja al lado derecho lo que puedes intercambiar según la cantidad de cacaos que tienes.

a.

$100 =$

b.

$3 =$

c.

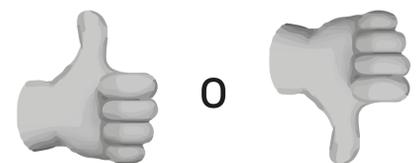
$30 =$

d.

$200 =$

② **Encierra** con un círculo la respuesta correcta.

*Hernán Cortés
llevó el cacao a
Europa:*



LAS MONEDAS

① **Encierra** con un círculo la respuesta correcta.

a. Las monedas tienen:

- *El mismo valor*
- *Valores diferentes*
- *No tienen valor*

b. ¿Las monedas de los españoles tenían valor en Mesoamérica?



c. ¿Los mayas tiraban las monedas al río y preferían el cacao?



d. ¿Los españoles tuvieron que aceptar el cacao como moneda?



② **HORA DE COMPRAR**

Recorta y pega lo que desees comprar en el orden que quieras. **Utiliza** las páginas extra para completar este ejercicio.

③ **LA MAGIA DE LAS MONEDAS**

Coloca una moneda debajo de esta hoja, **raya** sobre la hoja y verás la magia.



¿TE GUSTAN LOS CÓMICOS? ES HORA DE CREAR EL TUYO

- ① **Imagina** el momento exacto en que los españoles se enteraron que en Honduras se usaba el cacao como moneda y no las monedas creadas en España.
- ② **Inventa** tus propios personajes españoles y de los pueblos originarios.
- ③ **Dibuja** varias escenas hasta llegar a un súper dibujo con un desenlace sorpresa.
- ④ **Dramatiza** las escenas con tus compañeros.



*Ejemplo de un Cómics

Escena 1	Escena 2	Escena 3
Escena 4		Escena 5

TRUEQUE LANDIA

INSTRUCCIONES

1. El primer jugador en llegar a la pirámide final GANA.
2. Para llegar a la pirámide necesitas sacar el número con la cantidad exacta en el dado.
3. Se permiten 2 jugadores mínimo y 3 jugadores máximo.
4. Reparte las cartas en cantidades iguales a cada jugador.
5. Coloca tus cartas a la vista de todos los jugadores, recuerda que es un mercado y necesitas mostrar lo que tienes para realizar los trueques.
6. Tira el dado para conocer el turno de cada jugador.
7. El que tenga el valor más bajo tiene el primer turno, así hasta llegar al último turno.
8. Para pasar a las diferentes casillas debes hacer un trueque con los objetos o cacaos que tengan un valor equivalente al objeto de la casilla donde necesitas pasar, también tendrás que entregar dos cacaos al dueño de la casilla en agradecimiento por hacer el trueque.
9. Si no posees ni objetos, ni los cacaos suficientes para hacer el trueque, regresa a la casilla donde estabas antes de avanzar.
10. Es obligatorio hacer los trueques, el dueño de la casilla no puede negarse a realizar la transacción.
11. Para los trueques también puedes usar objetos equivalentes a la cantidad de cacaos.
12. Si caes en un RETROCEDE igual debes hacer el trueque con el dueño de la casilla y pagar 2 cacaos en agradecimiento.
13. Si caes en un RETROCEDE y llegas a una casilla en la cual no poseas ni objetos, ni cacaos para hacer el trueque: debes regresar al espacio donde estabas antes de caer en la casilla de RETROCEDE. Si ya intercambiaste ese objeto y no tienes otro para volver a hacer el trueque, el dueño actual puede pedirte bailar una canción hondureña para darte el objeto de la casilla a cambio; si no bailas, vuelves al inicio del juego.
14. Si un jugador es descubierto haciendo trampa, debe cantar el coro del Himno Nacional frente a todos.

Publicado por:



Copyright © Grupo Financiero Atlántida

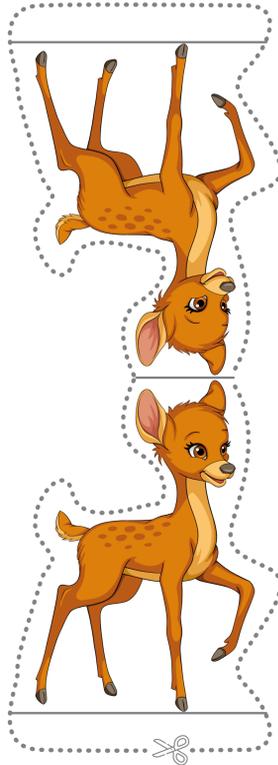
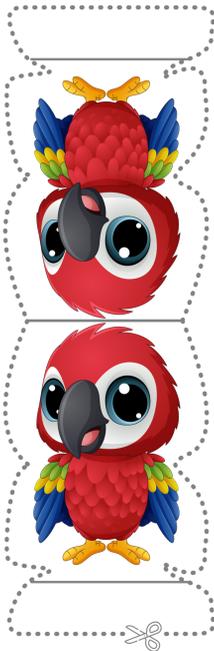
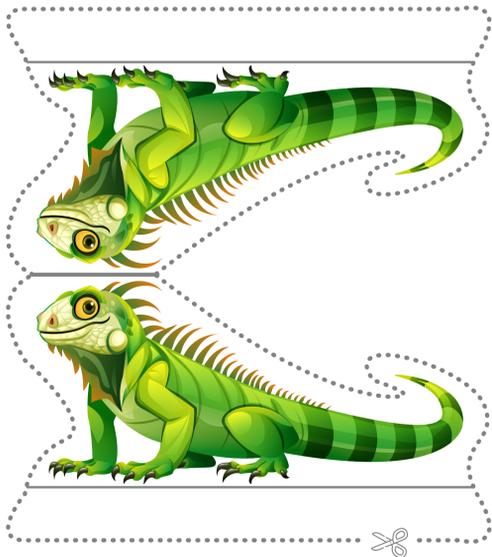
Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial o total de este documento educativo sin autorización por escrito de la División Cultural de Banco Atlántida.

Tegucigalpa, Honduras
2024

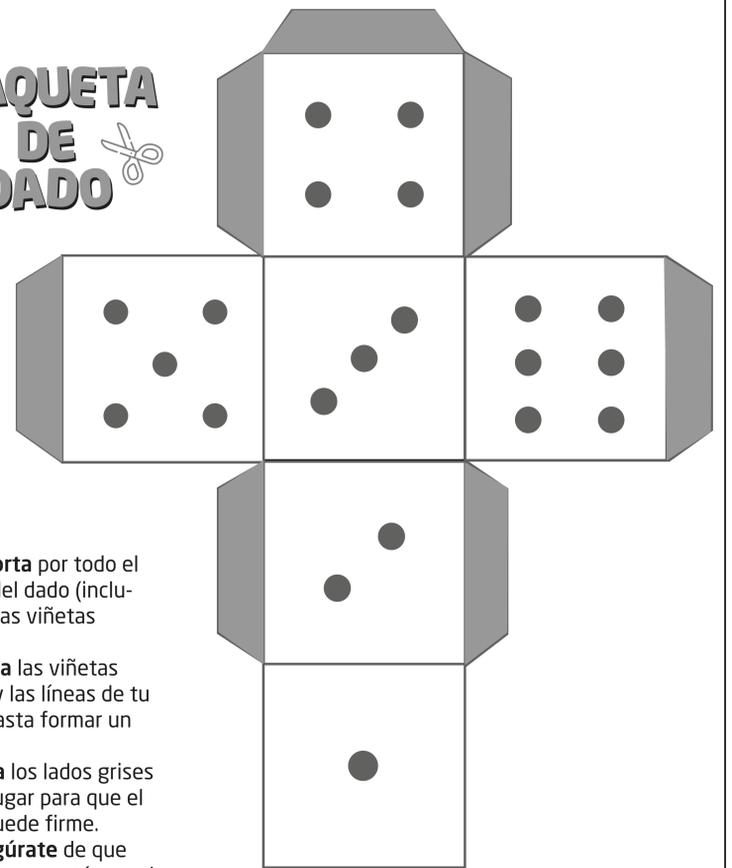
RECORTA LAS PIEZAS Y UTILÍZALAS EN EL JUEGO

JUGADORES

1. Recorta en las líneas punteadas.
 2. Dobla en las líneas continuas.
 3. Pega al jugador en el medio, para que se vea por los dos lados (revés y derecho).
 4. Los bordes que doblaste deben quedar como "alitas" hacia afuera.
- ¡Así tu jugador se parará solo como una pieza!



MAQUETA DE DADO

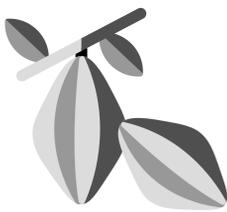


1. Recorta por todo el borde del dado (incluyendo las viñetas grises)
2. Dobla las viñetas grises y las líneas de tu dado hasta formar un cubo.
3. Pega los lados grises en su lugar para que el cubo quede firme.
4. Asegúrate de que los números estén en el exterior del cubo para que se puedan ver.

CARTAS

1. Recorta las cartas en las líneas punteadas.
2. Cuenta las cartas: Asegúrate de que tengas 42 en total.
3. Repártelas en cantidades iguales entre los jugadores.

10 CACAOS



10 CACAOS



30 CACAOS



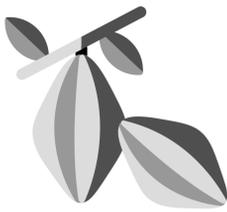
100 CACAOS



100 CACAOS



200 CACAOS



10 CACAOS



10 CACAOS



15 CACAOS



100 CACAOS



100 CACAOS



200 CACAOS



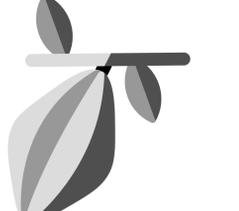
3 CACAOS



3 CACAOS



1 CACAO





1 CACAO



PLUMA
GUACAMAYA
ROJA



= 100

ZAPOTE
ROJO



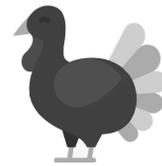
= 1

JARRA AGUA
CERÁMICA



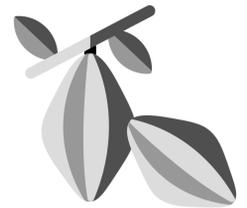
= 100

GUAJOLOTE
CAFÉ



= 200

2 CACAOS



1 CACAO



2 CACAOS



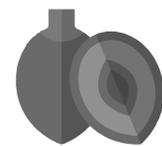
3 CACAOS



5 CACAOS

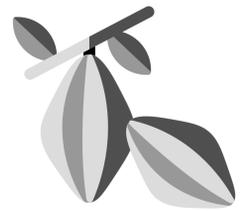


ZAPOTE
AMARILLO



= 3

2 CACAOS



ZAPOTE
BLANCO



= 2

MANGO
PESPIRE



= 4

PLUMA
QUETZAL



= 150

TELA
ALGODÓN



= 50

MANGO
JADE



= 4

MAZORCA
MAÍZ
MORADA



= 10

JARRA AGUA
GUACAL



= 50

GUAJOLOTE
NEGRO



= 200

AGUACATE



= 3

CONEJO



= 30

AGUACATE
MANTEQUILLA



= 6

MAZORCA
MAÍZ
AMARILLO



= 10

PIEDRA JADE



= 700

PLUMA
GUACAMAYA
AZUL



= 150

CONCHA
MARINA

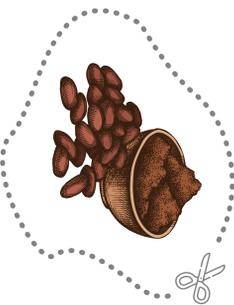
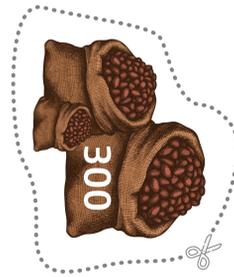
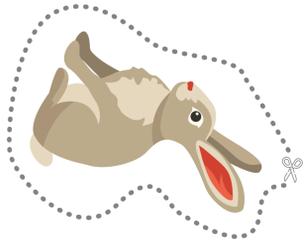
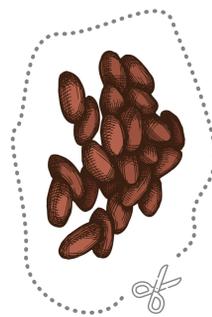
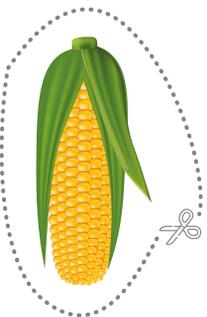
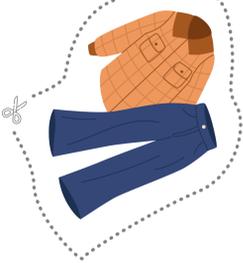
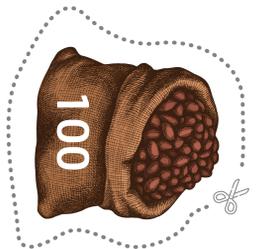
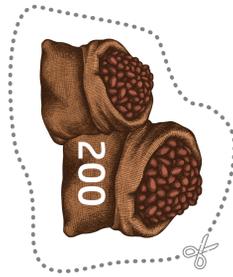
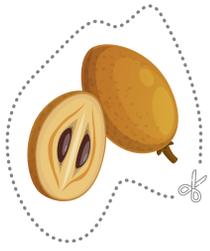
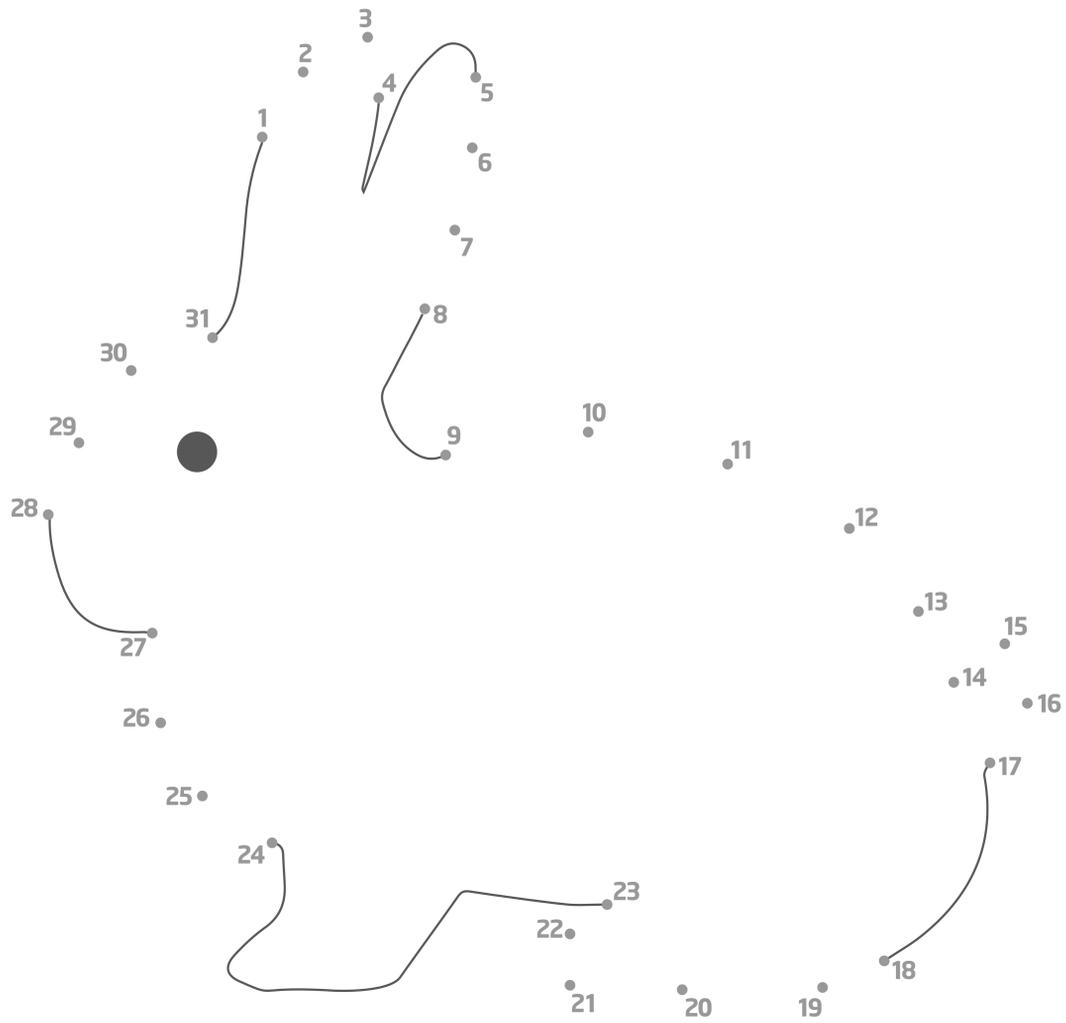


= 10



AYUDA A NUESTRO AMIGO THUUL

COMPLETA EL DIBUJO DE THUUL CONECTANDO LOS PUNTOS SEGÚN EL ORDEN DE LOS NÚMEROS



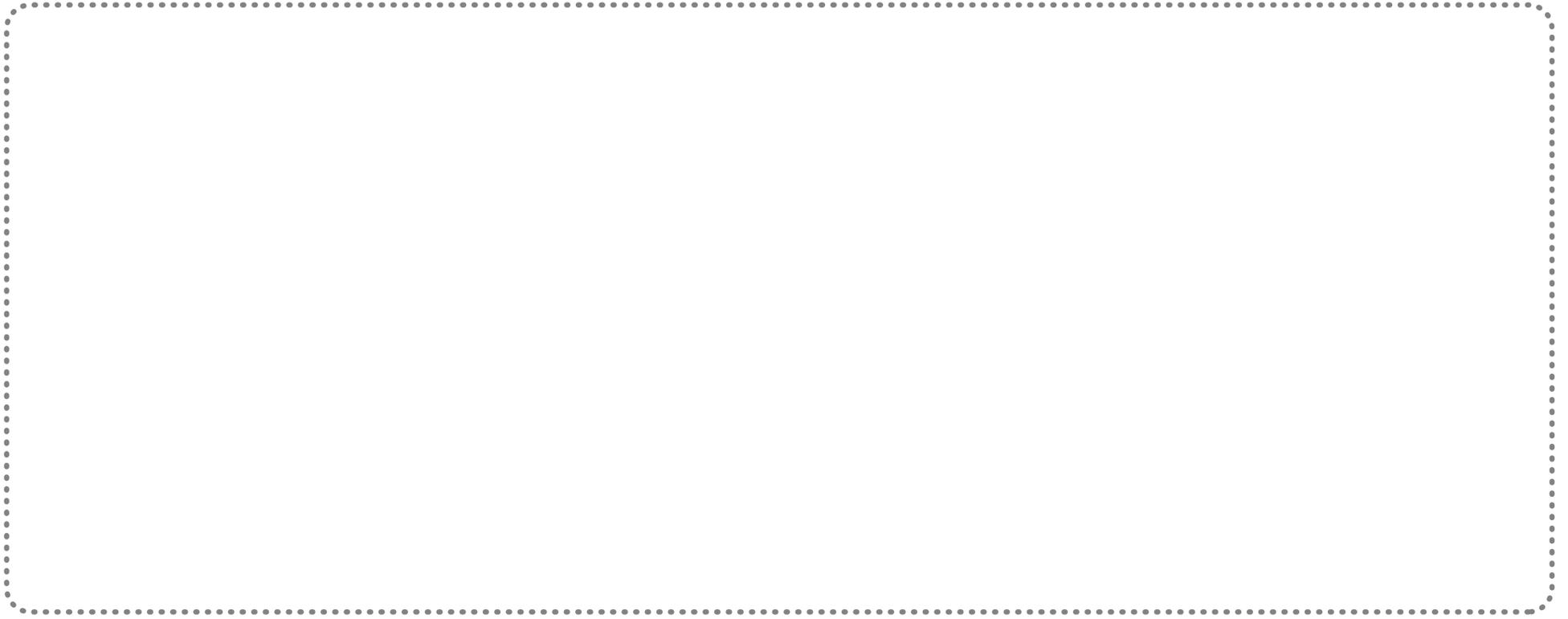
RECORTA Y PEGA LOS
ELEMENTOS QUE NECESITES EN
LOS EJERCICIOS DE LA GUÍA

CUÉNTAME LA HISTORIA DE THUUL

Escribe o narra la historia de nuestro amigo Thuul

Te daré datos interesantes de Thuul

- *Thuul era el conejo favorito del Cacique Lempira.*
- *Thuul es divertido y energético.*
- *Thuul salió a jugar y no recuerda su hogar.*



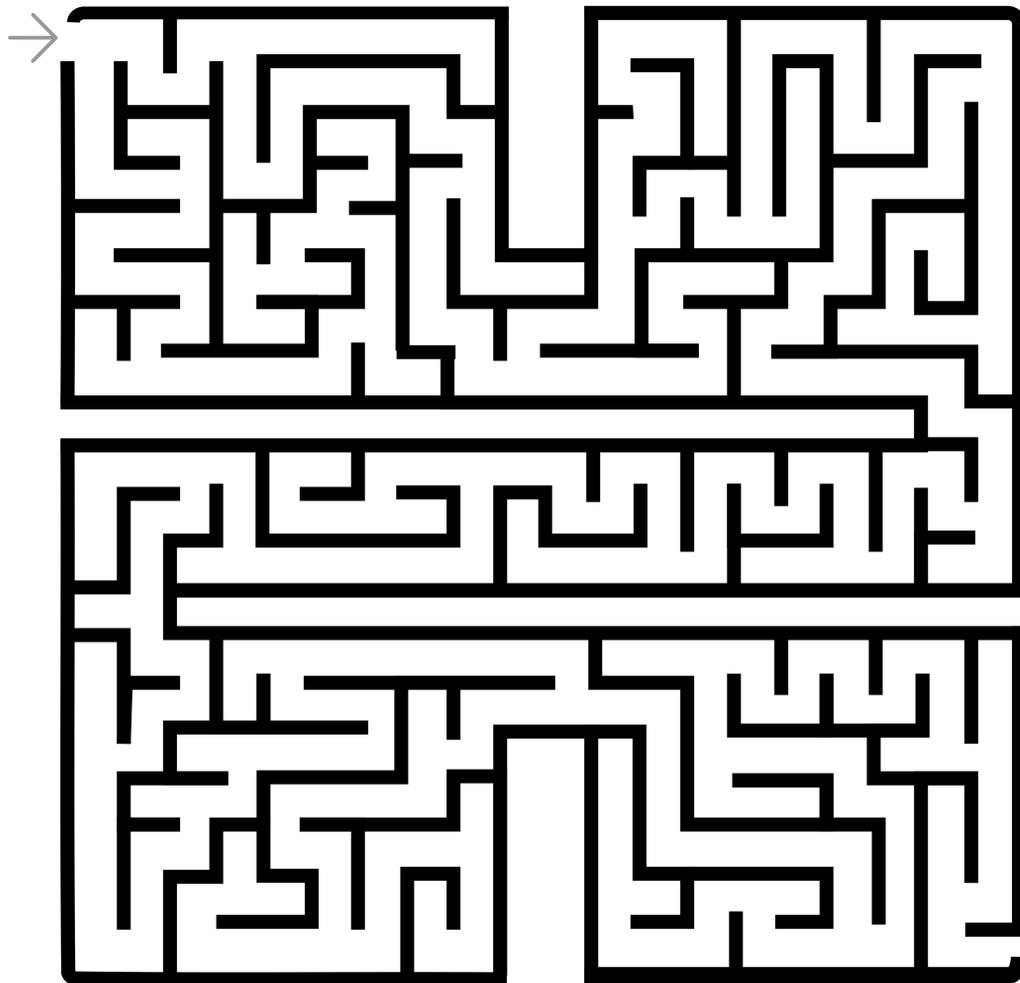
EL TRUEQUE

O	E	A	L	I	B	O	A	O	S	A	M	O
E	D	A	T	L	A	N	T	I	D	A	I	C
I	M	O	G	B	A	O	U	E	E	B	T	R
N	R	E	N	U	A	G	N	O	M	S	S	I
T	I	G	S	C	A	O	U	A	N	A	E	O
E	E	A	A	O	M	J	C	A	R	Y	J	O
R	I	C	N	O	A	R	O	U	C	E	T	B
C	M	O	U	Z	E	M	D	L	N	A	O	R
A	N	S	T	T	A	N	E	O	O	C	T	M
M	U	U	N	I	O	P	C	R	N	T	C	E
B	N	I	I	H	I	T	O	A	I	E	E	D
I	S	D	A	A	M	A	B	T	C	C	G	T
O	C	L	E	M	P	I	R	A	E	A	A	I

PALABRAS A ENCONTRAR

- LEMPIRA
- MONEDA
- MESOAMERICA
- ZAPOTE
- CACAO
- AGUACATE
- HONDURAS
- GUAJOLOTE
- CONEJO
- INTERCAMBIO
- BANCO
- ATLÁNTIDA

CRUZA EL LABERINTO Y LLEGA HASTA EL ÁRBOL DE CACAO



Publicado por:



Copyright © Grupo Financiero Atlántida

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial o total de este documento educativo sin autorización por escrito de la División Cultural de Banco Atlántida.

Tegucigalpa, Honduras
2024

INICIO

RETROCEDE 1

AVANZA 2

TELA ALGODON

MAZORCA MAIZ AMARILLA

AVANZA 1

PLUMA QUETZAL

MANGO PESPIRE

RETROCEDE 1

PLUMA GUACAMAYA ROJA

MANGO JADE

GUAJOLOTE CAFE

ZAPOTE AMARILLO

AGUACATE

MAZORCA MAIZ MORADA

AVANZA 2

AGUACATE MANTQUILLA

ZAPOTE ROJO

RETROCEDE 2

CONCHA MARINA

ZAPOTE BLANCO

JARRA AGUA CERAMICA

CONEJO

TRAMPA
PAGA 20 CACAOS A
CADA JUGADOR O
RETROCEDE 10
ESPACIOS

TRAMPA
PAGA 5 CACAOS A
CADA JUGADOR O
RETROCEDE 3
ESPACIOS

AVANZA 3

GUAJOLOTE NEGRO

JARRA AGUA GUACAL

PLUMA GUACAMAYA AZUL

PIEDRA JADE

PIRAMIDE FINAL

TRUEQUE LANDIA

INSTRUCCIONES PARA IMPRESIÓN

GUÍA DEL ESTUDIANTE, JUEGOS ADJUNTOS, TRUEQUELANDIA & SUS PIEZAS

- a. Abre el documento** en el programa de impresión (Word, PDF, etc.), selecciona la opción de "Archivo" y luego "Imprimir".
- b. En la ventana de configuración** de impresión:
- Elige tu impresora predeterminada.
 - Ve a las propiedades de impresión y selecciona la opción de "Impresión a doble cara" (Reverso y Derecho).
- c. Compaginado de páginas:**
- Configura el compaginado en secuencia de páginas consecutivas: página 1 y 2, 3 y 4, así sucesivamente. Se debería ver así:
Página 1 al frente y página 2 al reverso.
Página 3 al frente y página 4 al reverso.
Página 5 al frente y página 6 al reverso.
Página 7 al frente y página 8 al reverso.
Página 9 al frente y página 10 al reverso.
Página 11 al frente y página 12 al reverso.
Página 13 al frente y página 14 al reverso.
Página 15 al frente y página 16 al reverso.
Página 17 (Sola)
- *No es necesario imprimir esta página. (No. 18)
- d. Verifica** que la opción de "Ordenar páginas" esté activada para asegurar que las hojas estén en el orden correcto antes de imprimir.
- e. Engrapa** las hojas (1-8) de la Guía del Estudiante simulando un cuadernillo; las páginas extra puedes dejarlas sueltas.

**El propósito de que estas Guías sean en formato blanco y negro es para que colorea cada página a tu gusto. (Opcional)*

