

2 NUMISMÁTICA

GUÍA SEGUNDO CICLO



LA NUMISMÁTICA

① TIPO COMPLETACIÓN

Contesta las oraciones con la respuesta correcta en las líneas.

La numismática es:

b. La numismática es importante porque:

c. ¿Cuántas piezas aproximadamente tiene la Colección de Numismática de Banco Atlántida?

d. ¿Dónde se acuñaban las monedas de Honduras en la Época Colonial?

e. Los tokens y fichas se crearon por:

② IMAGINA. CREE. TRIUNFA.

Imagina y crea tu propia moneda.

Coloca sus partes y sus lados.

b. Escribe 2 materiales con los que se acuñaron las monedas.

③ LA MAGIA DE LAS MONEDAS

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

SÉ CREATIVO

① TIPO COMPLETACIÓN

Llena los espacios vacíos con las respuestas correctas para completar la cronología de la moneda en Honduras.

TRU _____

REAL _____

② IMAGINA Y DISEÑA TU PROPIO BILLETE

Escribe sus partes en las líneas.

Anverso

Reverso

③ DIFERENCIAS

Observa el token y la moneda.
Escribe 5 diferencias entre ambas.

TOKEN



MONEDA



EL TRUEQUE

¿SABÍAS QUÉ?

En tiempos pasados el dinero crecía en los árboles.

① TIPO COMPLETACIÓN

Encierra con un círculo la respuesta correcta.

- a. ¿Honduras es la cuna del chocolate?
- b. ¿El cacao fue nuestra primera moneda?
- c. El trueque es:
- Intercambiar un objeto por otro.
 - Regalar un objeto.
 - Prestar un objeto sin devolver.

② TRUEQUE CON CACAO

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 =

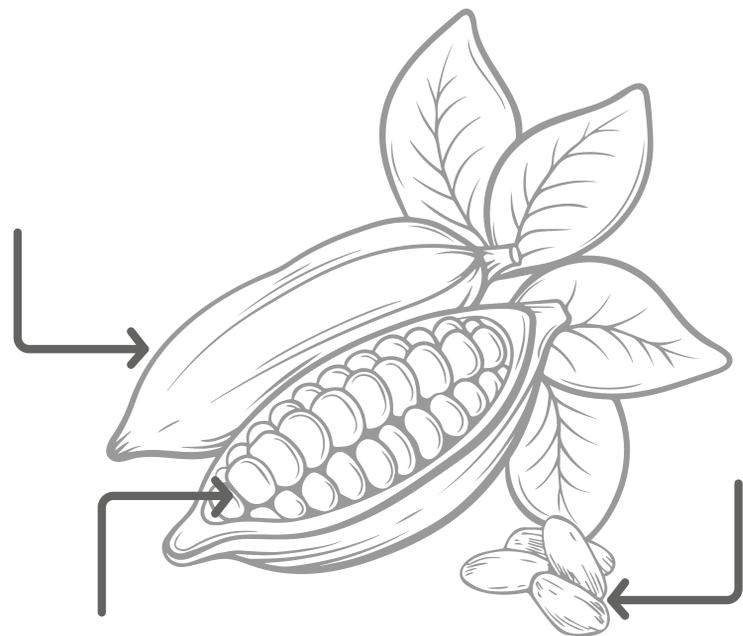
b. 3 =

c. 30 =

d. 200 =

③

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



④ HAGAMOS UN TRUEQUE

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

Lo que tengo	Lo que quiero

EL REAL



¿SABÍAS QUÉ?

La moneda de 2 Reales conocida como “La Proclama de Trujillo” es una de las monedas más importantes de la colección de Banco Atlántida.

① TIPO COMPLETACIÓN

Llena los espacios vacíos con las respuestas correctas para completar la cronología del Real en Honduras.

ÉPOCA
COLONIAL

FORMACIÓN DEL

② Encierra con un círculo la respuesta correcta.

a. ¿Cuántos siglos permaneció el Real?

- 3
- 1
- 2

c. El Real de a 8 se apodó _____

- Spanish Lempira
- Dólar Centroamericano
- Spanish Dollar

b. El Real fue la primera moneda _____

- Global
- Intercontinental
- Ambas respuestas son correctas

d. ¿Cuándo fue introducido el Real hondureño?

- 1830
- 1838
- 1833

③ Dibuja la moneda de dos Reales con el Águila sobre el Nopal.

EL PESO

① Encierra con un círculo la respuesta correcta.

a. ¿En qué año circuló el Peso por primera vez en Honduras?

- 1861
- 1826
- 1862

b. ¿Cuál era el porcentaje de plata que contenía el Peso?

- 0.800
- 0.500
- 0.900

c. Los primeros billetes de Peso que Banco Atlántida emitió fueron de _____.

- 1, 2, 20
- 1, 5, 20
- 1, 2, 3

d. Al Peso de cobre en moneda también se le llamaba _____.

- Morimba
- Caquimbe
- Coquimba

e. Los Pesos tipo Lovett fueron considerados de _____.

- Extrema copia
- Extrema fealdad
- Extrema rareza

f. El Peso fue _____.

- La moneda industrial de papel y metal
- La moneda comercial de oro y billete
- Ninguna es correcta

g. _____ diseñó el Peso de Honduras.

- Juan Bautista Frener
- Juan Bunista Frener
- Juana Bautista Frener

h. ¿En qué año se encargaron nuevos troqueles a Frener?

- 1880
- 1881
- 1883

② Escribe 3 datos interesantes que aprendiste del Peso.

③ OBSERVA LOS BILLETES

Encuentra y escribe 3 diferencias entre el Lempira y el Peso.



EL LEMPIRA

1 TIPO RESPUESTA BREVE

Contesta correctamente sobre la línea.

a. ¿En qué año Banco Atlántida emite los primeros Lempiras de papel?

b. ¿Quién fue el Cacique símbolo de resistencia de los pueblos originarios?

c. ¿Quién realizó el diseño de 1 Lempira para el Banco Central de Honduras?

2 TIPO VERDADERO Y FALSO

Encierra con un círculo la respuesta correcta. Utiliza un  si es verdadero y un  si es falso.

a. ¿El Banco Central de Honduras es el único ente que puede emitir los Lempiras en la actualidad?



b. ¿Banco Atlántida brindó préstamos al gobierno para la fabricación del Lempira?



c. ¿El billete de 10 Lempiras fue el primero en circular por el Banco Central de Honduras?



3 Dibuja las partes faltantes del billete de 1 Lempira.



4 IDENTIFICA

Encierra con un círculo los Lempiras emitidos por Banco Atlántida.





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

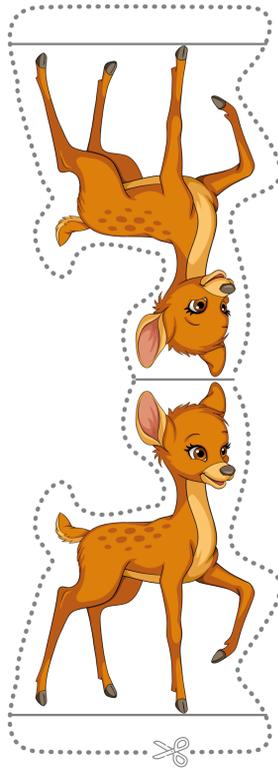
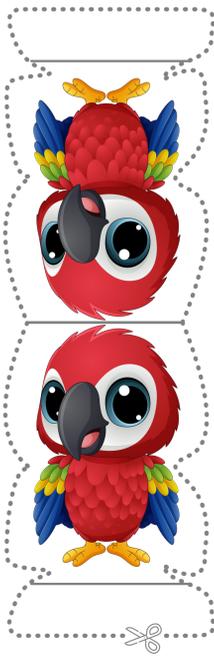
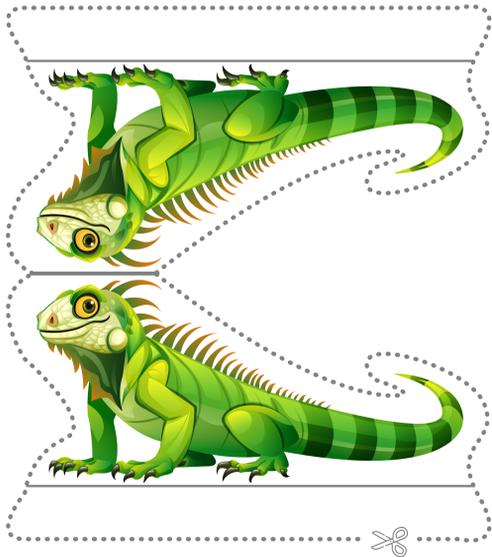
Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial o total de este documento educativo sin autorización por escrito de la División Cultural de Banco Atlántida.

Tegucigalpa, Honduras
2024

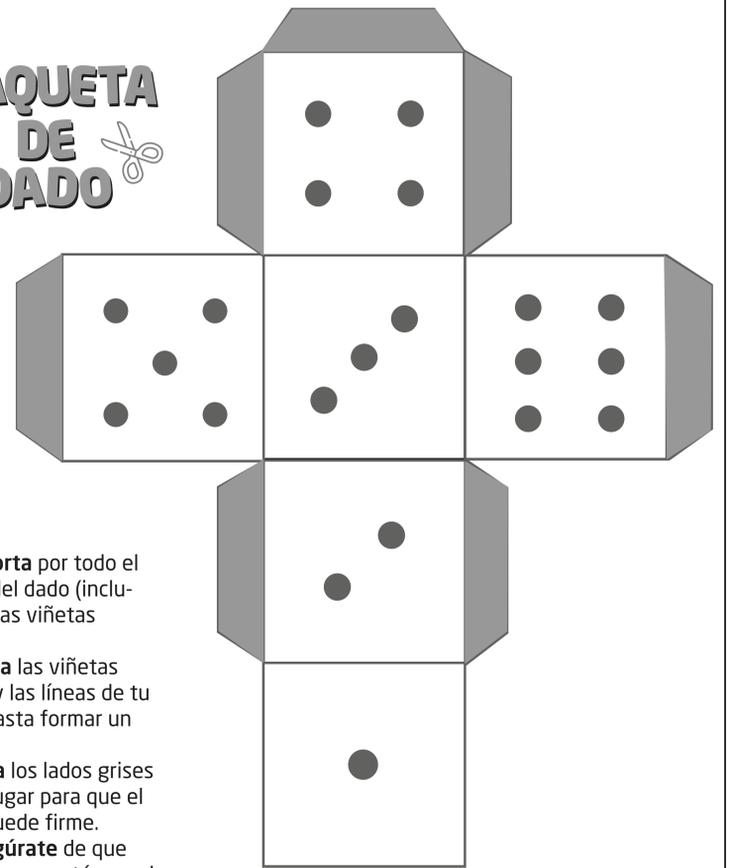
RECORTA LAS PIEZAS Y UTILÍZALAS EN EL JUEGO

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

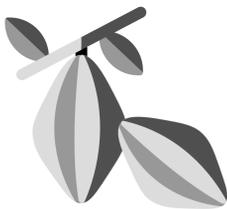


1. Recorta por todo el borde del dado (incluyendo las viñetas grises)
2. Dobla las viñetas grises y las líneas de tu dado hasta formar un cubo.
3. Pega los lados grises en su lugar para que el cubo quede firme.
4. Asegúrate de que los números estén en el exterior del cubo para que se puedan ver.

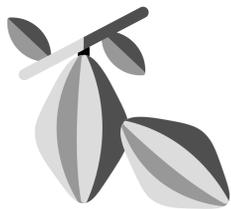
CARTAS

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



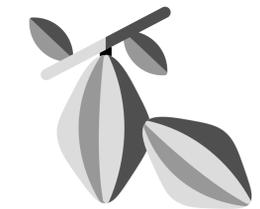
10 CACAOS



30 CACAOS



100 CACAOS



100 CACAOS



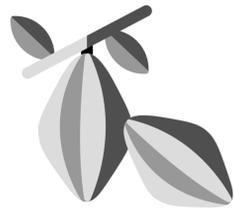
200 CACAOS



10 CACAOS



10 CACAOS



15 CACAOS



100 CACAOS



100 CACAOS



200 CACAOS



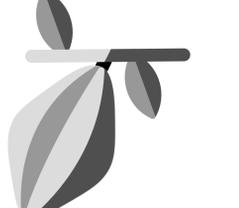
3 CACAOS



3 CACAOS



1 CACAO





1 CACAO



PLUMA
GUACAMAYA
ROJA



= 100

ZAPOTE
ROJO



= 1

JARRA AGUA
CERÁMICA



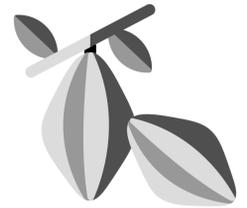
= 100

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



G	L	T	A	I	R	U	L	A	D	C	M	F	R	E	N	E	R	I	E
V	L	B	C	S	E	I	D	U	T	H	R	L	E	A	D	T	N	K	M
A	I	H	D	O	P	E	N	U	G	A	I	C	S	P	H	U	T	A	E
N	M	P	S	G	N	A	N	I	E	W	L	R	E	T	O	S	A	I	N
L	Z	Q	T	O	R	E	O	I	I	P	O	P	T	C	N	N	A	V	U
E	O	C	M	T	L	I	G	K	Q	D	A	D	E	R	D	O	I	K	M
G	L	H	A	U	C	K	T	X	A	U	A	L	L	N	U	B	R	T	I
U	O	E	S	I	L	G	O	B	C	P	E	I	L	L	R	U	S	E	S
R	V	I	T	D	S	A	A	A	R	C	E	L	I	U	A	N	Z	S	M
L	E	A	R	N	C	R	N	W	A	E	U	A	B	C	S	H	N	O	A
F	T	E	E	A	G	B	I	C	O	O	H	D	E	L	M	A	O	Z	T
H	T	K	C	V	D	R	A	L	L	O	D	H	S	I	N	A	P	S	I
S	O	M	T	B	N	O	L	A	R	T	N	E	C	O	C	N	A	B	C
T	S	E	Q	H	I	L	R	A	E	F	N	O	F	I	C	H	A	S	A
L	T	B	S	E	W	A	N	O	E	U	Q	I	C	A	C	T	Q	C	P
E	S	N	U	I	D	E	R	O	R	Y	A	F	B	O	I	S	M	L	A
K	R	E	P	T	A	O	L	E	E	L	E	M	P	I	R	A	S	T	C
M	R	A	L	B	A	N	C	O	A	T	L	A	N	T	I	D	A	T	O
E	O	S	E	P	P	Z	I	F	S	L	T	K	W	B	P	U	D	T	R
B	A	I	E	E	U	Q	E	U	R	T	D	T	L	A	I	H	U	N	L

SOPA DE LETRAS

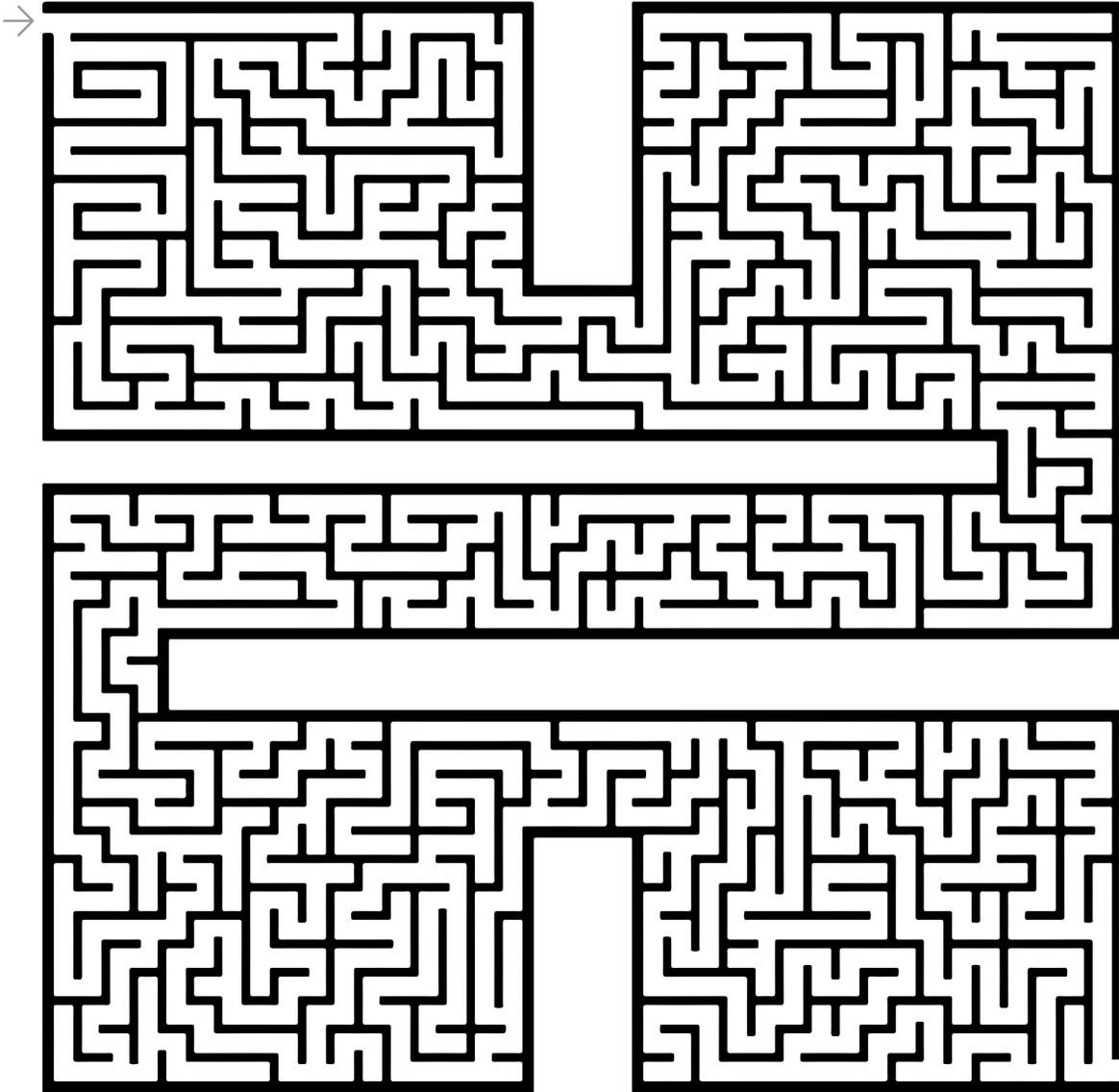
PALABRAS A ENCONTRAR

- BANCO ATLANTIDA
- FICHAS
- LEMPIRA
- NUMISMATICA
- SPANISH DOLLAR
- CACAO
- GRABADOR
- MONEDA
- PLATA
- TRUEQUE
- BILLETE
- FRENER
- LOVETT
- PESO
- TOKENS
- BANCO CENTRAL
- CACIQUE
- HONDURAS
- NIQUEL
- REAL



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

CRUZA EL LABERINTO Y LLEGA HASTA EL ÁRBOL DE CACAO



TRUEQUE LANDIA



INICIO

RETROCEDE 1

AVANZA 2

TELA ALGODÓN

MAZORCA MAIZ AMARILLA

AVANZA 1

PLUMA QUETZAL

MANGO PESPIRE

RETROCEDE 1

AVANZA 2

MAZORCA MAIZ MORADA

AGUACATE

ZAPOTE AMARILLO

GUAJOLOTE CAFÉ

MANGO JADE

PLUMA GUACAMAYA ROJA

AGUACATE MANTÉQUILLA

ZAPOTE ROJO

ZAPOTE BLANCO

RETROCEDE 2

CONCHA MARINA

TRAMPA
PAGA 20 CACAOS A
CADA JUGADOR O
RETROCEDE 10
ESPACIOS

CONEJO

JARRA AGUA CERÁMICA

ZAPOTE BLANCO

TRAMPA
PAGA 5 CACAOS A
CADA JUGADOR O
RETROCEDE 3
ESPACIOS

AVANZA 3

GUAJOLOTE NEGRO

JARRA AGUA GUACAL

PLUMA GUACAMAYA AZUL

PIEDRA JADE

PIRÁMIDE FINAL

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 (Sola)
 - *No es necesario imprimir esta página. (No. 16)
- 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 colorees cada página a tu gusto. (Opcional)*

