

3 NUMISMÁTICA

GUÍA TERCER CICLO



LA NUMISMÁTICA

① RESUME

Escribe un resumen de la numismática en 10 renglones.

③ 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.

② TIPO COMPLETACIÓN

Contesta las oraciones con la respuesta correcta en las líneas.

La numismática es importante porque:

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

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

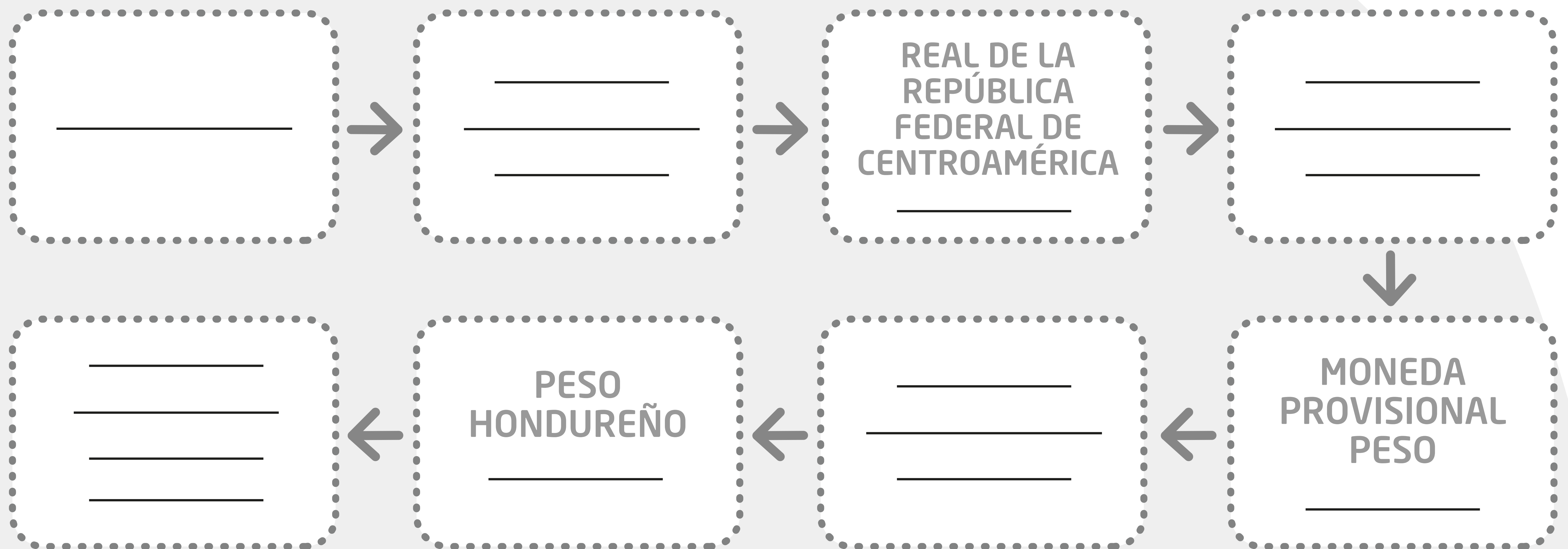
- d. Los tokens y fichas se crearon por:



SÉ CREATIVO

① TIPO COMPLETACIÓN

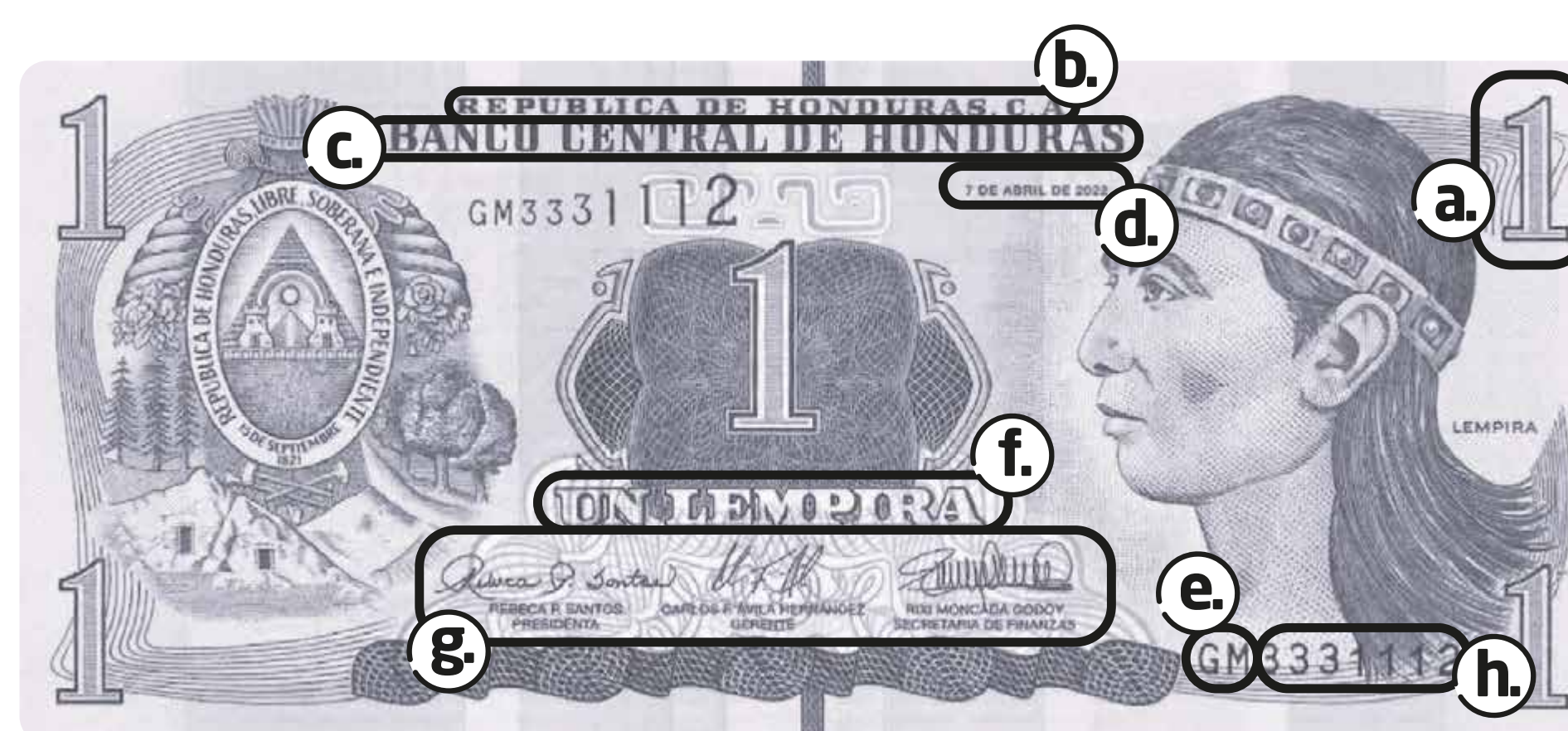
Llena los espacios vacíos con las respuestas correctas para completar la cronología de la moneda en Honduras.



③ LA MAGIA DE LAS MONEDAS

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

② Completa las partes del billete.



Anverso

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____
- f. _____
- g. _____
- h. _____

Reverso

- a. _____
- b. _____
- c. _____

EL TRUEQUE

¿SABÍAS QUÉ?

En tiempos pasados el dinero crecía en los árboles.

① 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. 1 =

b. 3 =

c. 200 =

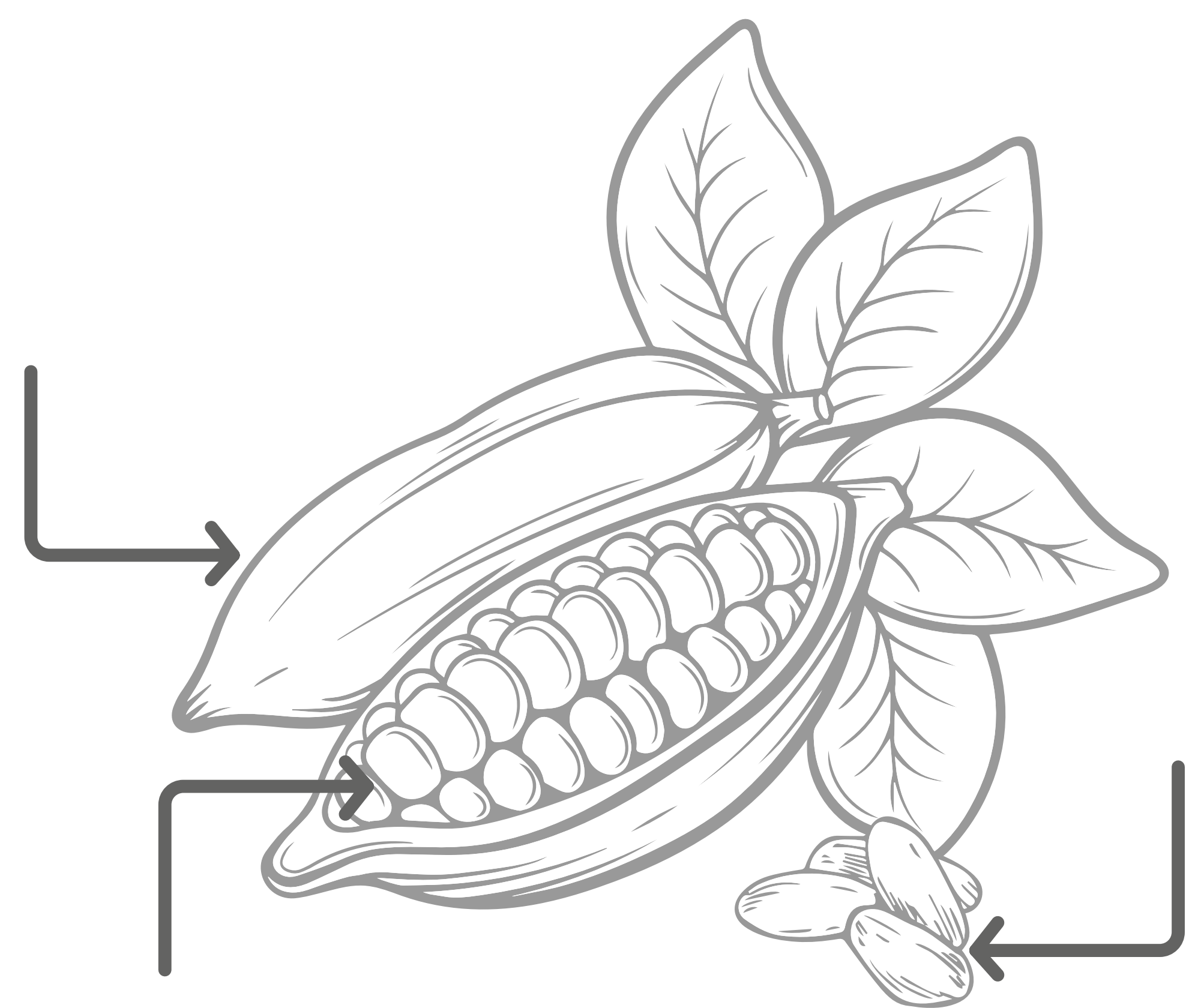
d. 300 =

② HAGAMOS UN TRUEQUE

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

Lo que tengo	Lo que quiero

③ Colorea el dibujo del cacao y completa el nombre de las partes del cacao.



④ TIPO COMPLETACIÓN | Escribe 3 sabías qué sobre el trueque.

- a. _____
- b. _____
- c. _____

EL REAL

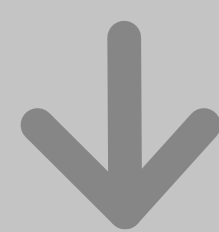
¿SABÍAS QUÉ?

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

b. El Real fue la primera moneda

- _____
- Global
 - Intercontinental
 - Ambas respuestas son correctas

c. El Real de a 8 se apodó _____

- Spanish Lempira
- Dólar Centroamericano
- Spanish Dollar

d. ¿En qué año el Real llegó a su fin en Honduras?

- 1897
- 1879
- 1877

③ Dibuja el reverso o anverso del Real de la Proclama de Trujillo.

④ Dibuja el reverso o anverso del Real de la Federación Centroamericana.

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

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

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

e. *Los Pesos tipo Lovett fueron considerados de _____.*

- Extrema copia
- Extrema fealdad
- Extrema rareza

g. *_____ diseñó el Peso de Honduras.*

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

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

- 0.800
- 0.500
- 0.900

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

- Morimba
- Caquimbe
- Coquimba

f. *El Peso fue _____.*

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

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

- 1880
- 1881
- 1883

② **Escribe 5 datos interesantes que aprendiste del Peso.**

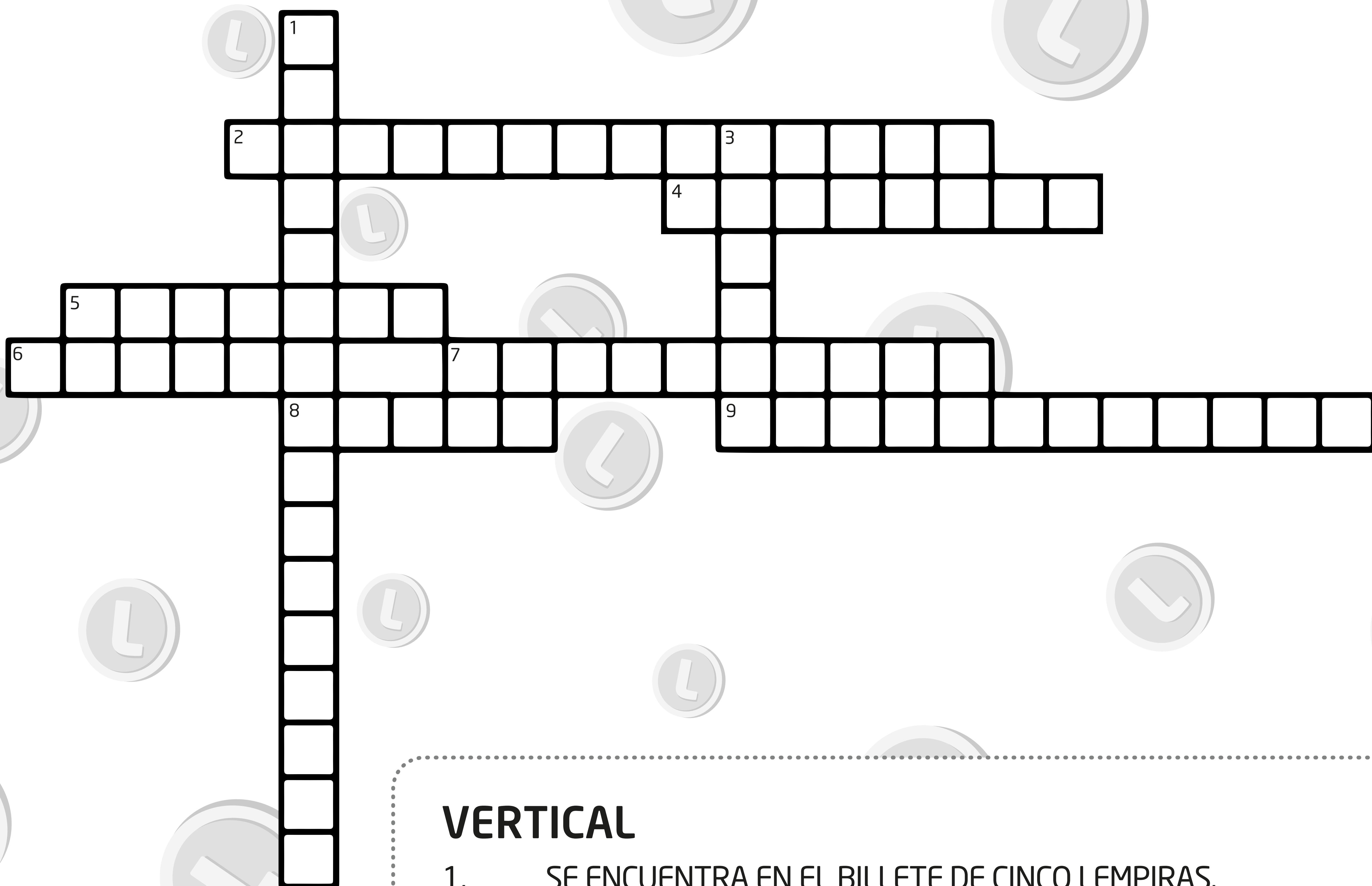
③ **Dibuja un centavo tipo Lovett.**

④ **IDENTIFICA**
Encierra con un círculo los Pesos emitidos por Banco Atlántida.



EL LEMPIRA

① RESUELVE EL CRUCIGRAMA



VERTICAL

1. SE ENCUENTRA EN EL BILLETE DE CINCO LEMPIRAS.
3. SUSTITUYÓ LA PLATA EN LAS MONEDAS.

HORIZONTAL

2. BRINDÓ PRÉSTAMOS AL GOBIERNO PARA LA FABRICACIÓN DEL LEMPIRA.
4. FUERON EMITIDOS EN 1932 POR BANCO ATLÁNTIDA.
5. CACIQUE, SÍMBOLO DE RESISTENCIA DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS.
6. ASÍ SE LE CONOCÍA A LAS MONEDAS DE UN LEMPIRA.
7. ES EL VALOR DEL NUEVO BILLETE DE LEMPIRA DEL BICENTENARIO.
8. ¿DE QUÉ CANTIDAD FUERON LOS PRIMEROS BILLETES DE LEMPIRA EN CIRCULAR POR EL BCH?
9. ARTURO _____ REALIZÓ EL DISEÑO DE 1 LEMPIRA PARA EL BANCO CENTRAL DE HONDURAS.

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

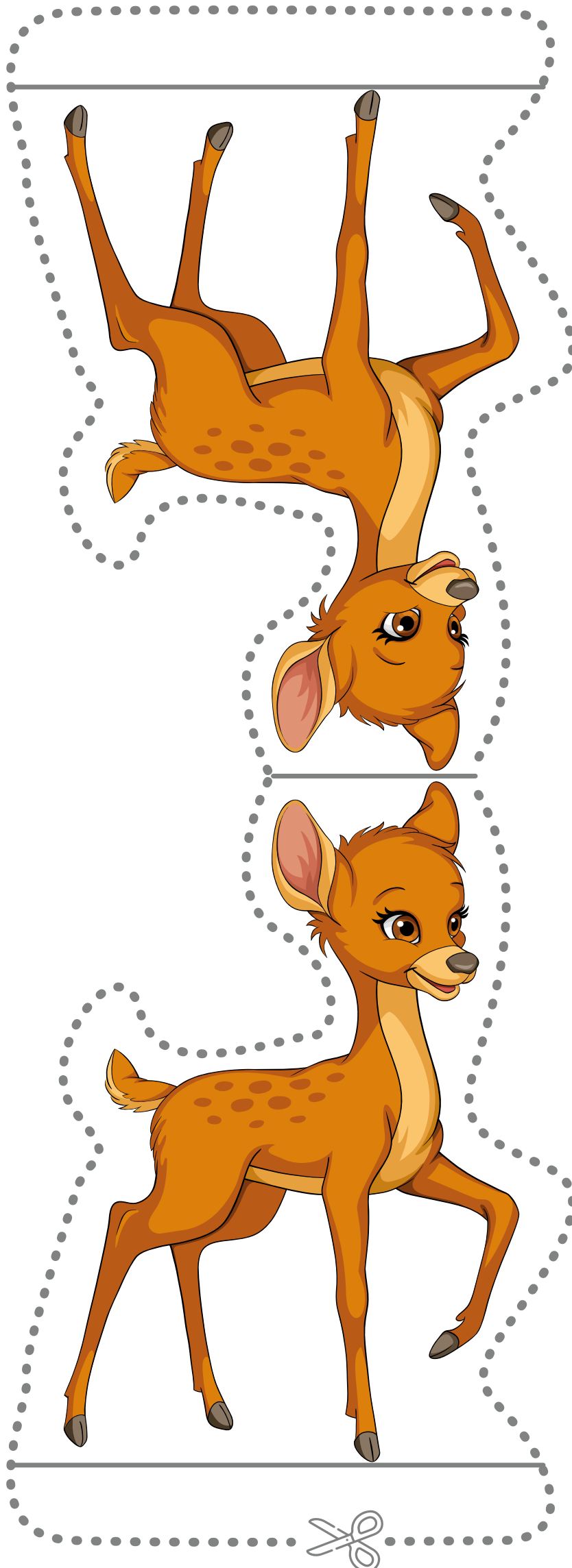
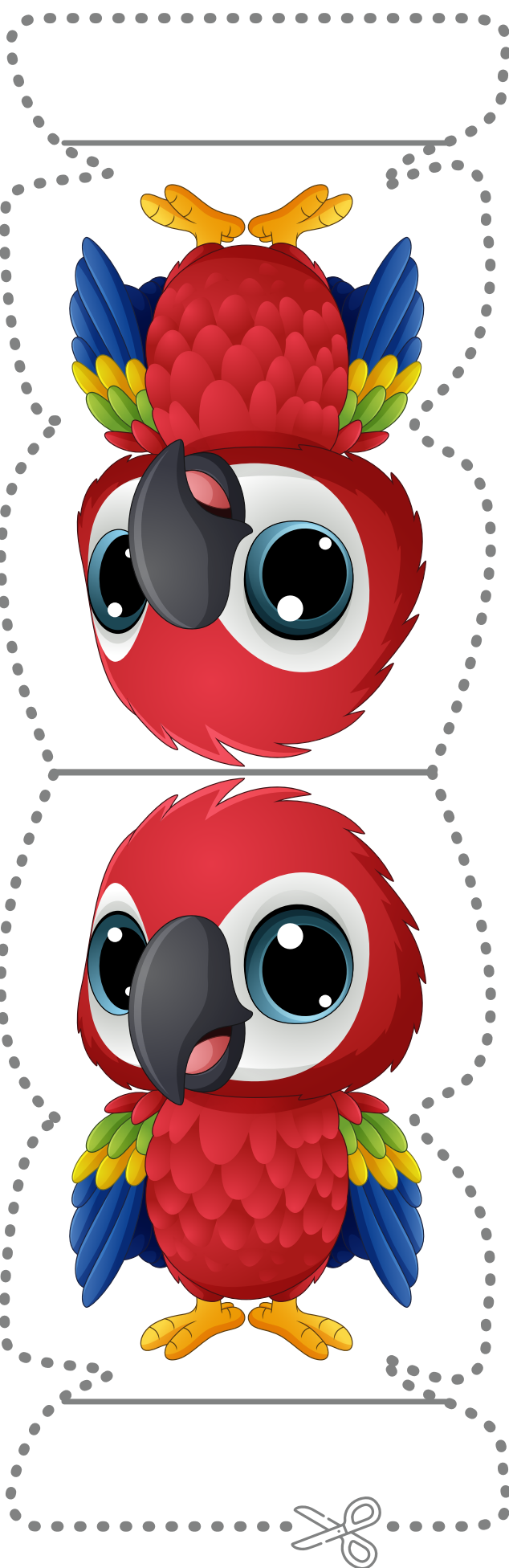
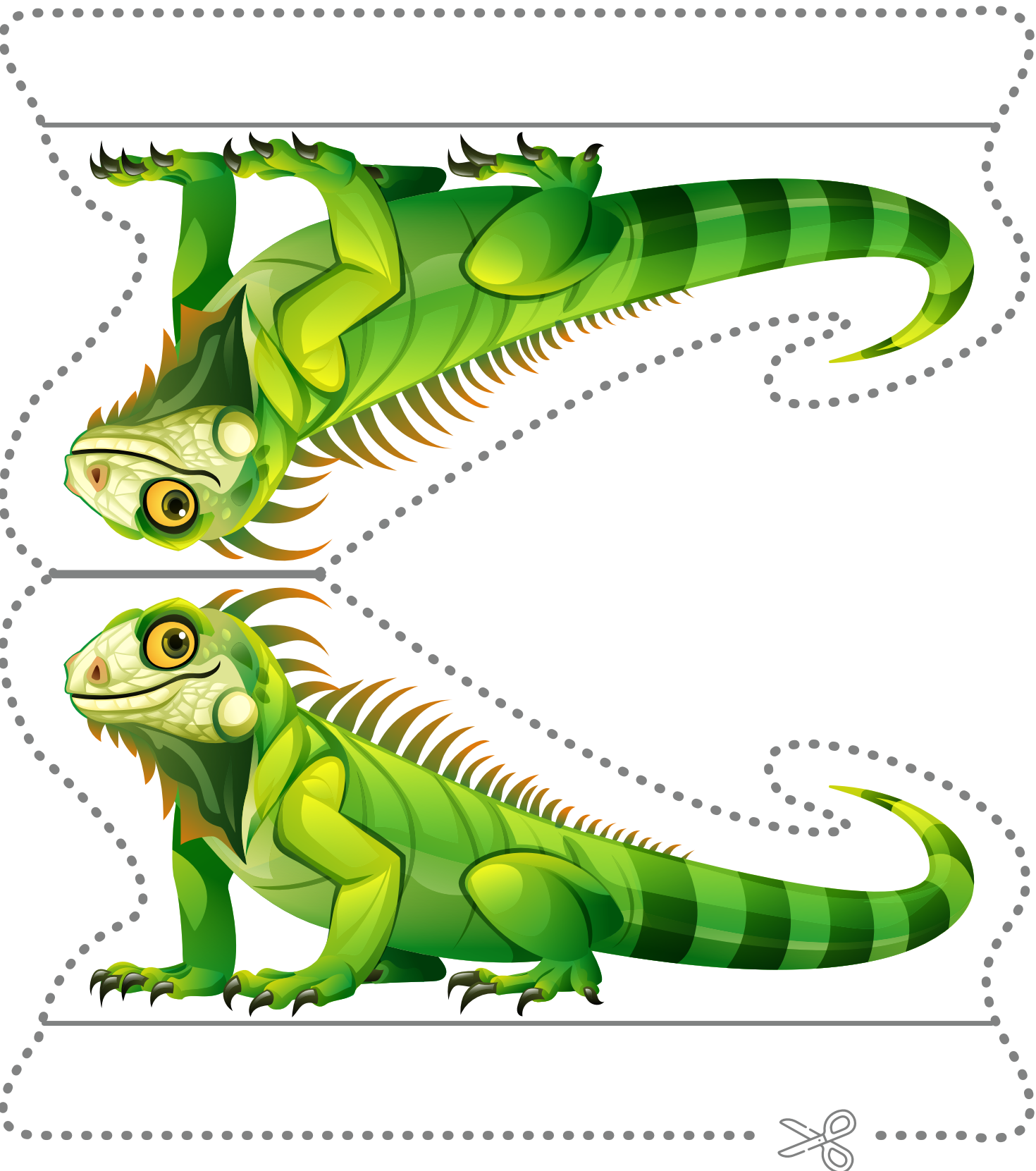
Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial o total de este documento educativo sin autorización por escrito de la División Cultural de Banco Atlántida.

Tegucigalpa, Honduras
2024

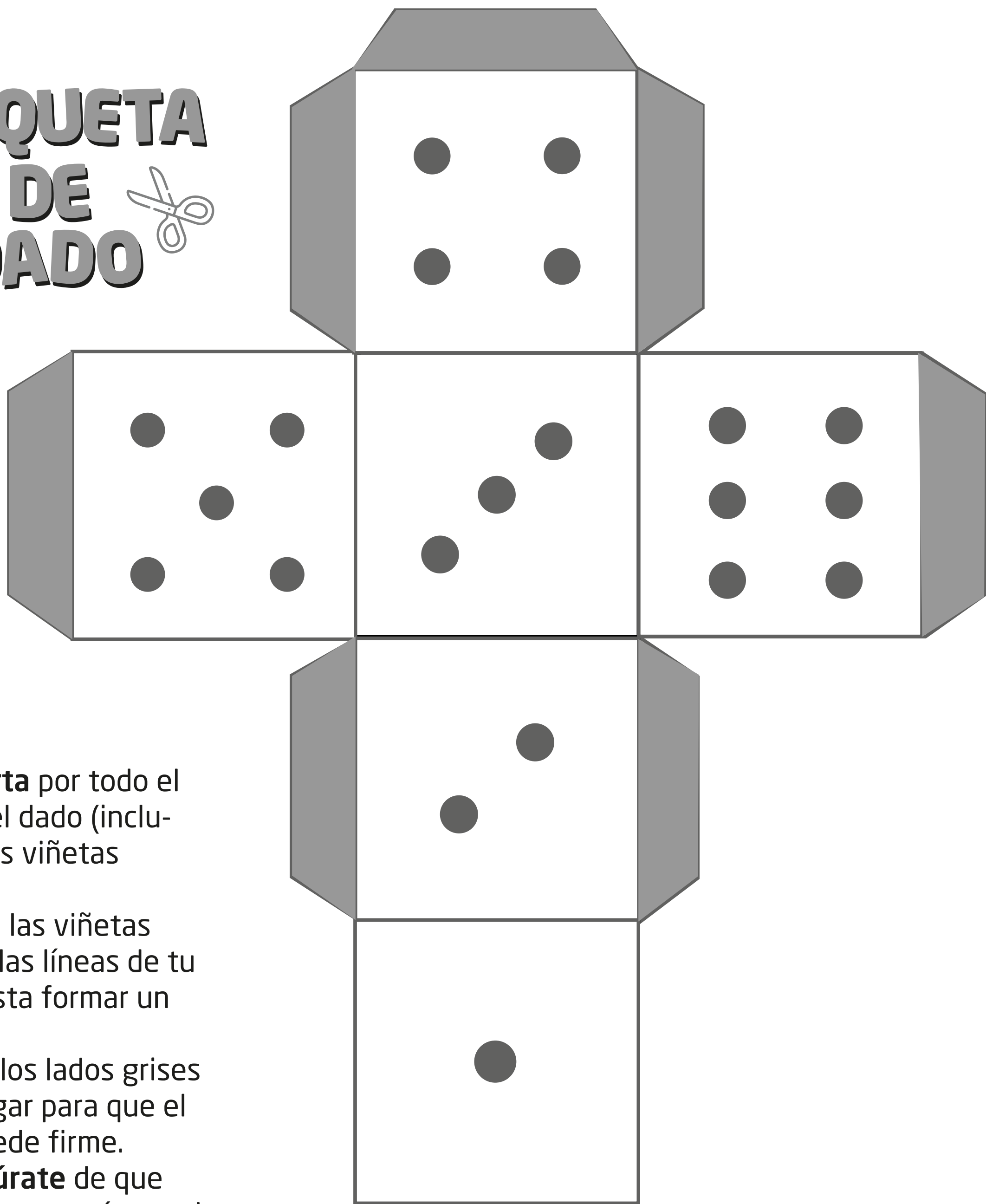
RECORTA LAS PIEZAS Y UTILÍZALAS EN EL JUEGO

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

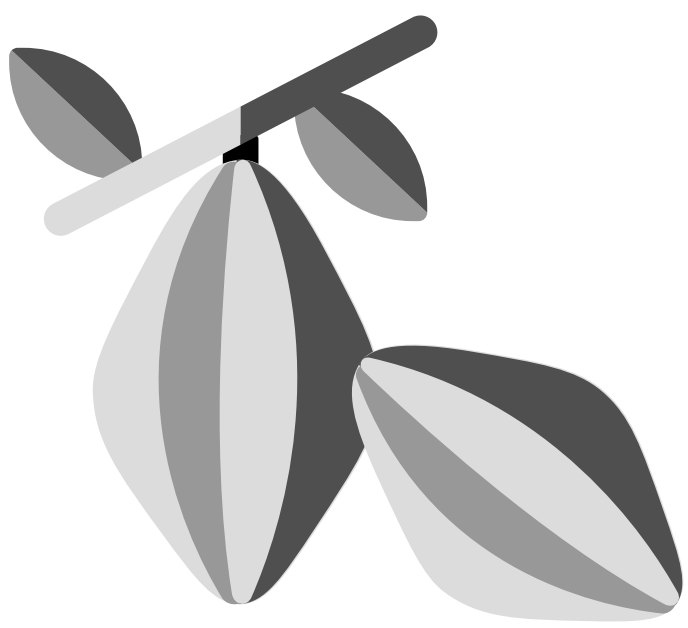


- 1. Recorta por todo el borde del dado (incluyendo las viñetas grises)
- 2. Dobla las viñetas grises y las líneas de tu dado hasta formar un cubo.
- 3. Pega los lados grises en su lugar para que el cubo quede firme.
- 4. Asegúrate de que los números estén en el exterior del cubo para que se puedan ver.

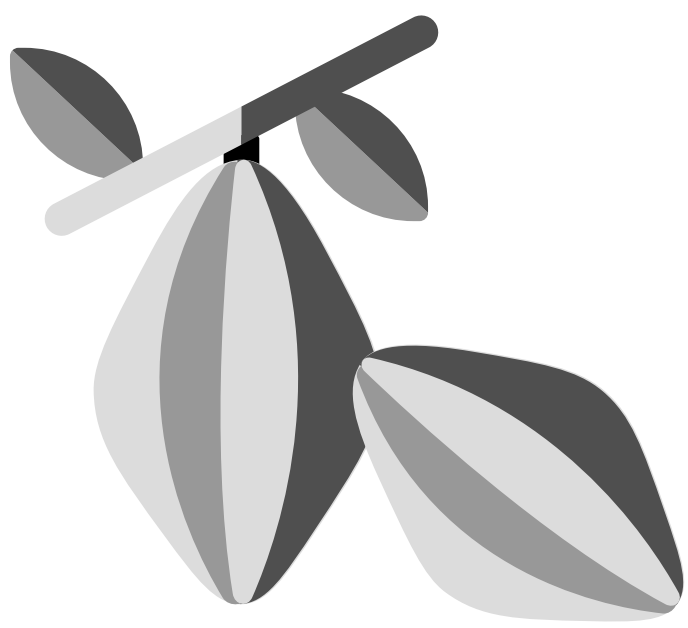
CARTAS

- 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.

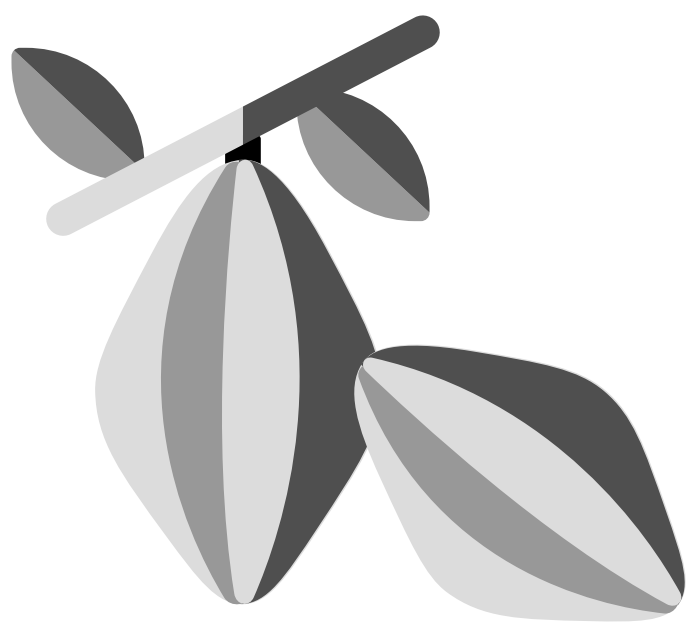
10 CACAOS



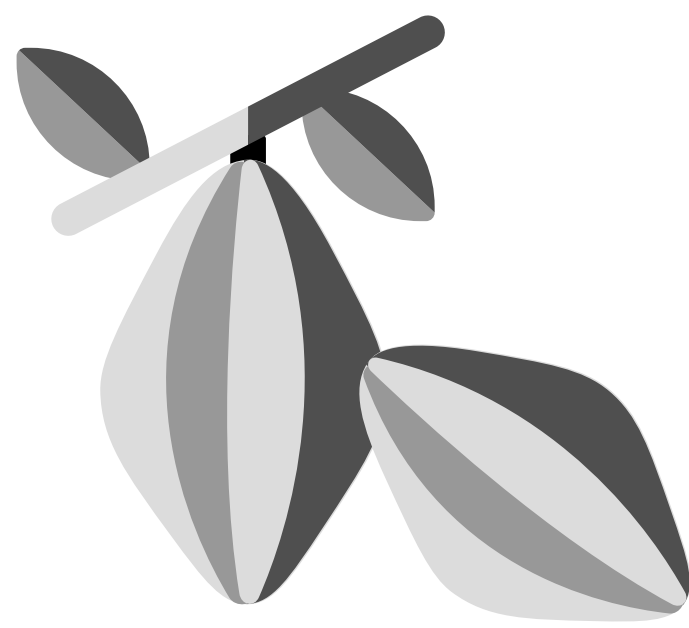
10 CACAOS



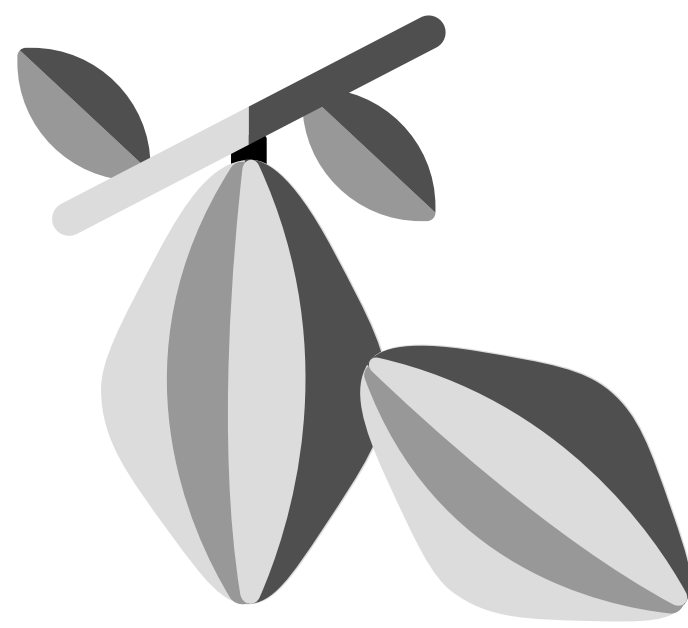
30 CACAOS



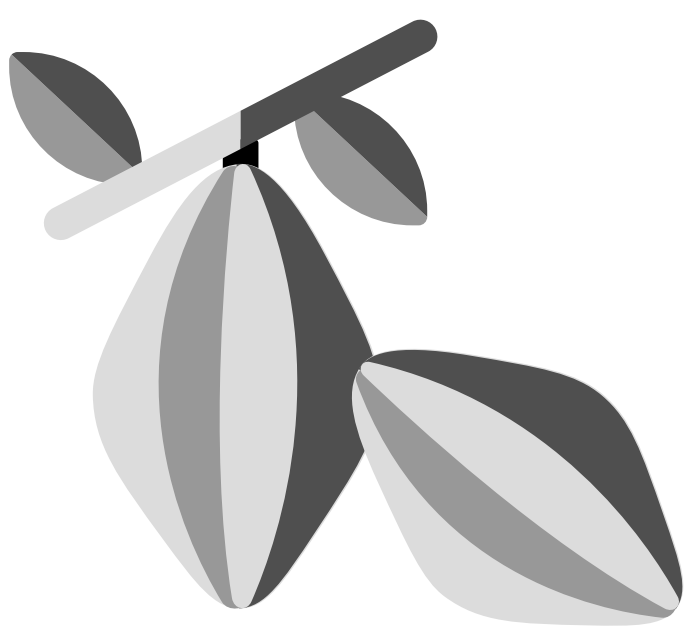
100 CACAOS



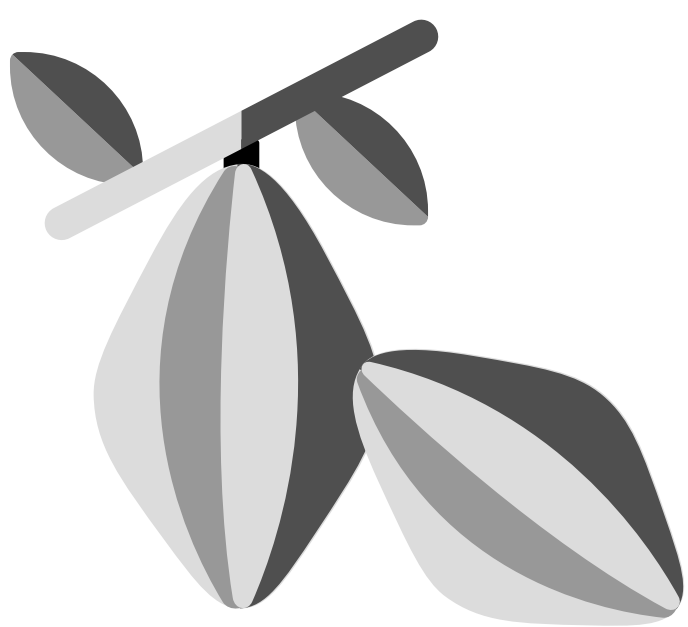
100 CACAOS



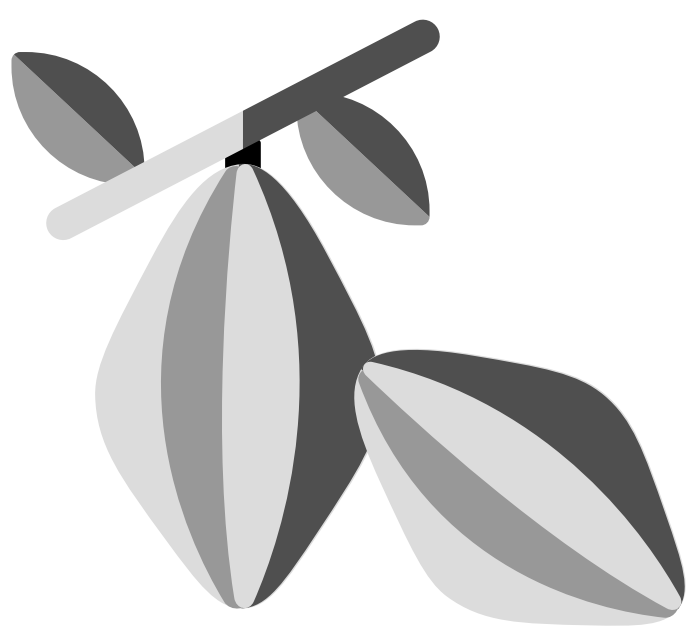
200 CACAOS



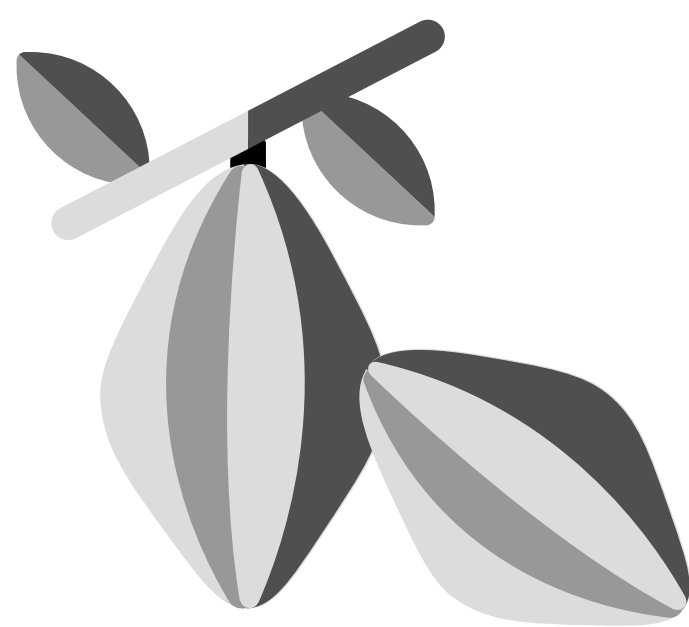
10 CACAOS



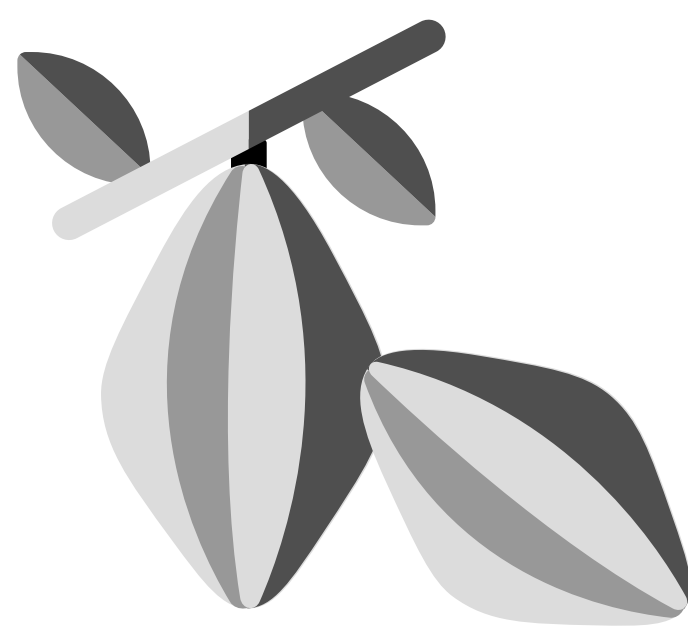
10 CACAOS



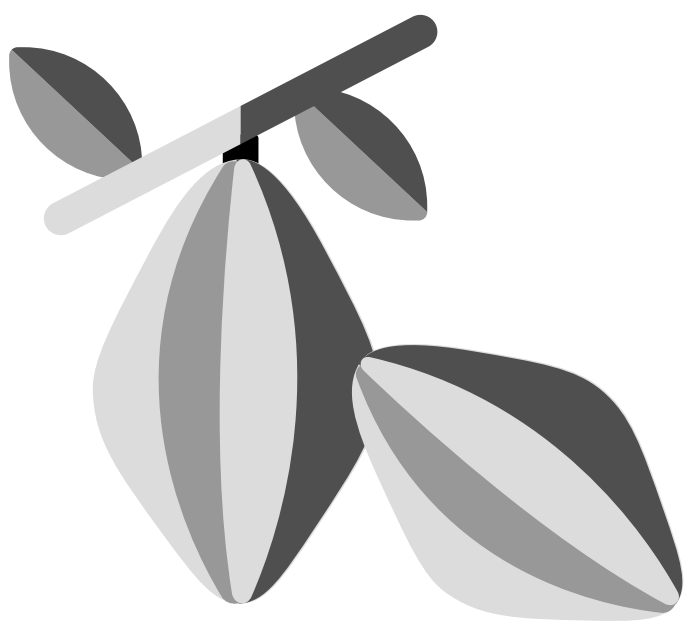
15 CACAOS



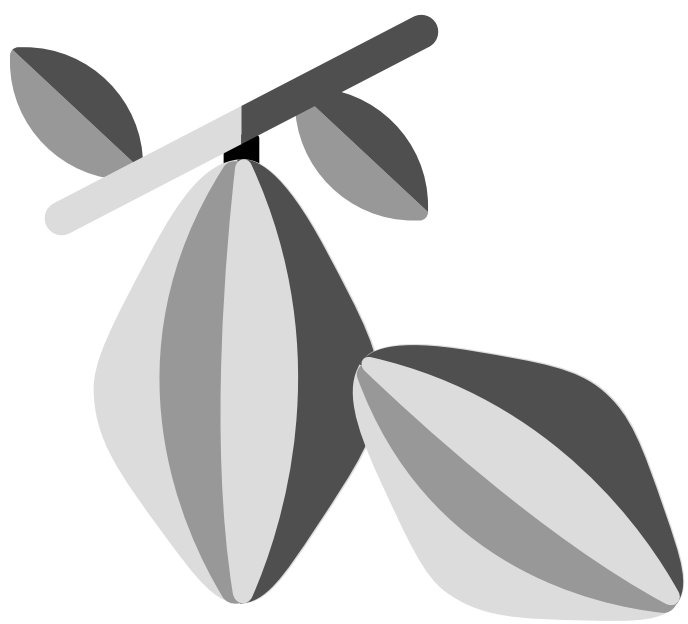
100 CACAOS



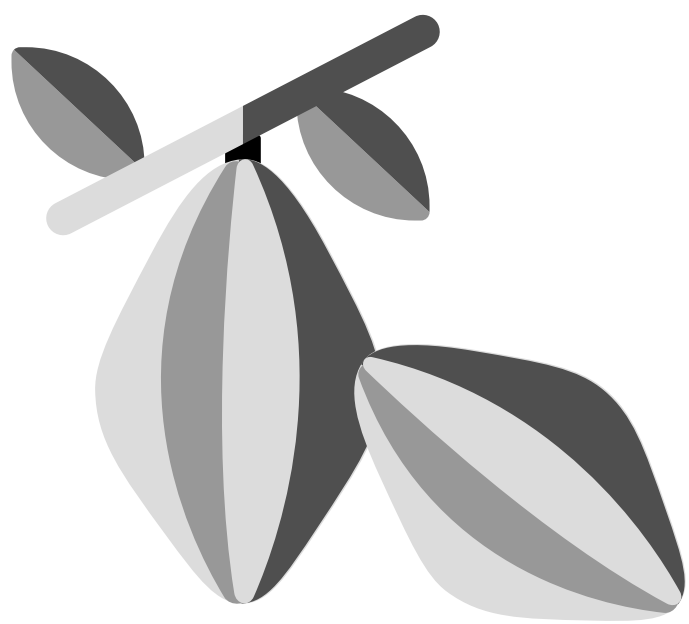
100 CACAOS



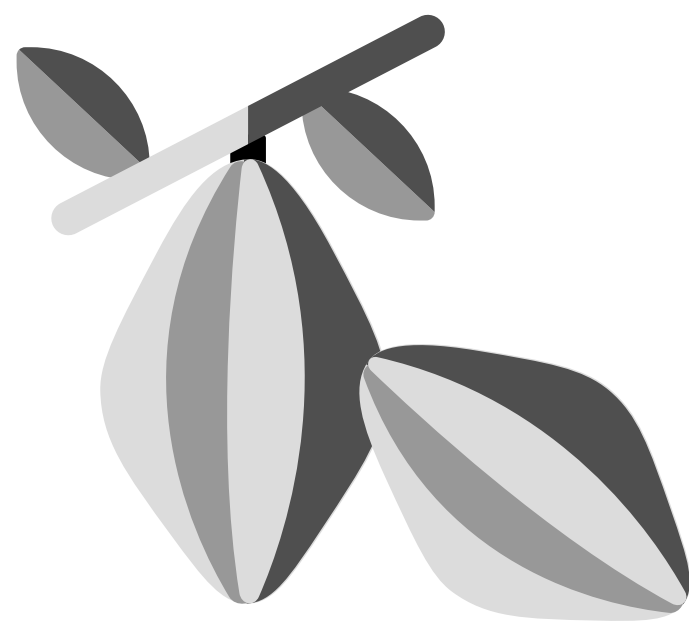
200 CACAOS



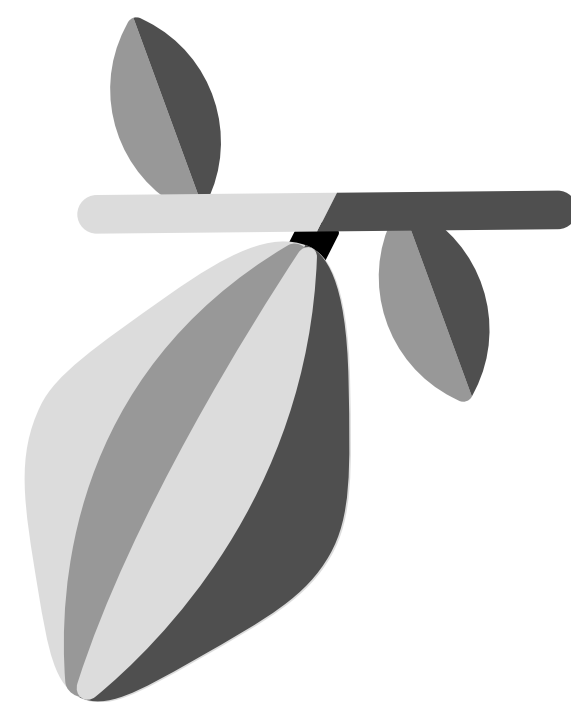
3 CACAOS



3 CACAOS

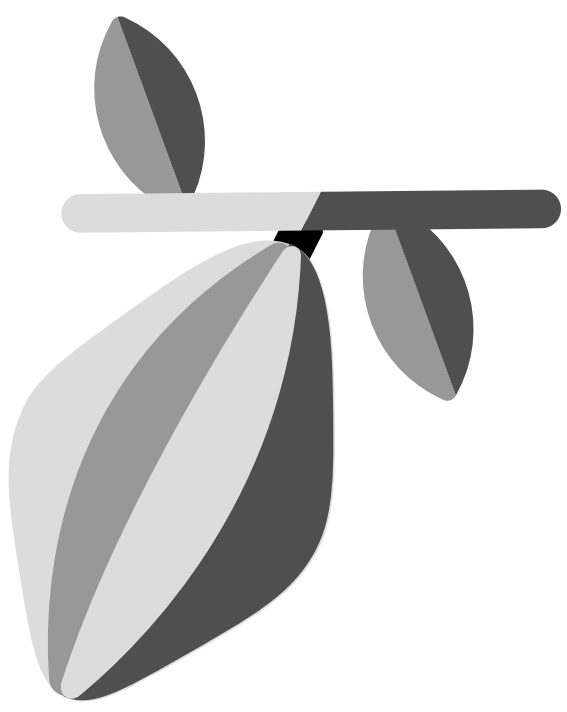


1 CACAO





1 CACAO

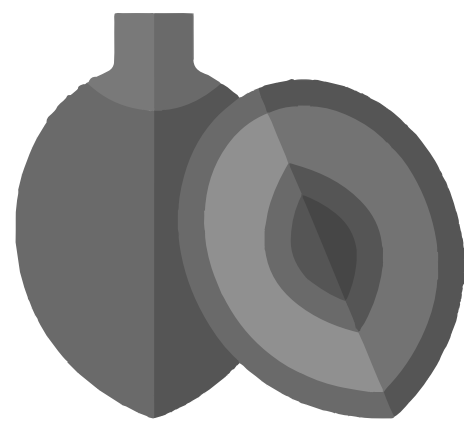


PLUMA
GUACAMAYA
ROJA



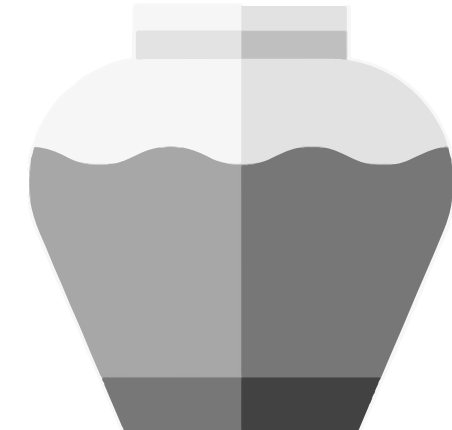
= 100 

ZAPOTE
ROJO



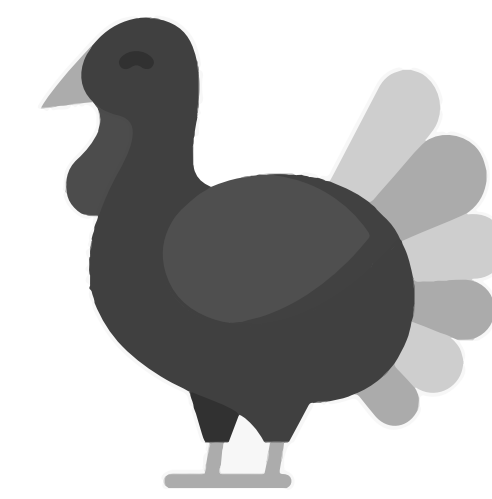
= 1 

JARRA AGUA
CERÁMICA



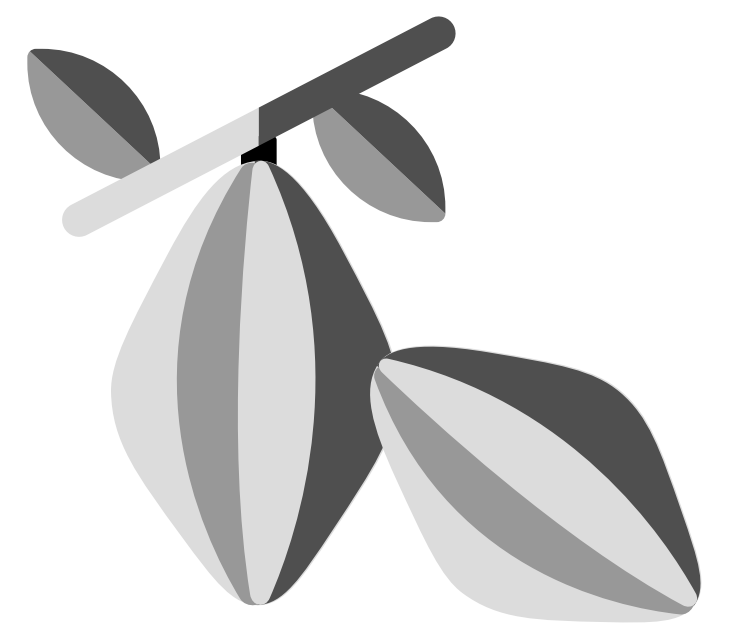
= 100 

GUAJOLOTE
CAFÉ

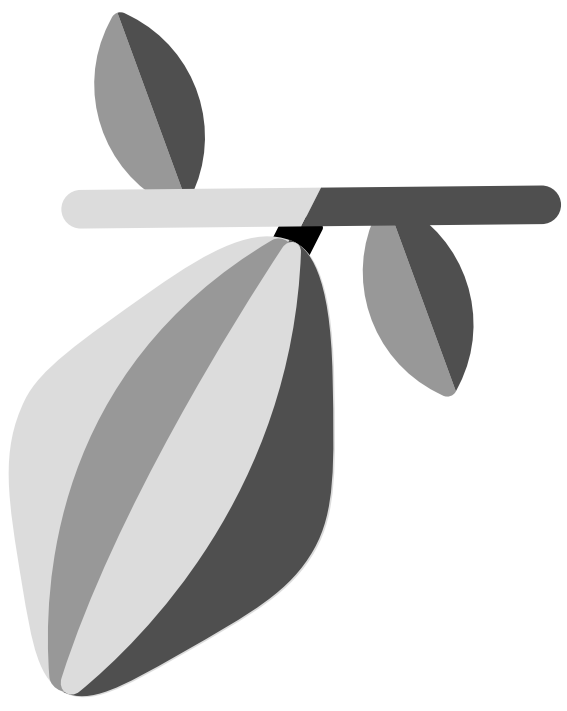


= 200 

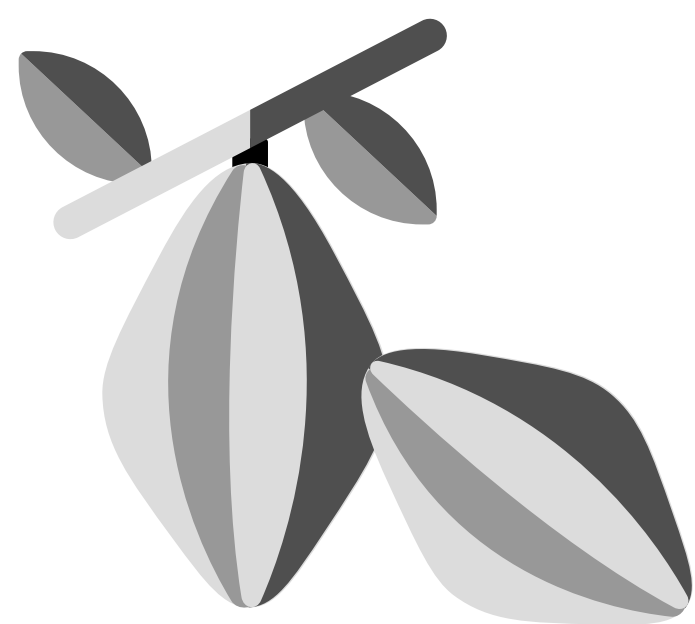
2 CACAOS



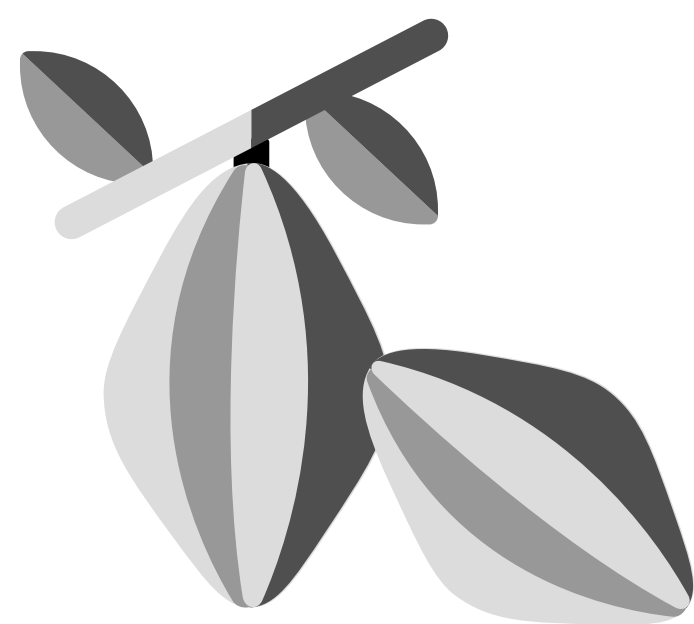
1 CACAO



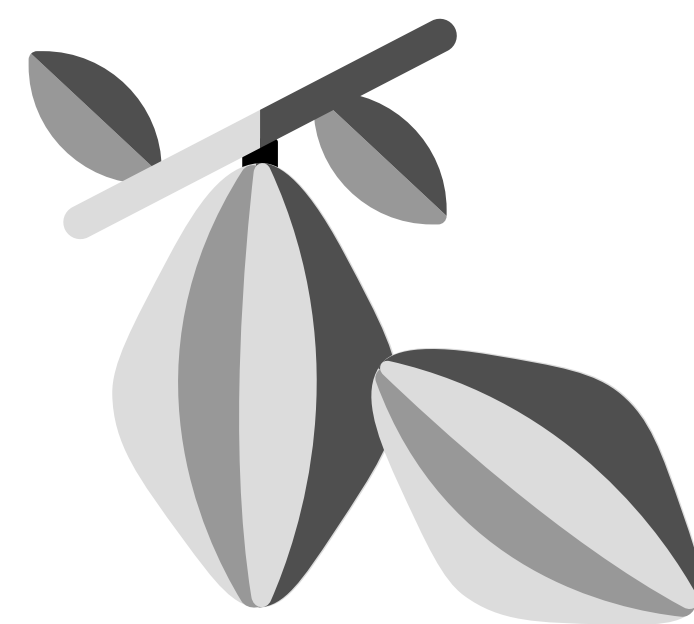
2 CACAOS



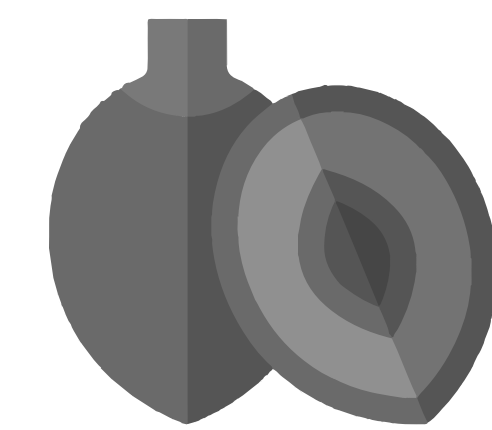
3 CACAOS



5 CACAOS

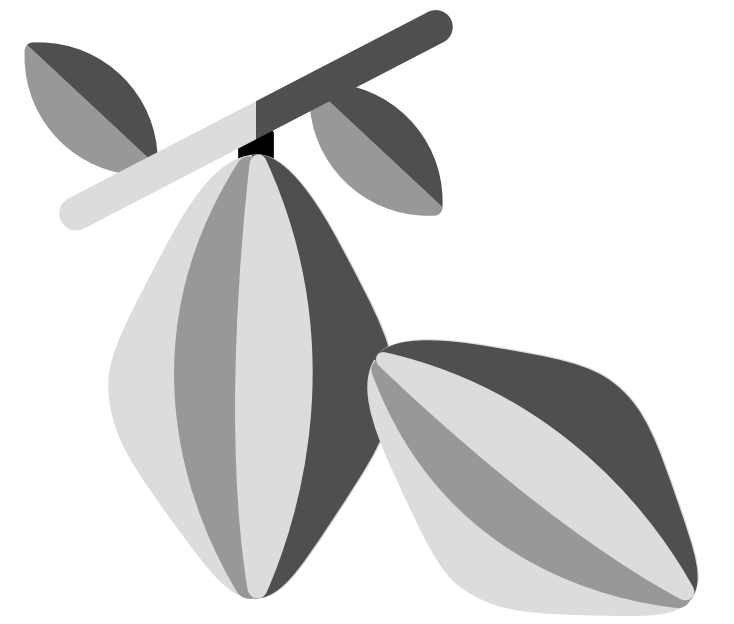


ZAPOTE
AMARILLO

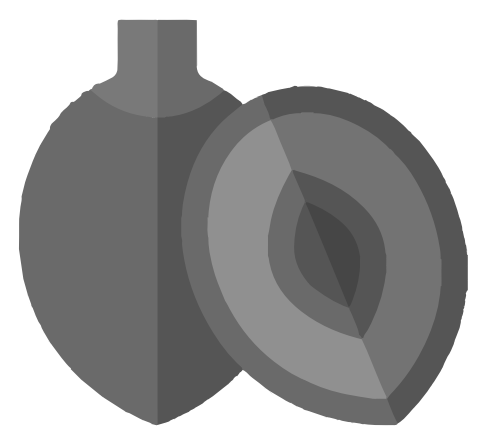


= 3 

2 CACAOS

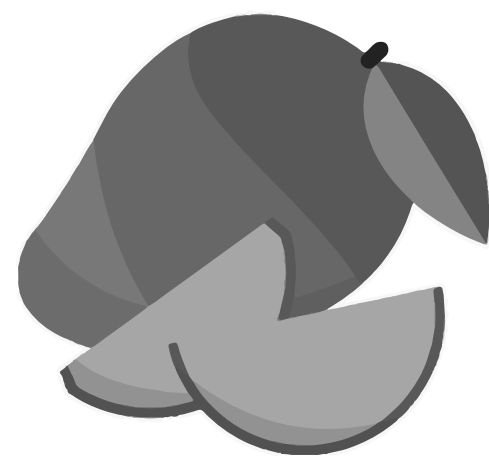


ZAPOTE
BLANCO



= 2 

MANGO
PESPIRE



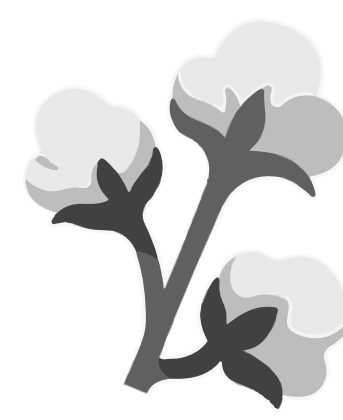
= 4 

PLUMA
QUETZAL



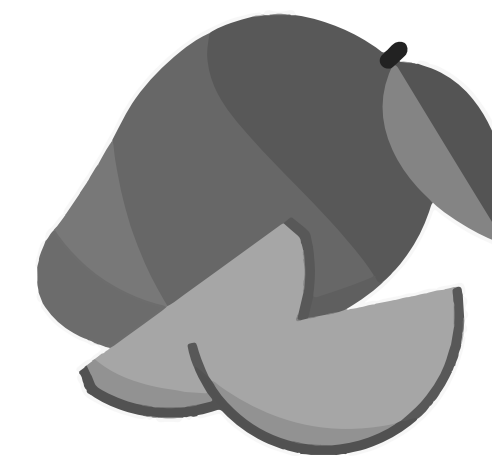
= 150 

TELA
ALGODÓN



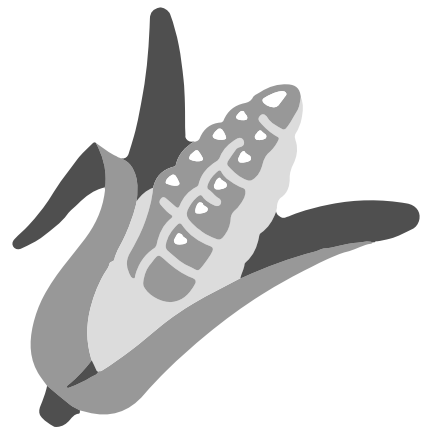
= 50 

MANGO
JADE



= 4 

MAZORCA
MAÍZ
MORADA



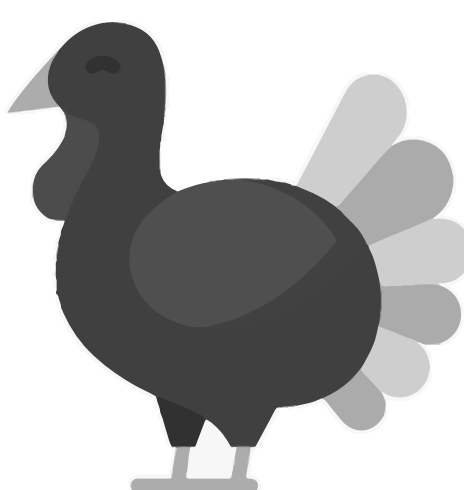
= 10 

JARRA AGUA
GUACAL



= 50 

GUAJOLOTE
NEGRO



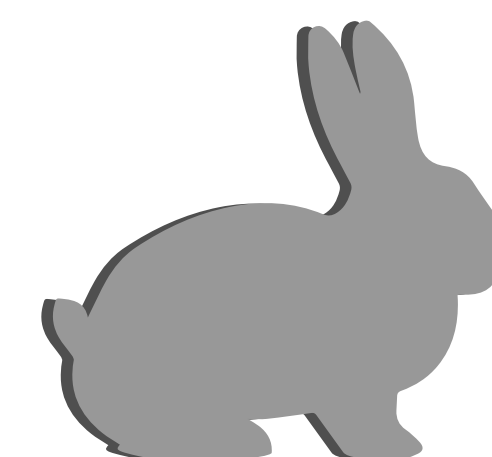
= 200 

AGUACATE



= 3 

CONEJO



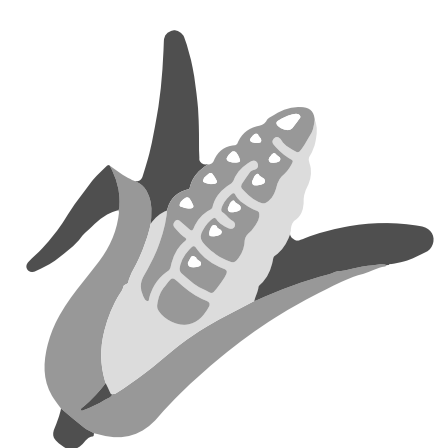
= 30 

AGUACATE
MANTEQUILLA



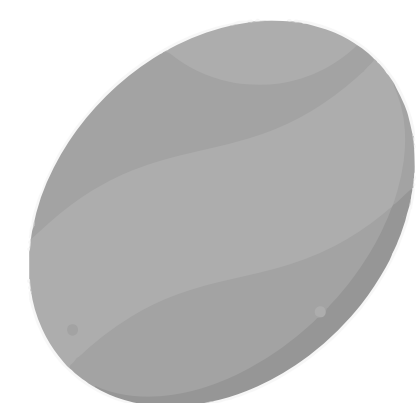
= 6 

MAZORCA
MAÍZ
AMARILLO



= 10 

PIEDRA JADE



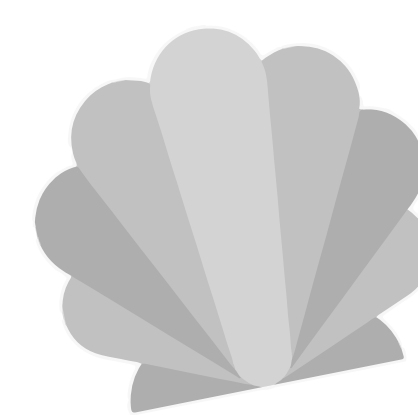
= 700 

PLUMA
GUACAMAYA
AZUL



= 150 

CONCHA
MARINA



= 10 



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

SOPA DE LETRAS

PALABRAS A ENCONTRAR

- BANCO CENTRAL

BILLETE

CANTOS

FICHAS

HONDURAS

MONEDA

PLATA

PULPA

TOKENS

BANCO ATLANTIDA

CACIQUE

EFIGIE

FRENER

GRABADOR

LOVETT

PESO
- SPANISH DOLLAR

BAMBAS

CACAO

COQUIMBA

FIRMAS

LEMPIRA

NIQUEL

NUMISMATICA

REAL

TRUEQUE

BELLOTA

CAMPO

EMISOR

SERIE

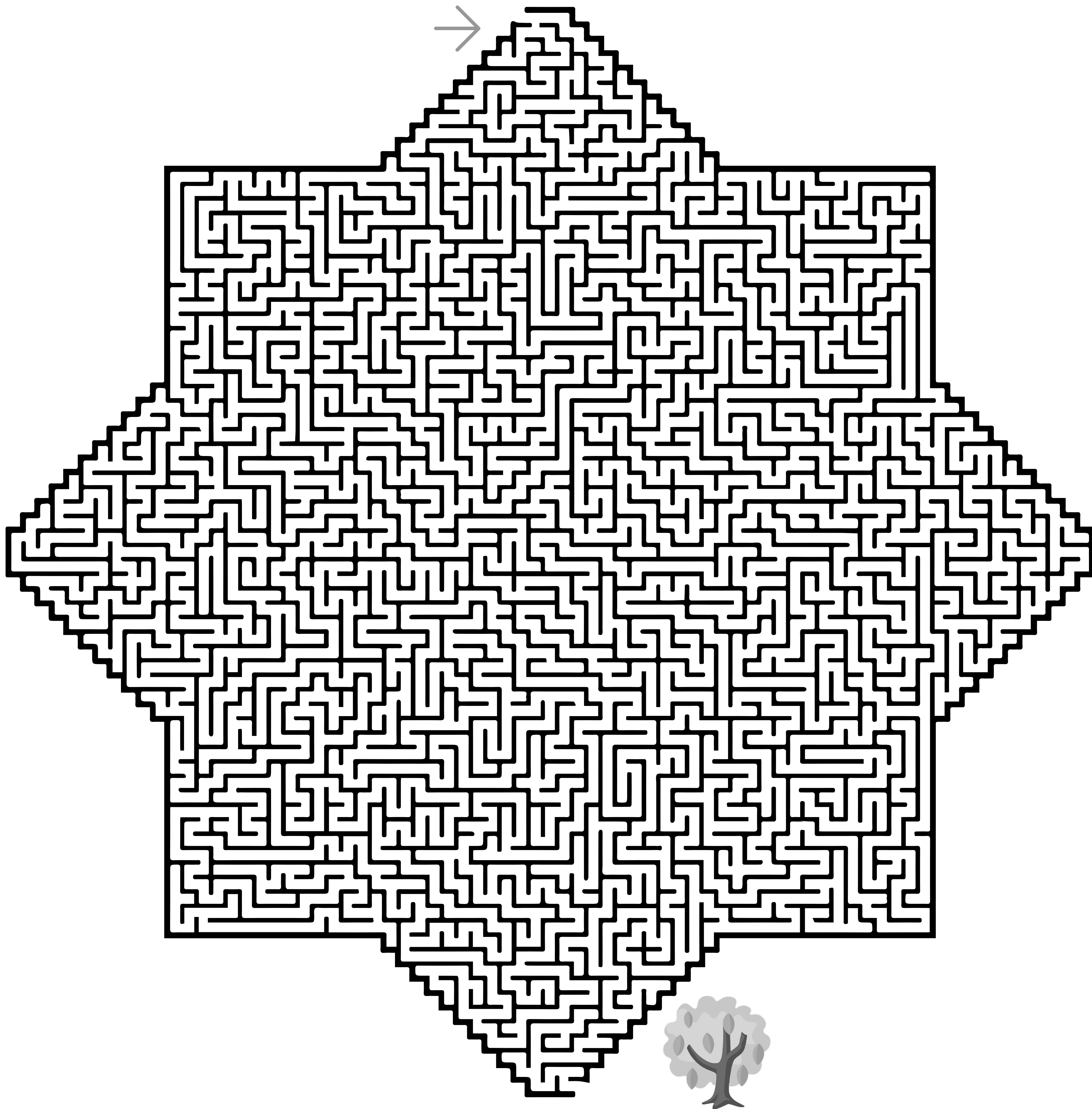
VALOR

LEYENDA



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



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)*

