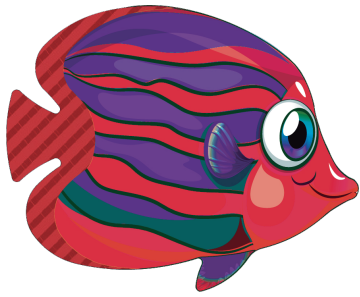


Ficha pescado - Gráfica #1



Agradecer a Dios



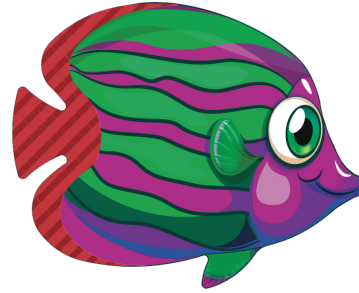
Agradecer a Dios



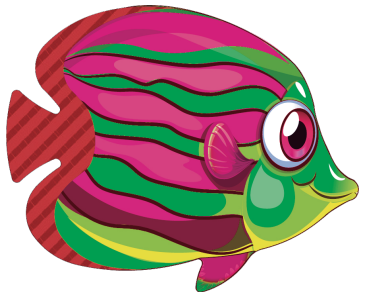
Dirija nuestra vida



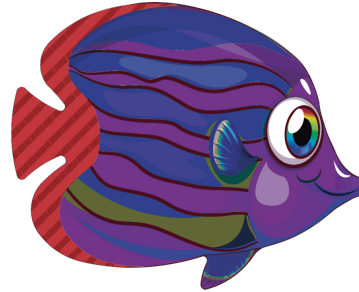
Nos guarde y ayude



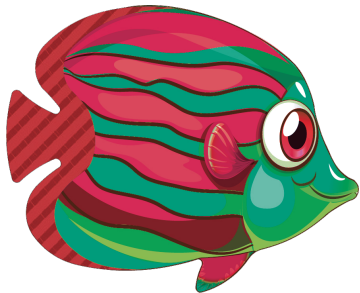
Dirija nuestra vida



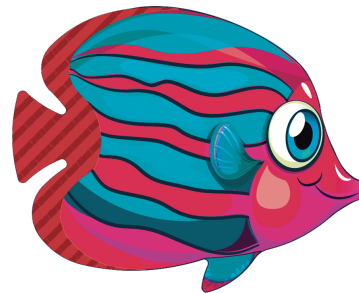
Nos perdone



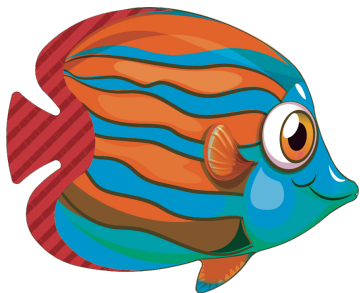
Nos guarde y ayude



Exaltar su nombre



Exaltar su nombre



Nos perdone

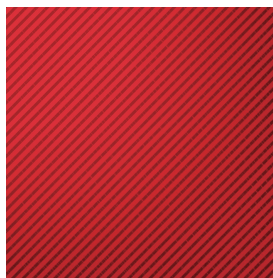
Nota A: el pescado tiene 10 imágenes diferentes ya que no se debe salir de la cromática de arcoiris. Desde el rojo hasta el rosado.

Gráficas de objetos

En este apartado se indica las gráficas respectivas a cada objeto y el plano de corte de las piezas que sean necesarias.

Todas las gráficas se van a imprimir en vinil y se recomienda que después se coloque un laminado para evitar mayor desgaste y prevenir el uso inadecuado de los niños.

En el lenguaje general de las gráficas se utilizará esta imagen



para que los niños sepan el rojo señala alguna acción:

Juego orar	—▶	agarrar
Juego cantar	—▶	despegar
Juego leer	—▶	pegar
Juego enseñanza	—▶	girar
Juego memorización	—▶	pegar

Caña - Gráfica #2

Caña Cerrada



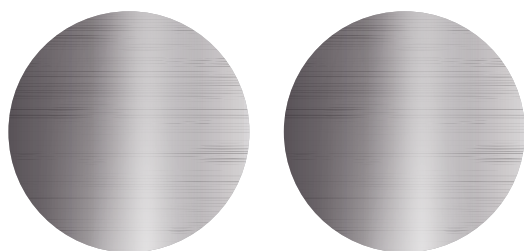
Caña Abierta



Forma impresión



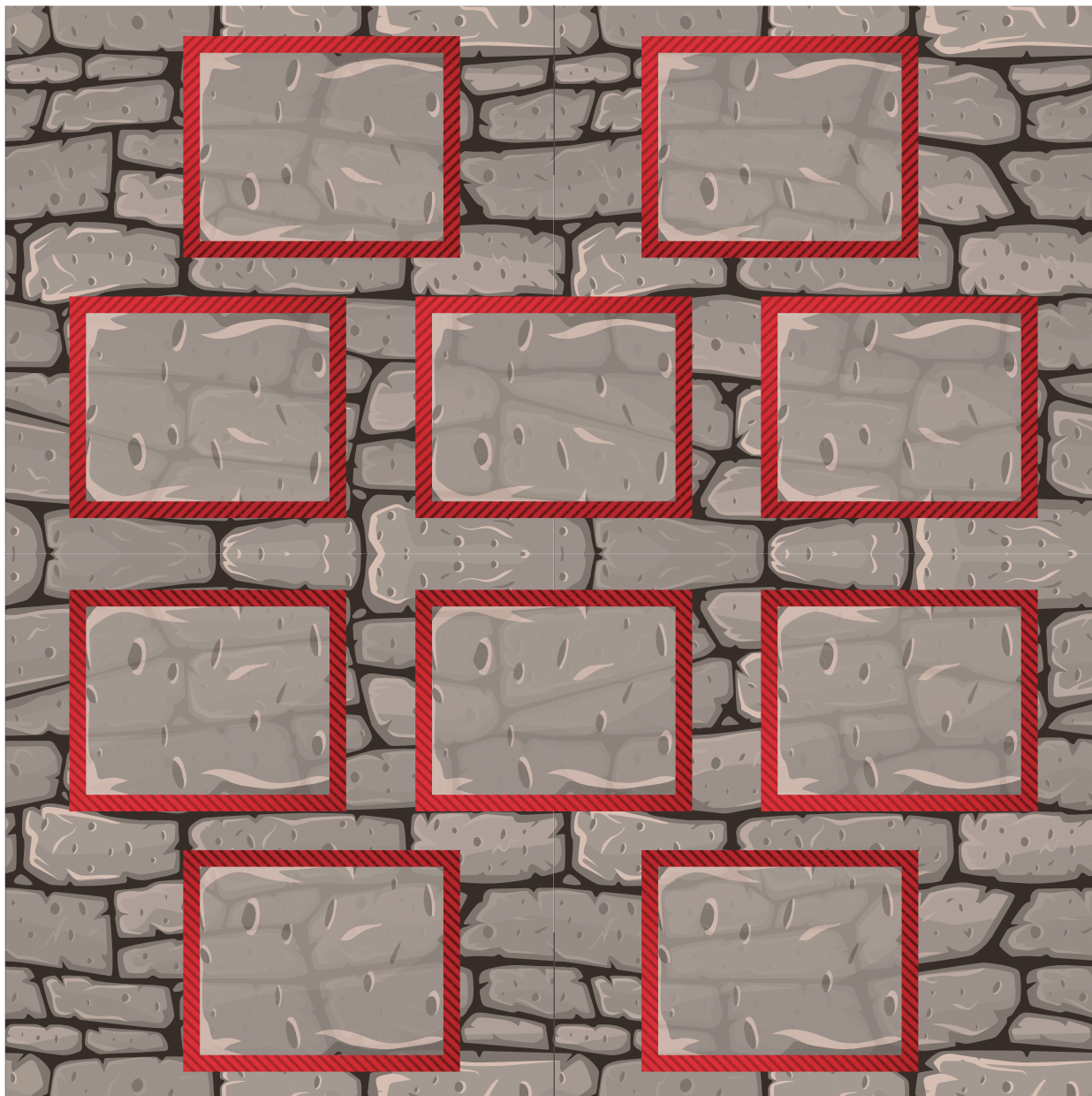
Anzuelo - Gráfica #3



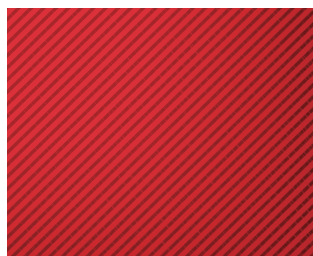
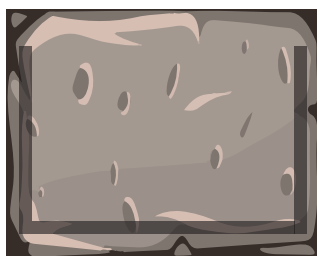
Etiqueta pelotas - Gráfica #12

Grave	Fuerte
Agudo	Suave
Largo-lento	Voces
Corto-rápido	Instrumentos

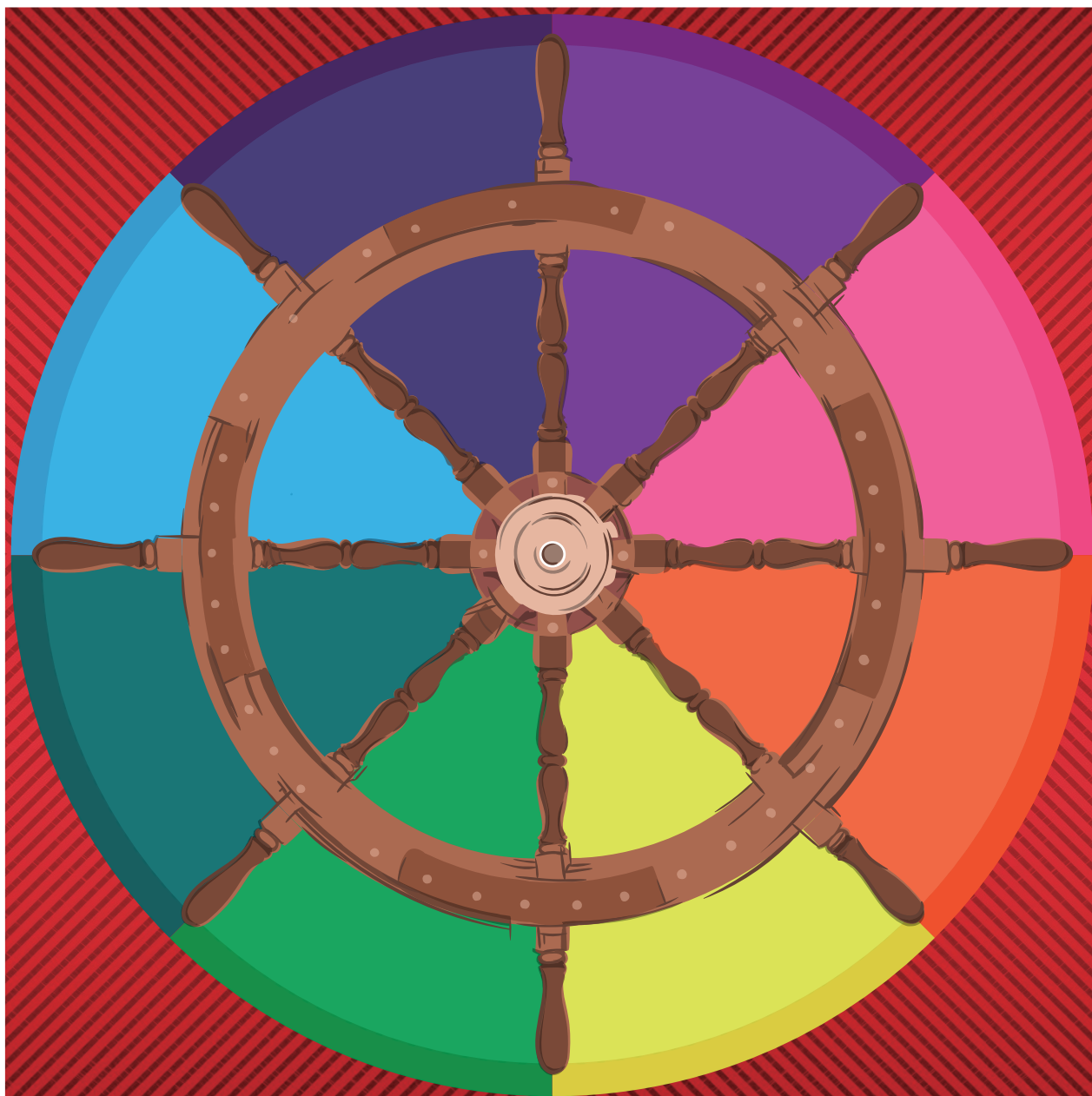
Tablero Juego leer - Gráfica #4



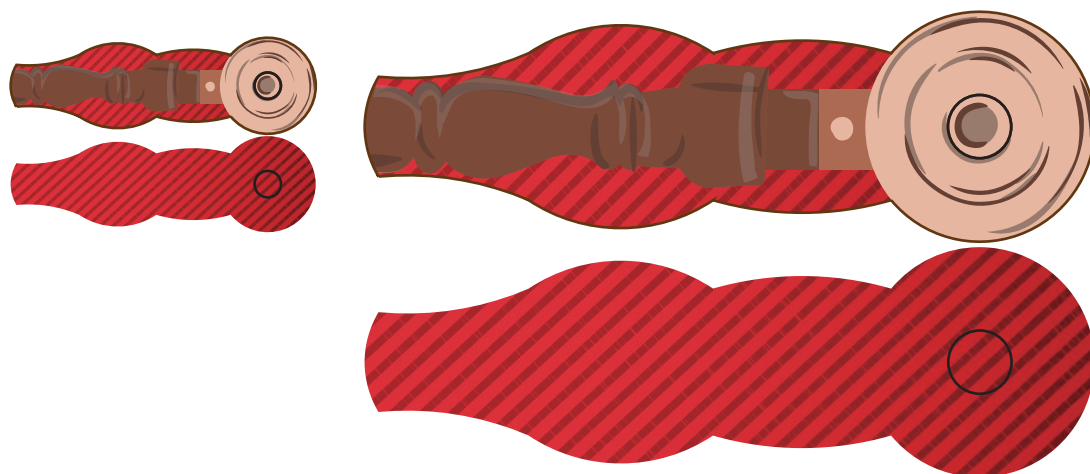
Ficha roca - Gráfica #6



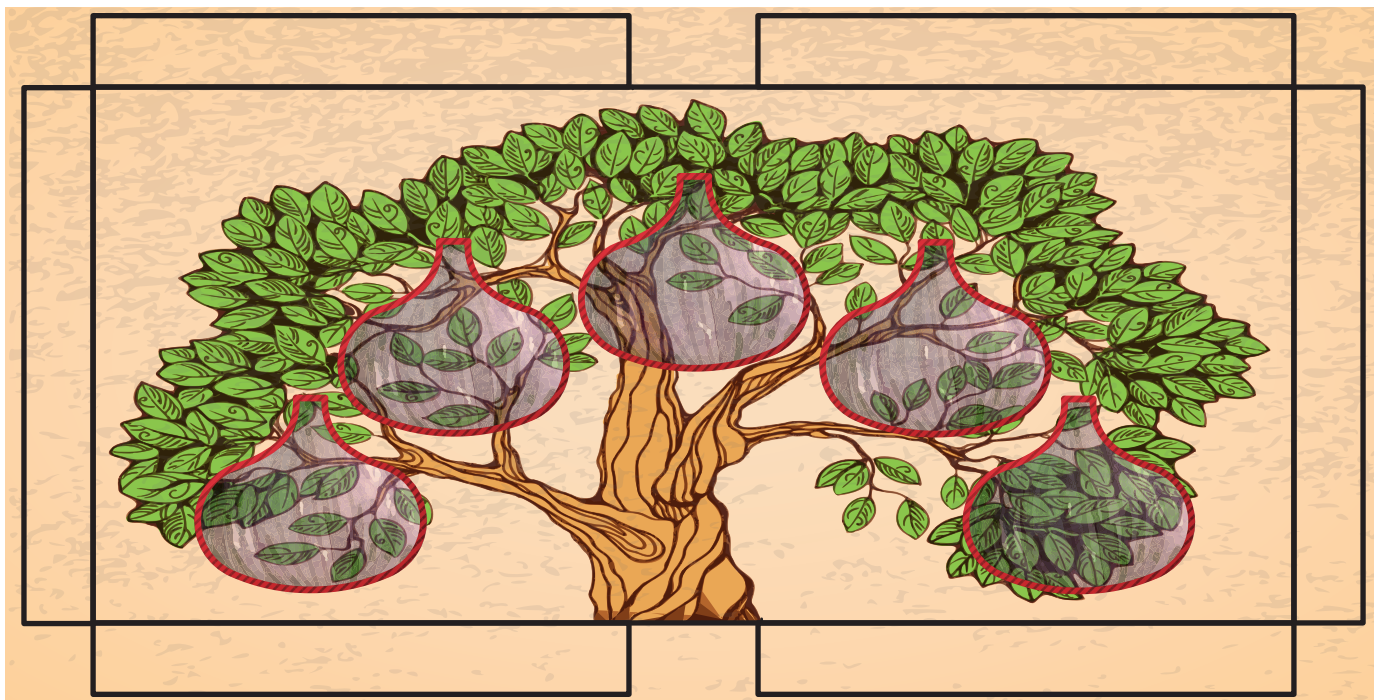
Tablero Juego Enseñanza - Gráfica #5



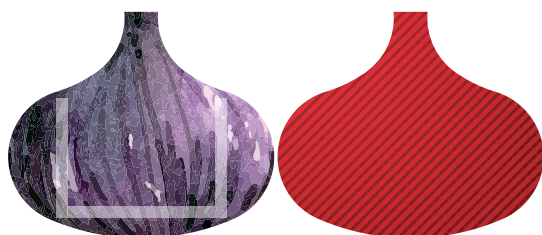
Pieza giratoria - Gráfica #7



Contenedor parte interna - Gráfica #8



Ficha higo - Gráfica #10



Contenedor parte externa - Gráfica #9



Separador - Gráfica #11

