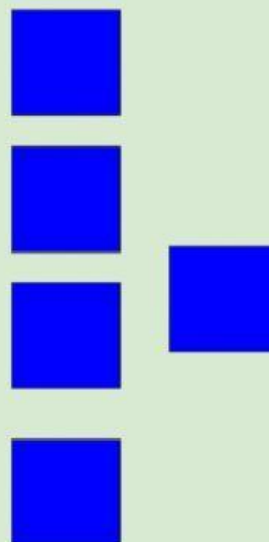
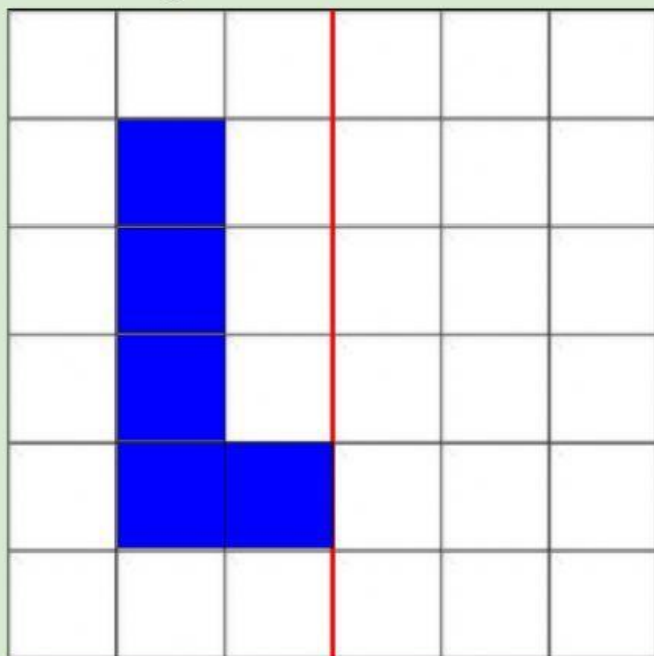


GEOMETRÍA 03

1. Traza la figura simétrica:



2. Completa la simetría para obtener el barco:

