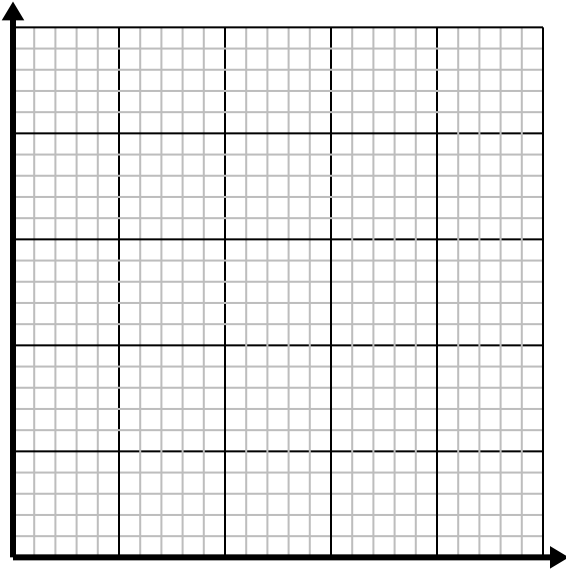


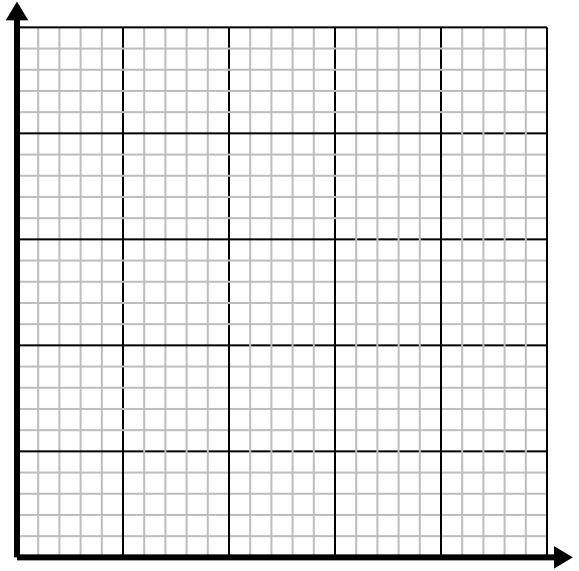


Resuelve cada problema.

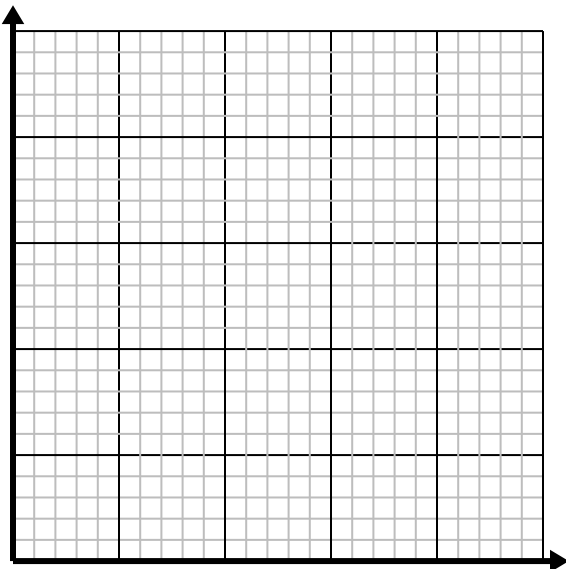
- 1) Para cada camisa fabricada se utilizan 3 botones.  
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

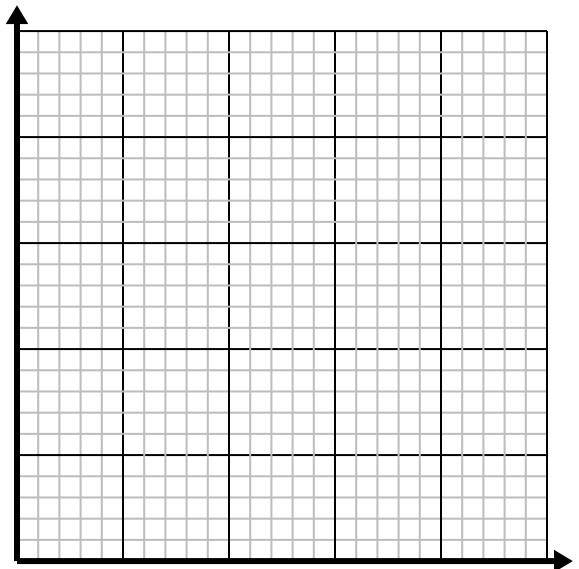
- 2) Por cada césped cortado se ganan \$2.  
Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

- 3) Cada caja de caramelos tiene 3 caramelos.  
Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

- 4) Cada minuto se imprimen 2 libros.  
Cree una tabla que muestre los libros impresos en el transcurso de 5 minutos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

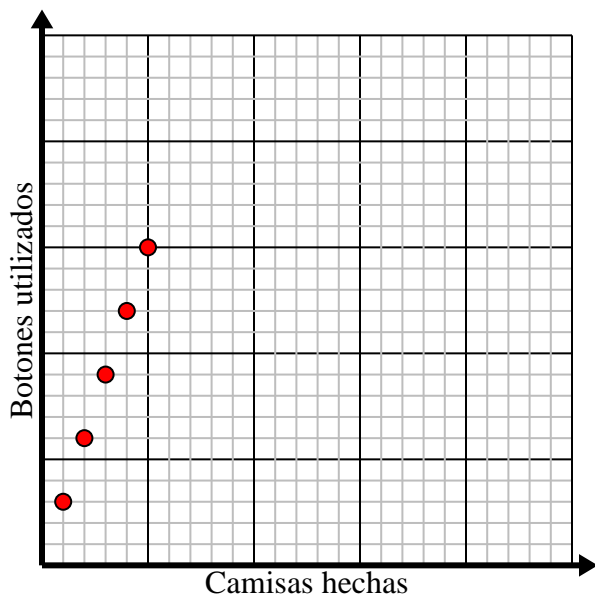





Resuelve cada problema.

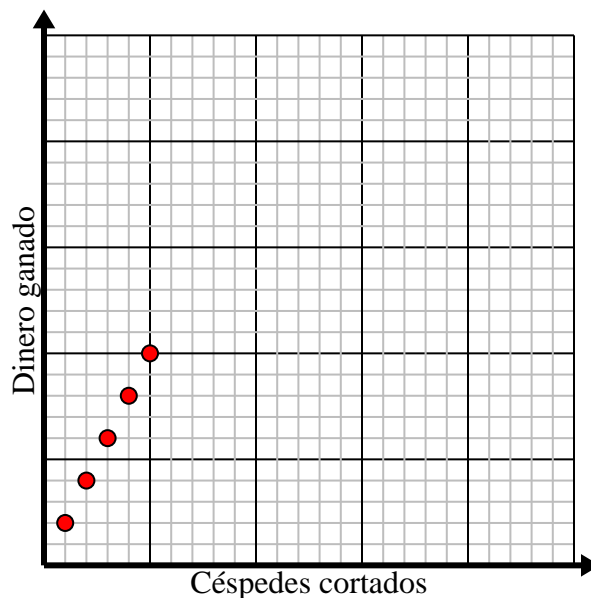
- 1) Para cada camisa fabricada se utilizan 3 botones.  
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	3	6	9	12	15



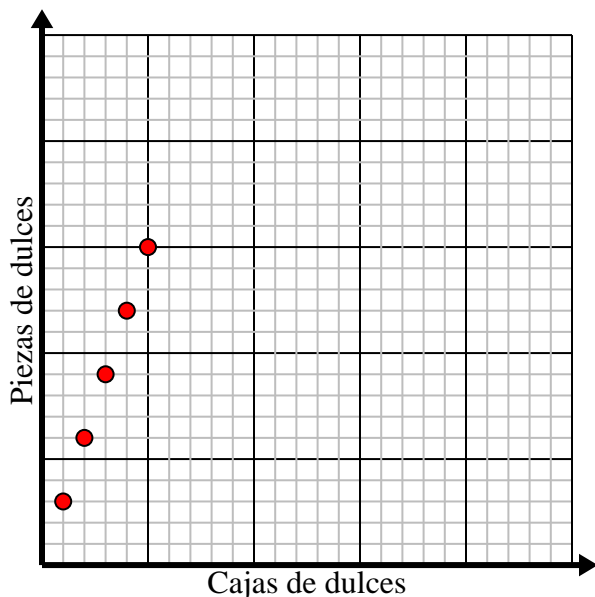
- 2) Por cada césped cortado se ganan \$2.  
Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Céspedes cortados	1	2	3	4	5
Dinero ganado	2	4	6	8	10



- 3) Cada caja de caramelos tiene 3 caramelos.  
Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Cajas de dulces	1	2	3	4	5
Piezas de dulces	3	6	9	12	15



- 4) Cada minuto se imprimen 2 libros.  
Cree una tabla que muestre los libros impresos en el transcurso de 5 minutos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Minutos	1	2	3	4	5
Libros impresos	2	4	6	8	10

