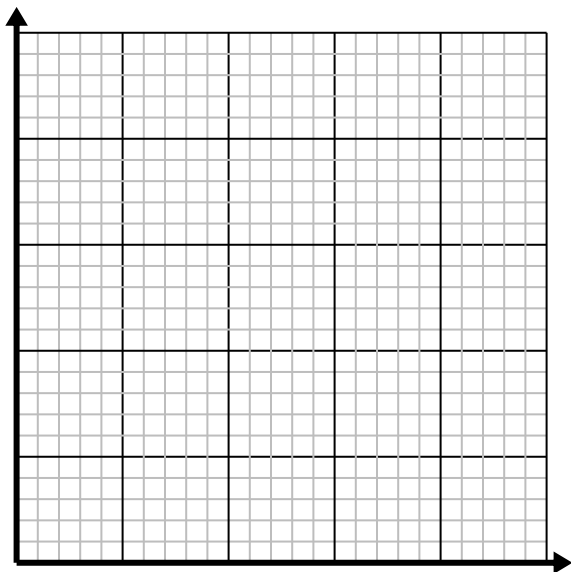


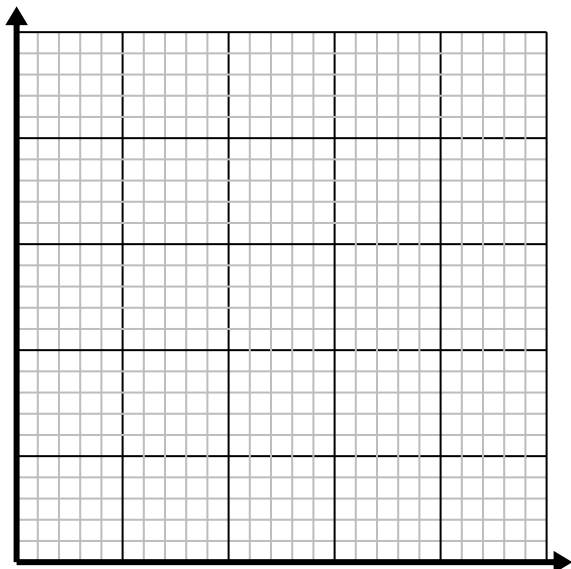


Resuelve cada problema.

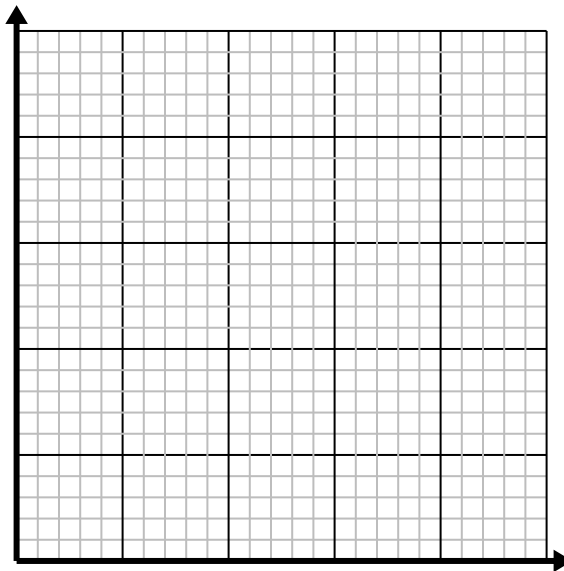
- 1) Para cada camisa fabricada se utilizan 6 botones.
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



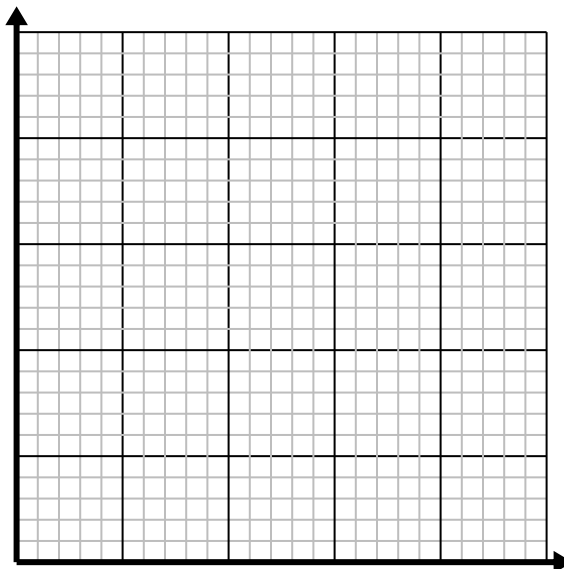
- 3) Por cada césped cortado se ganan \$3.
Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 2) Cada pieza de pollo cuesta \$1.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 piezas de pollo, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



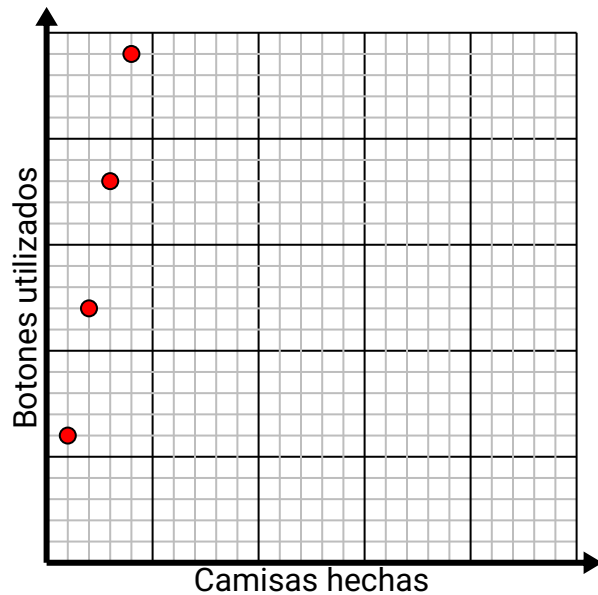
- 4) Cada libra de carne cuesta \$5.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



**Resuelve cada problema.**

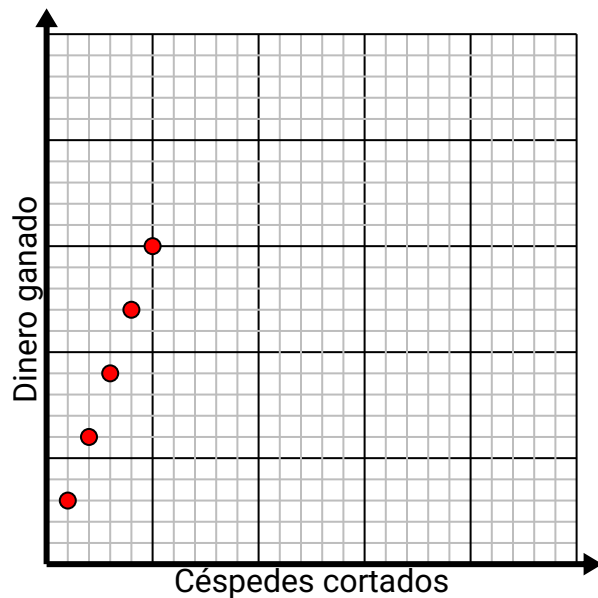
- 1) Para cada camisa fabricada se utilizan 6 botones.
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetitas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	6	12	18	24	30



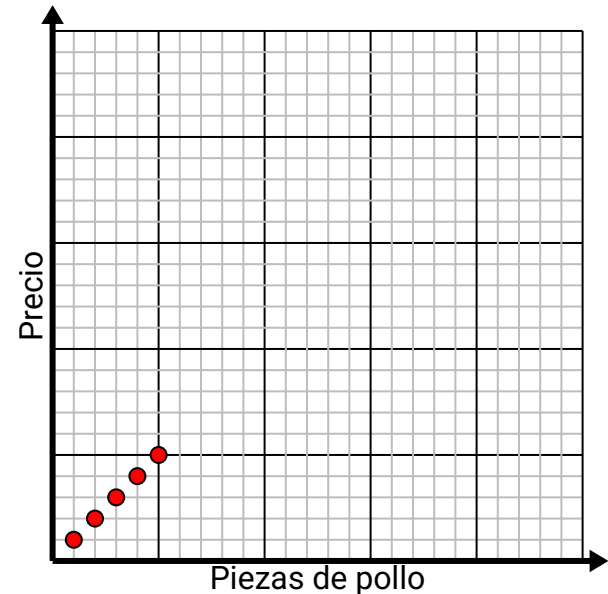
- 3) Por cada césped cortado se ganan \$3.
Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Céspedes cortados	1	2	3	4	5
Dinero ganado	3	6	9	12	15



- 2) Cada pieza de pollo cuesta \$1.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 piezas de pollo, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Piezas de pollo	1	2	3	4	5
Precio	1	2	3	4	5



- 4) Cada libra de carne cuesta \$5.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Libras de carne	1	2	3	4	5
Precio	5	10	15	20	25

