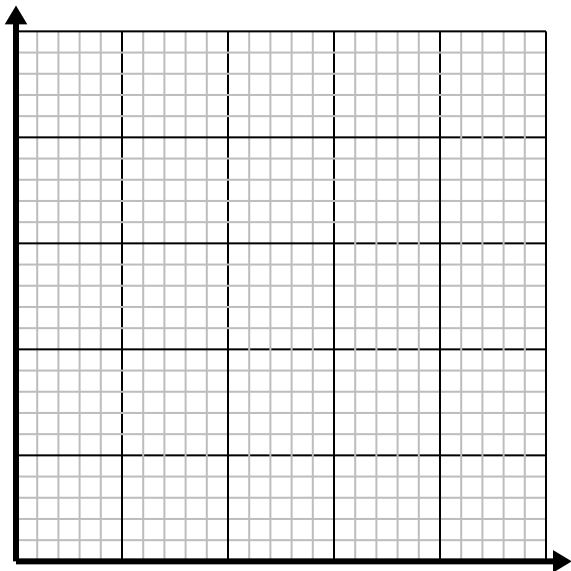
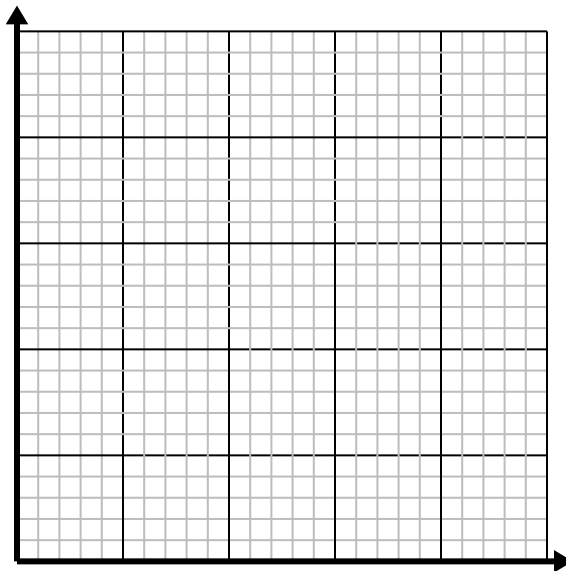


**Resuelve cada problema.**

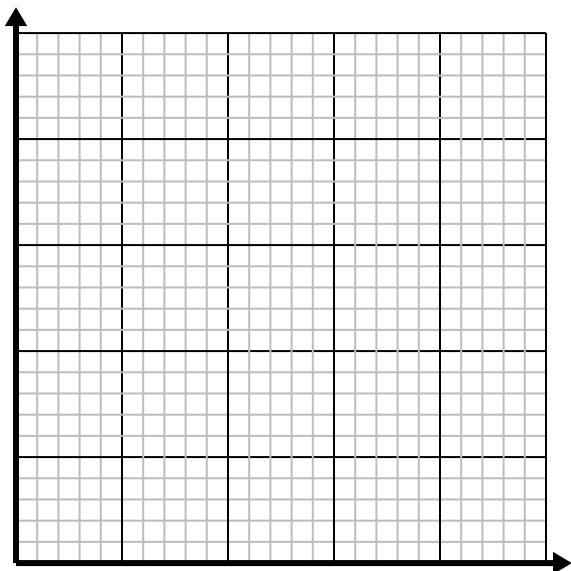
- 1) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.
Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



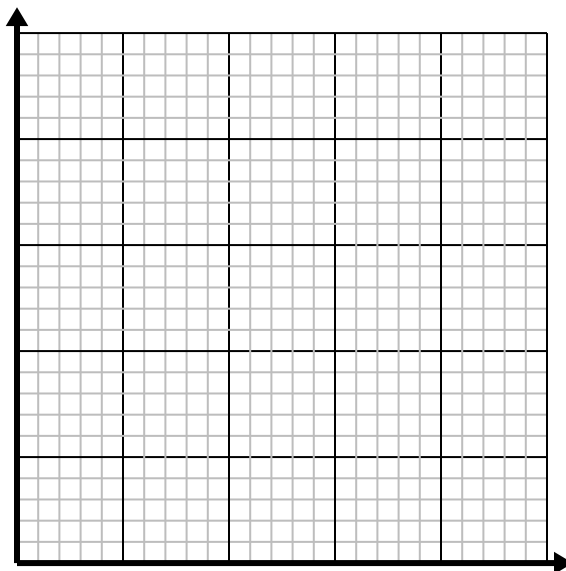
- 2) Para cada camisa fabricada se utilizan 4 botones.
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



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



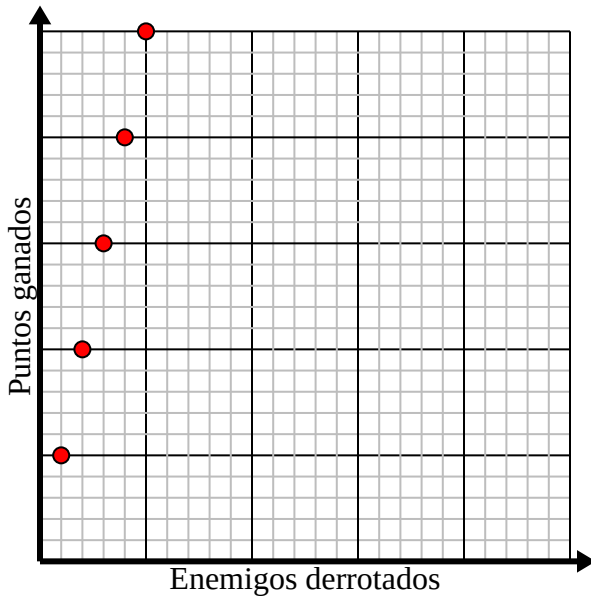
- 4) Cada hora Emanuel camina 4 millas.
Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



**Resuelve cada problema.**

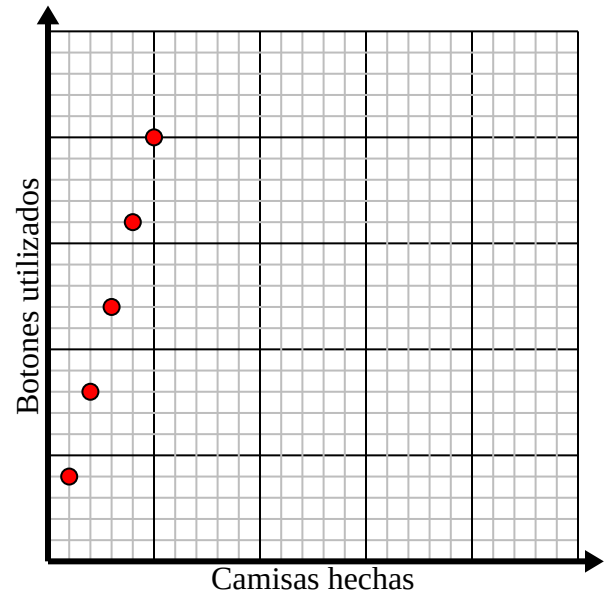
- 1) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.
Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	5	10	15	20	25



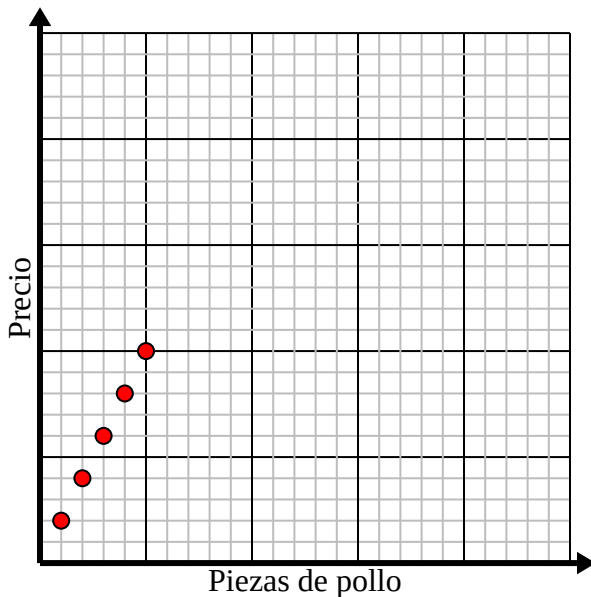
- 2) Para cada camisa fabricada se utilizan 4 botones.
Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	4	8	12	16	20



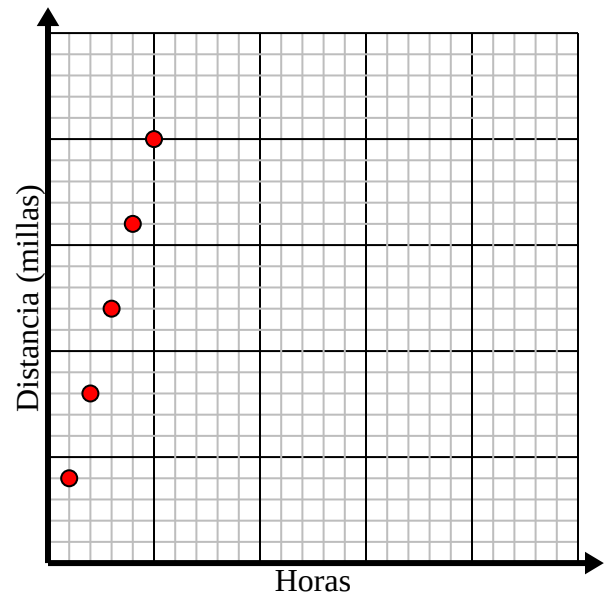
- 3) Cada pieza de pollo cuesta \$2.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 piezas de pollo, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Piezas de pollo	1	2	3	4	5
Precio	2	4	6	8	10



- 4) Cada hora Emanuel camina 4 millas.
Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

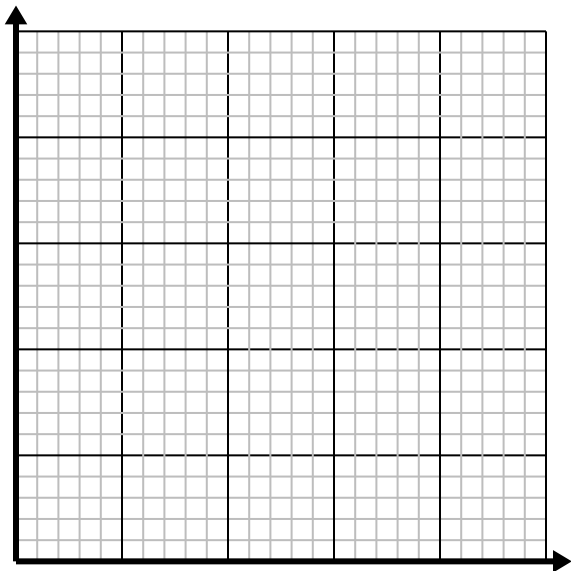
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	4	8	12	16	20



**Resuelve cada problema.**

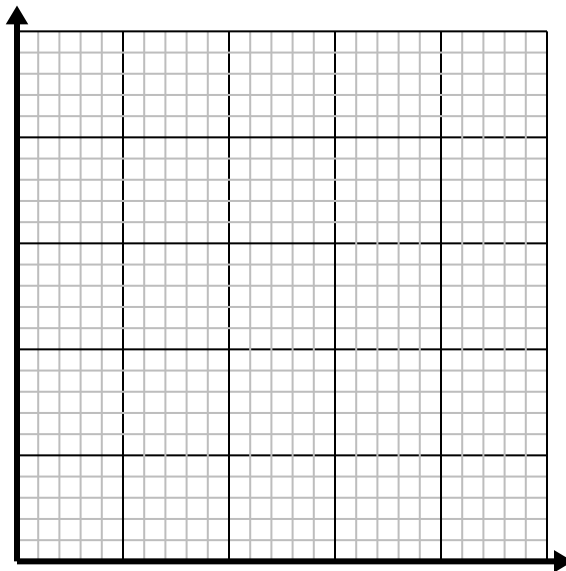
- 1) Para cada camisa fabricada se utilizan 3 botones.

Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisetas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



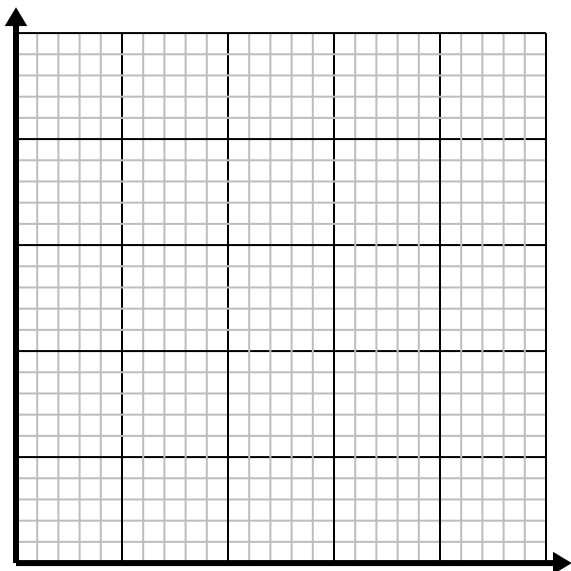
- 2) Por cada césped cortado se ganan \$2.

Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



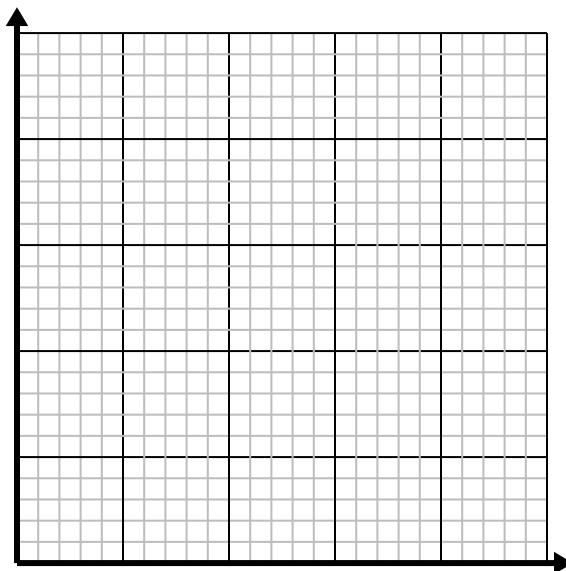
- 3) Cada caja de caramelos tiene 3 caramelos.

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.

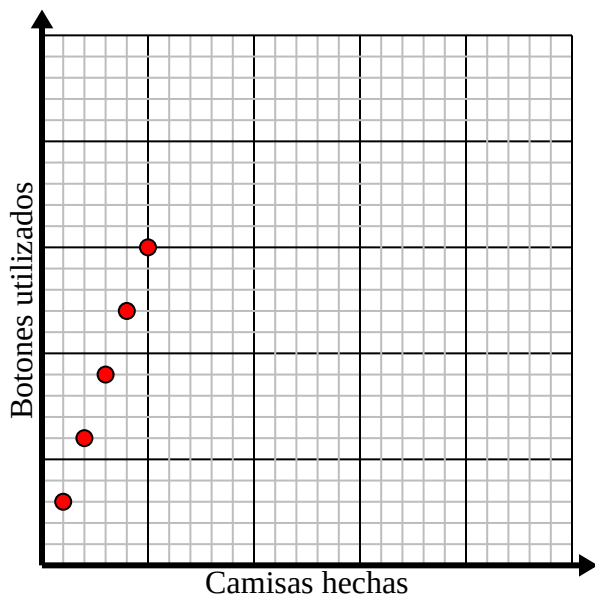


**Resuelve cada problema.**

- 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.

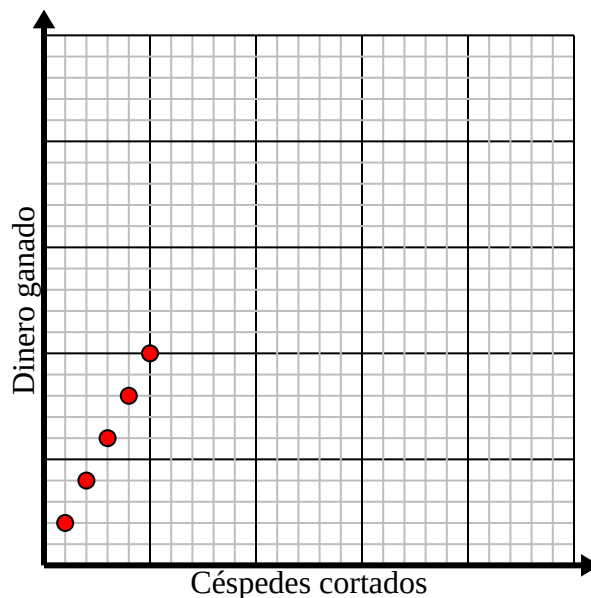
Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	3	6	9	12	15



- 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.

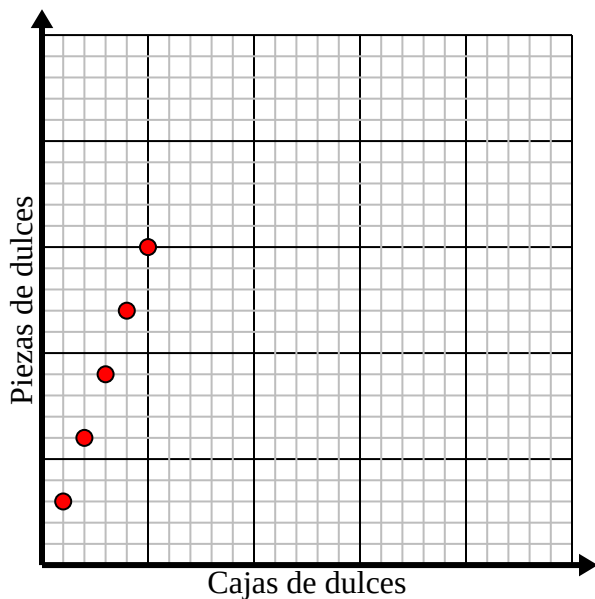
Céspedes cortados	1	2	3	4	5
Dinero ganado	2	4	6	8	10



- 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.

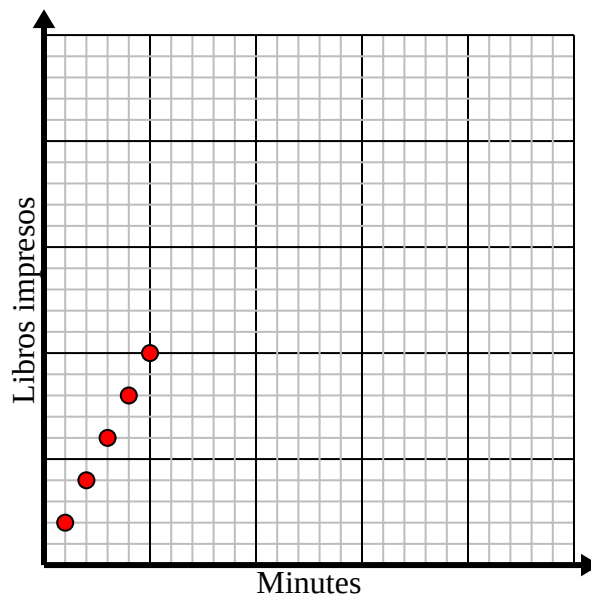
Cajas de dulces	1	2	3	4	5
Piezas de dulces	3	6	9	12	15



- 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.

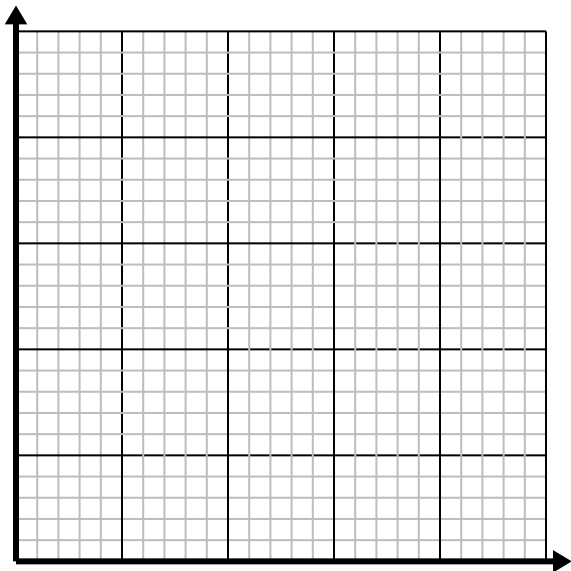
Minutos	1	2	3	4	5
Libros impresos	2	4	6	8	10



**Resuelve cada problema.**

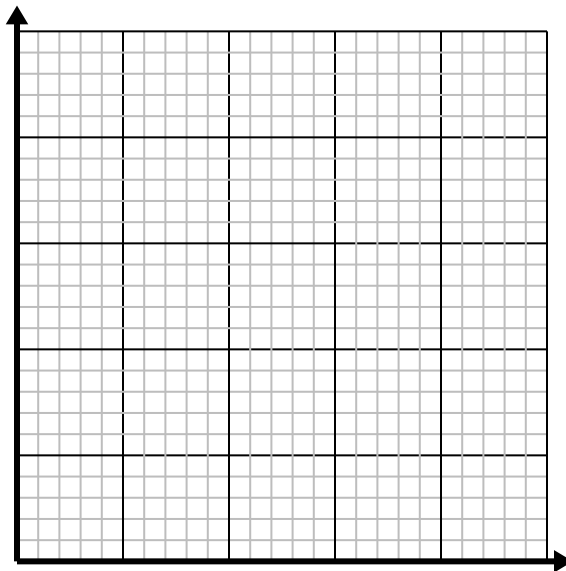
- 1) Cada libra de carne cuesta \$5.25.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



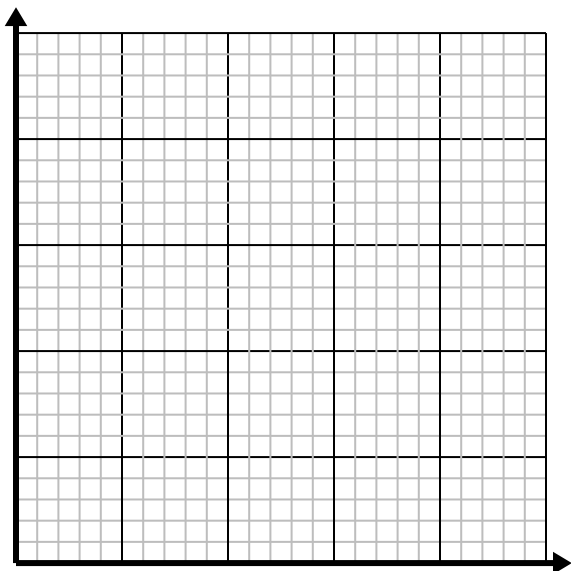
- 2) Cada vaso de limonada requiere 6 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



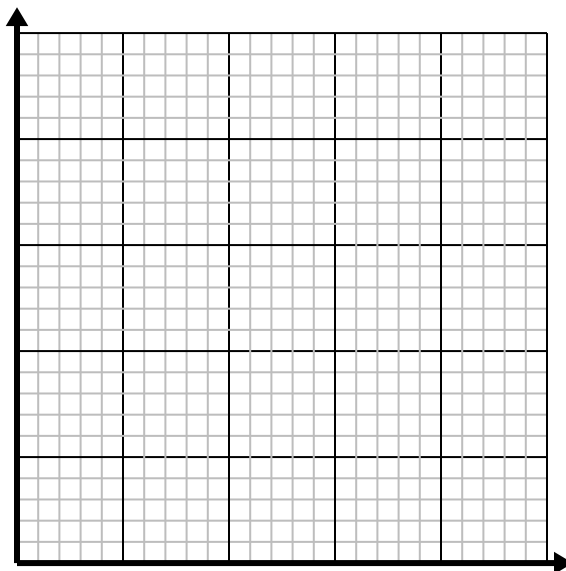
- 3) Cada caja de caramelos tiene 6 caramelos.

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.

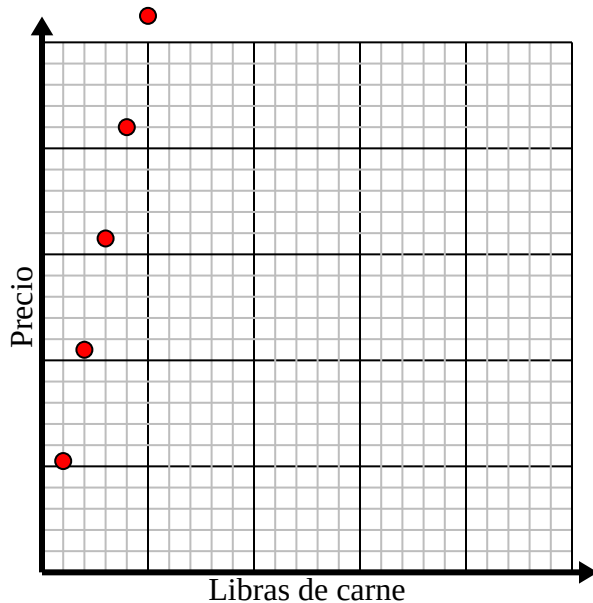


**Resuelve cada problema.**

- 1) Cada libra de carne cuesta \$5.25.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

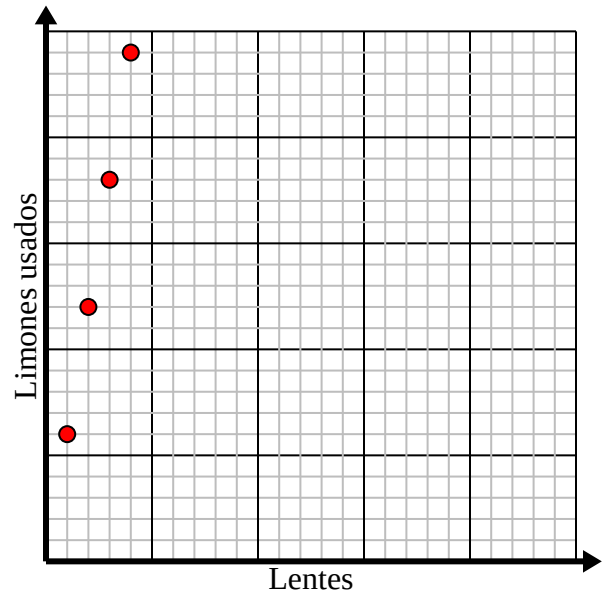
Libras de carne	1	2	3	4	5
Precio	5.25	10.5	15.75	21	26.25



- 2) Cada vaso de limonada requiere 6 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

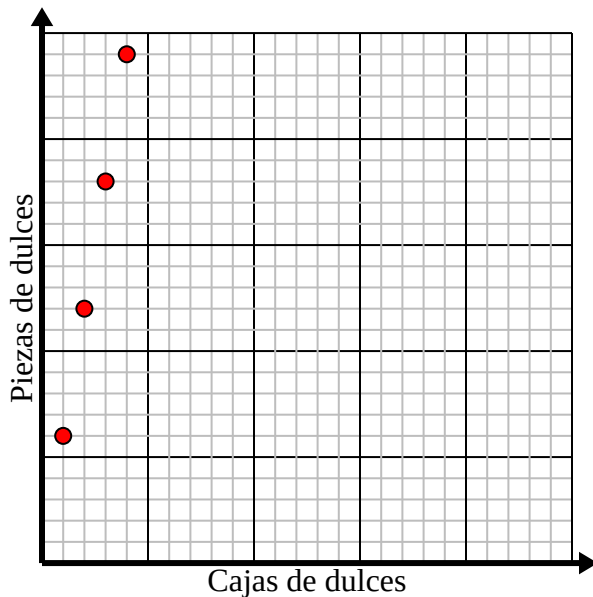
Lentes	1	2	3	4	5
Limones usados	6	12	18	24	30



- 3) Cada caja de caramelos tiene 6 caramelos.

Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

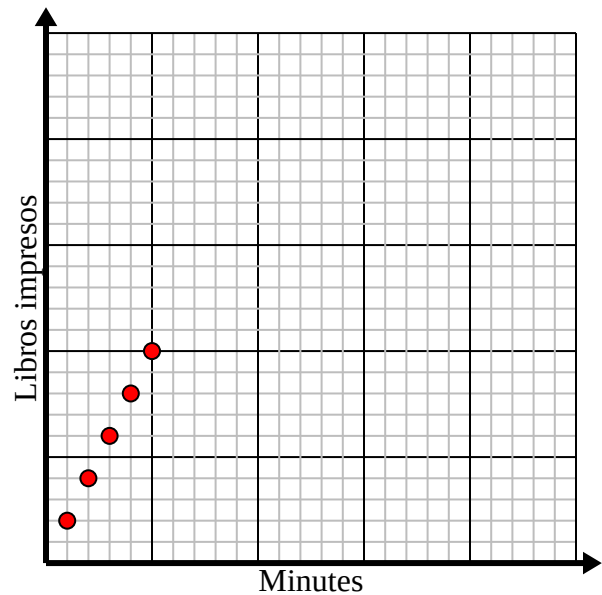
Cajas de dulces	1	2	3	4	5
Piezas de dulces	6	12	18	24	30



- 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.

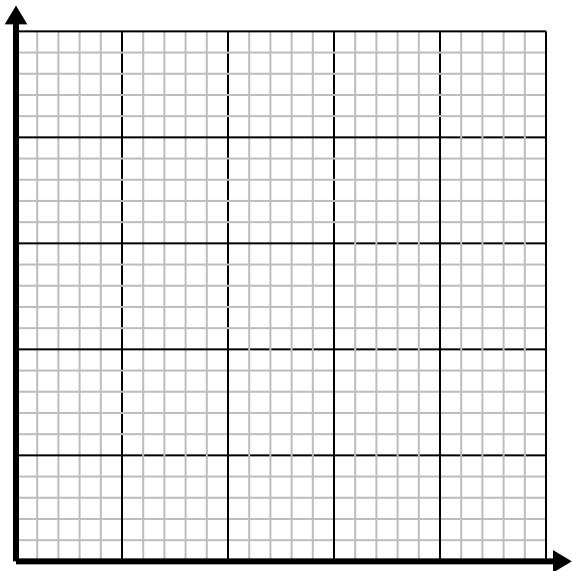
Minutos	1	2	3	4	5
Libros impresos	2	4	6	8	10



**Resuelve cada problema.**

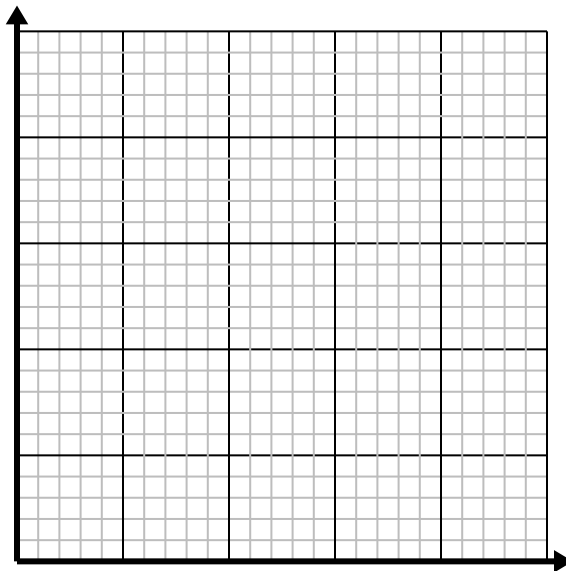
- 1) Cada hora Marco camina 4 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.



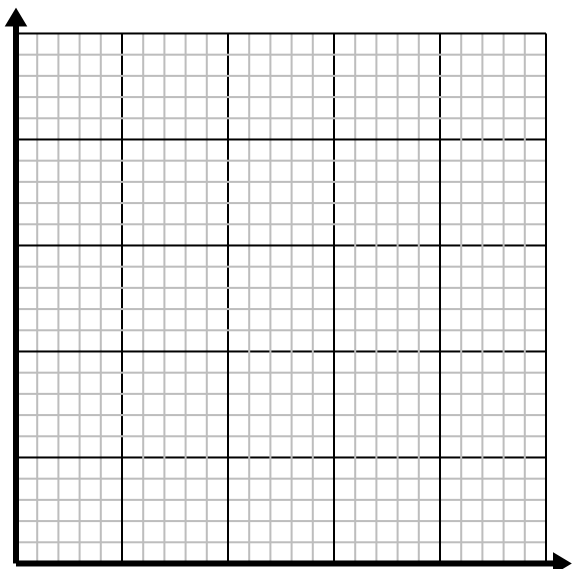
- 2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



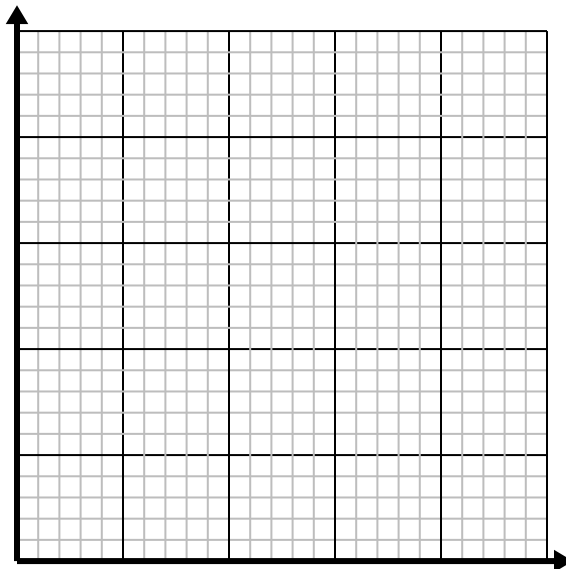
- 3) Por cada taza de harina se pueden hacer 5 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Para cada camisa fabricada se utilizan 6 botones.

Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

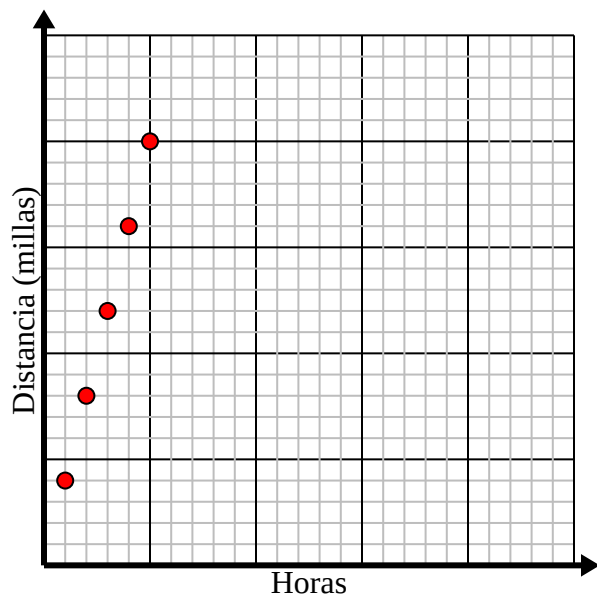


**Resuelve cada problema.**

- 1) Cada hora Marco camina 4 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.

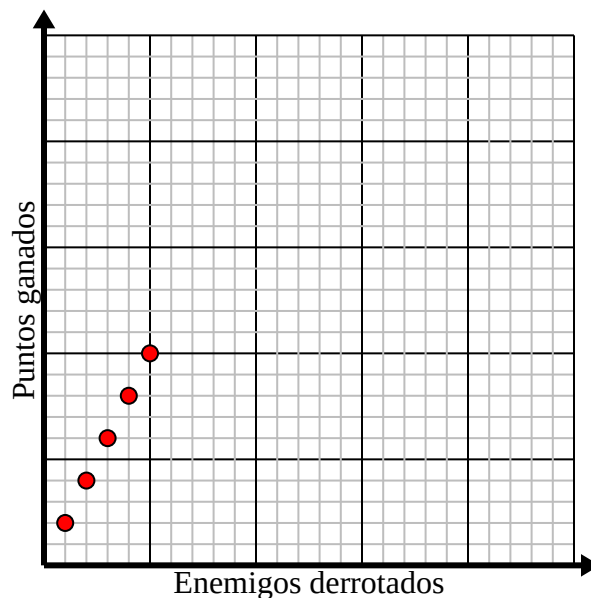
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	4	8	12	16	20



- 2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

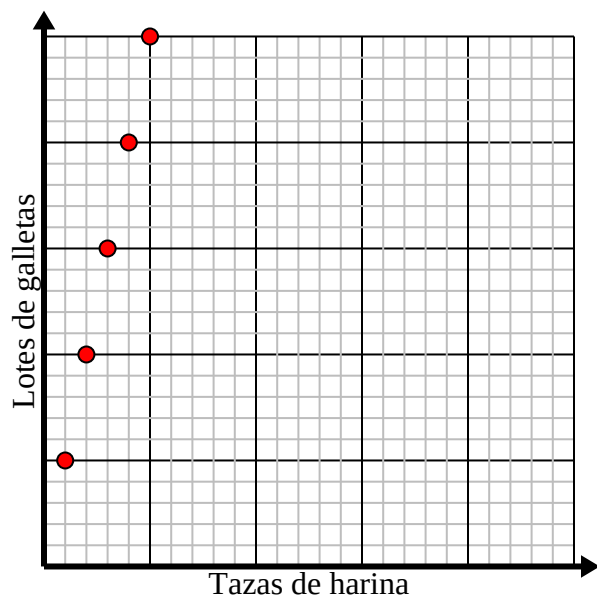
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	2	4	6	8	10



- 3) Por cada taza de harina se pueden hacer 5 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

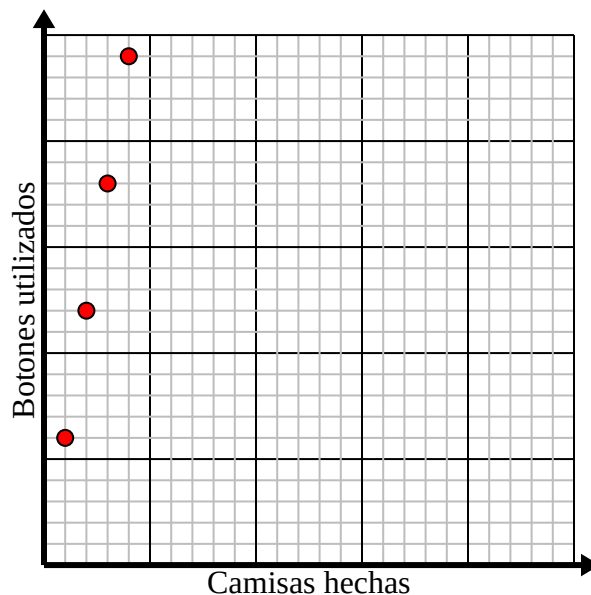
Tazas de harina	1	2	3	4	5
Lotes de galletas	5	10	15	20	25



- 4) Para cada camisa fabricada se utilizan 6 botones.

Cree una tabla que muestre los botones necesarios para confeccionar 5 camisas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

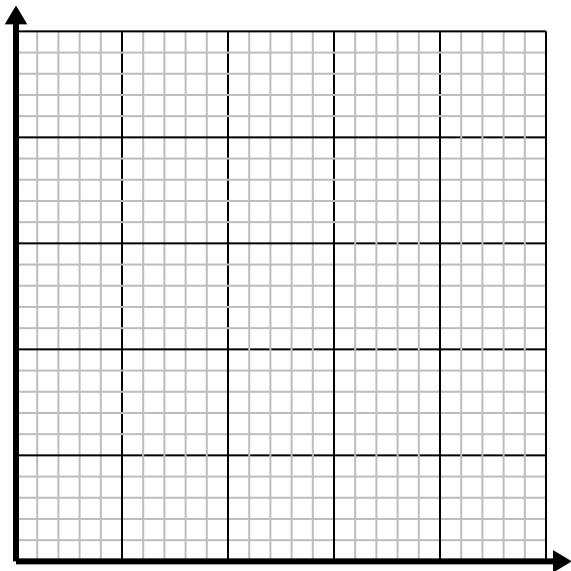
Camisas hechas	1	2	3	4	5
Botones utilizados	6	12	18	24	30



**Resuelve cada problema.**

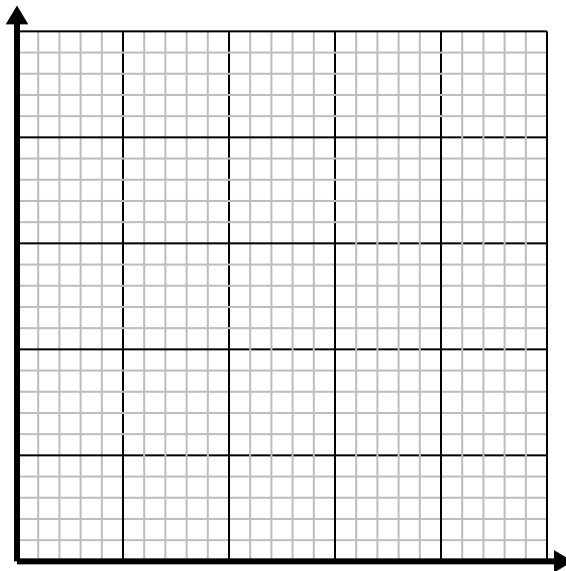
- 1) Cada hora Emanuel camina 5 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.



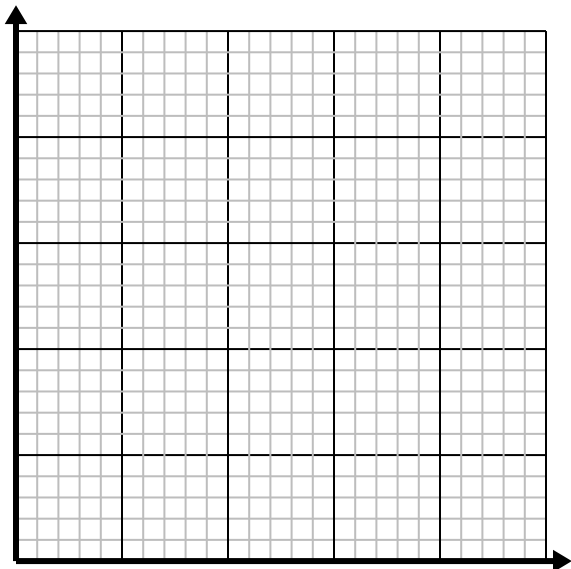
- 2) Cada caja de caramelos tiene 4 caramelos.

Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



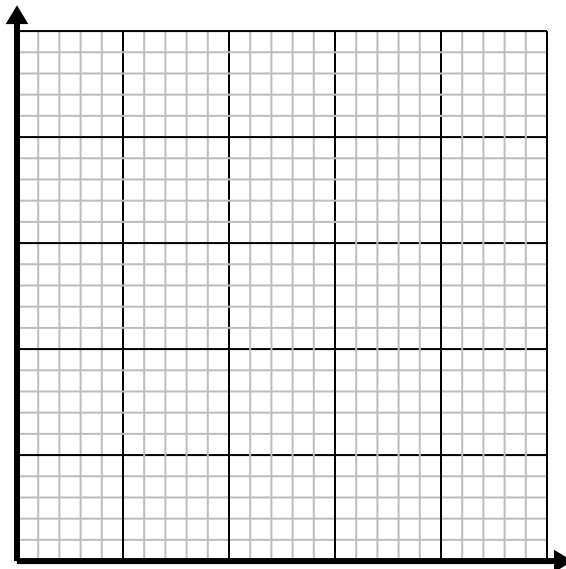
- 3) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Cada vaso de limonada requiere 3 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

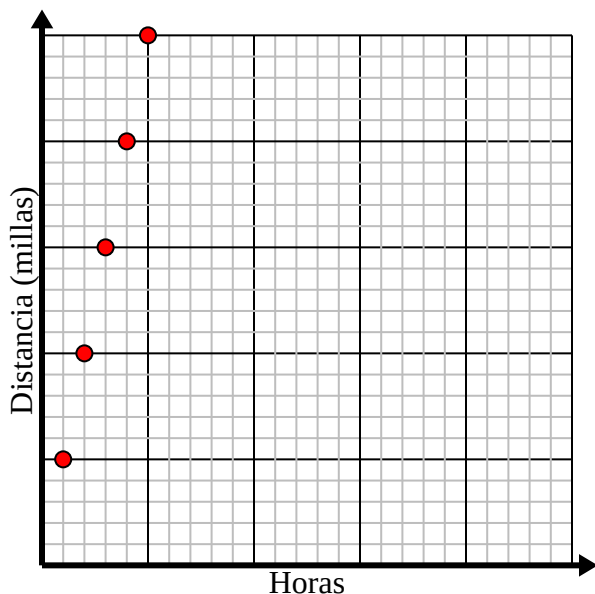


**Resuelve cada problema.**

- 1) Cada hora Emanuel camina 5 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.

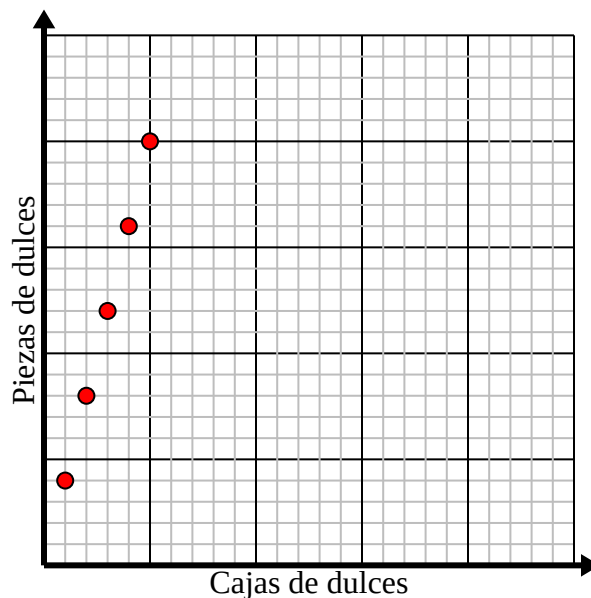
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	5	10	15	20	25



- 2) Cada caja de caramelos tiene 4 caramelos.

Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

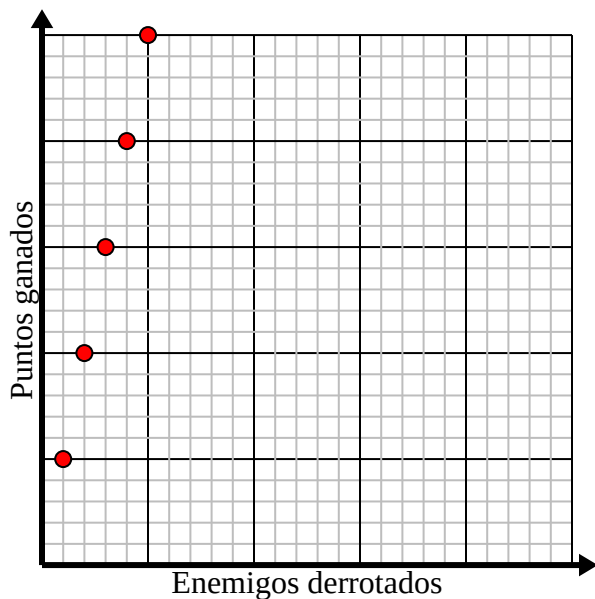
Cajas de dulces	1	2	3	4	5
Piezas de dulces	4	8	12	16	20



- 3) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

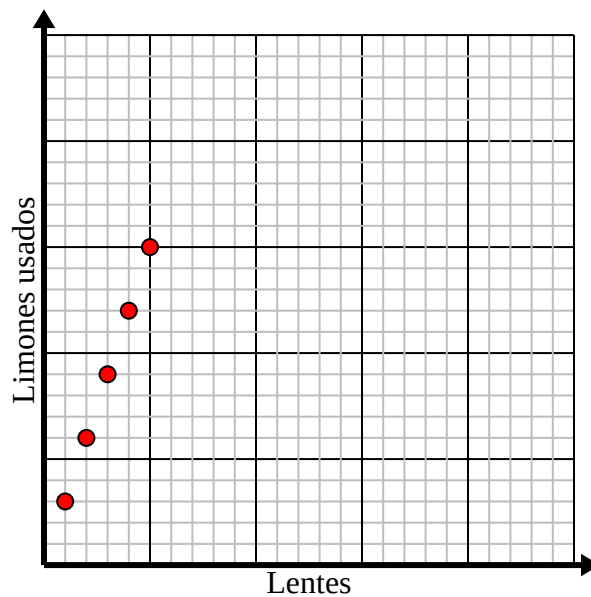
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	5	10	15	20	25

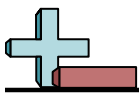


- 4) Cada vaso de limonada requiere 3 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

Lentes	1	2	3	4	5
Limones usados	3	6	9	12	15

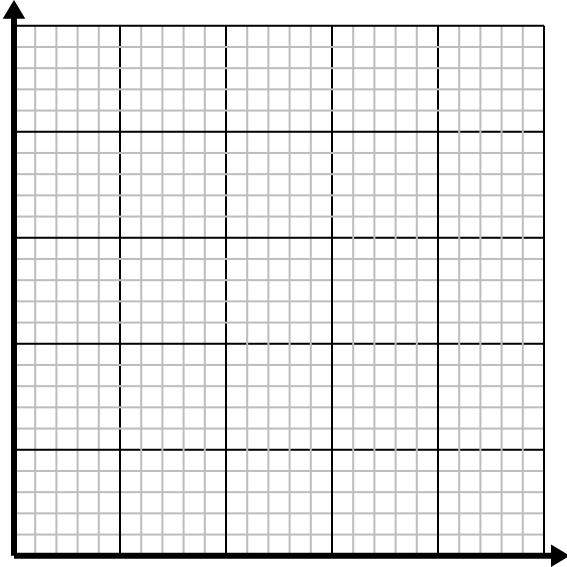




Resuelve cada problema.

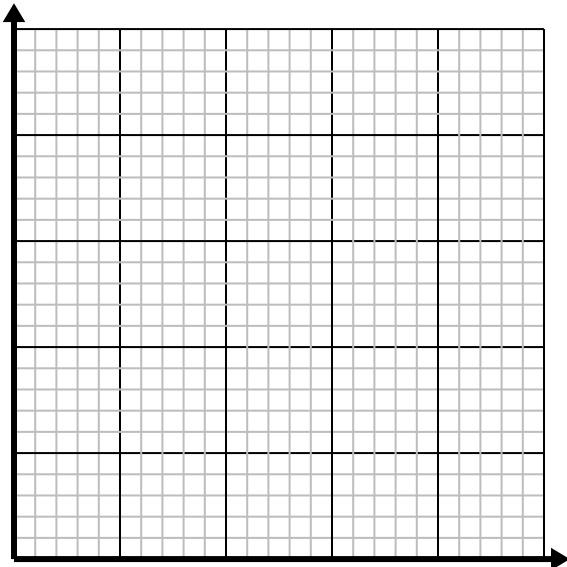
- 1) Por cada taza de harina se pueden hacer 4 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



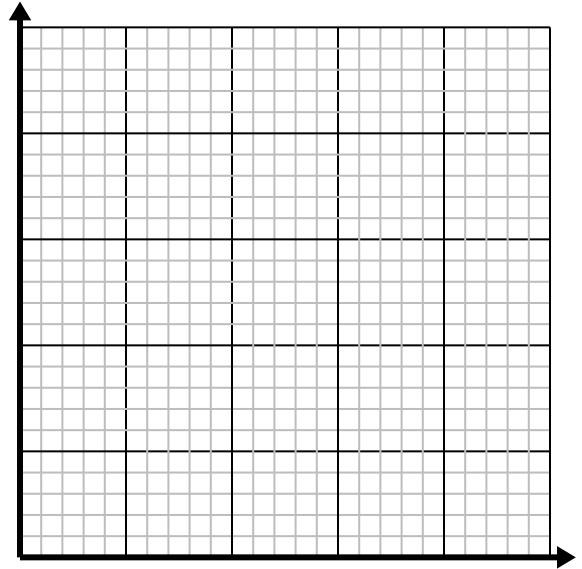
- 3) Cada minuto se imprimen 2 libros.

Cree una tabla que muestre los libros impresos en el transcurso de 5 minutos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



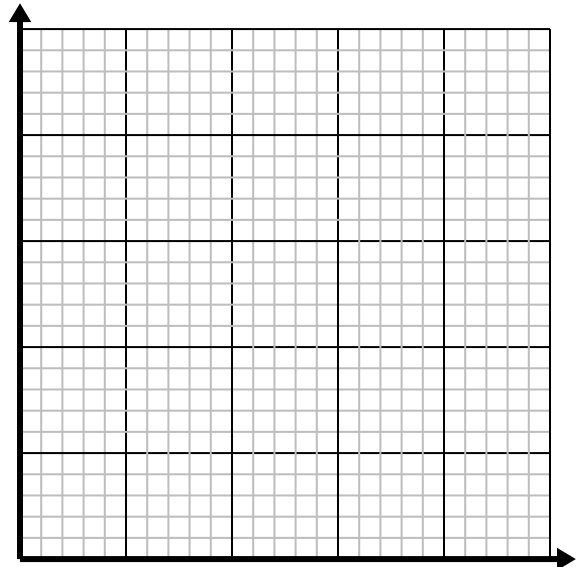
- 2) Cada vaso de limonada requiere 4 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Por cada césped cortado se ganan \$5.

Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

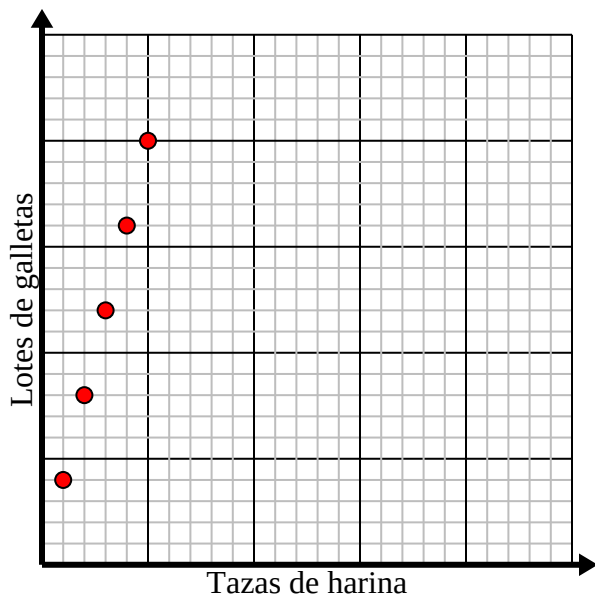


**Resuelve cada problema.**

- 1) Por cada taza de harina se pueden hacer 4 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

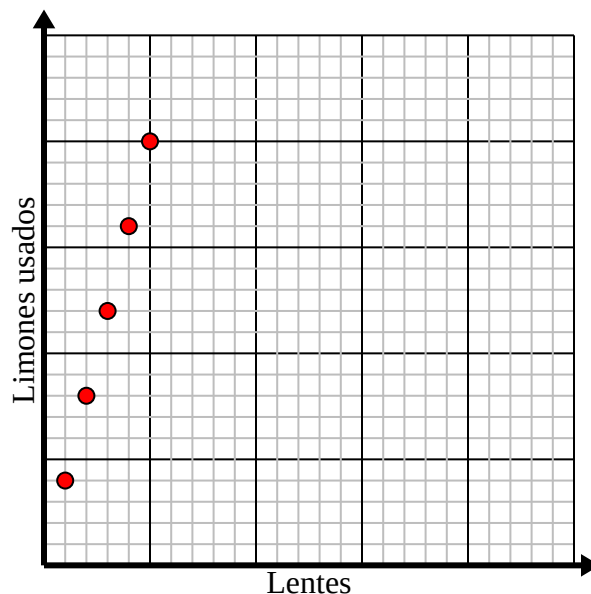
Tazas de harina	1	2	3	4	5
Lotes de galletas	4	8	12	16	20



- 2) Cada vaso de limonada requiere 4 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

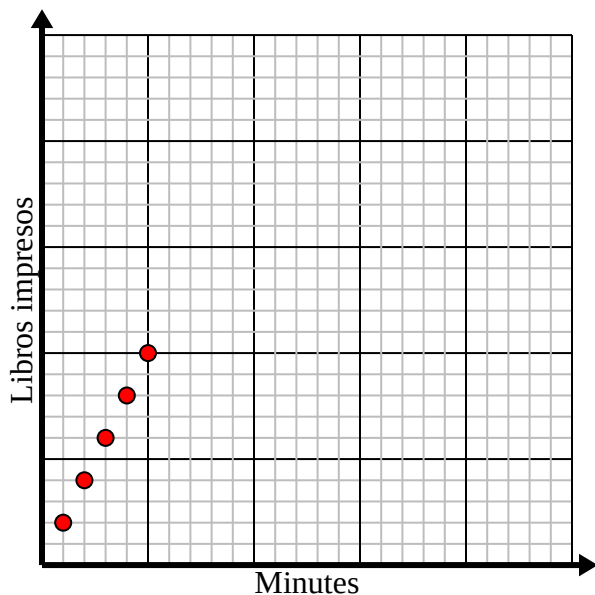
Lentes	1	2	3	4	5
Limones usados	4	8	12	16	20



- 3) 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.

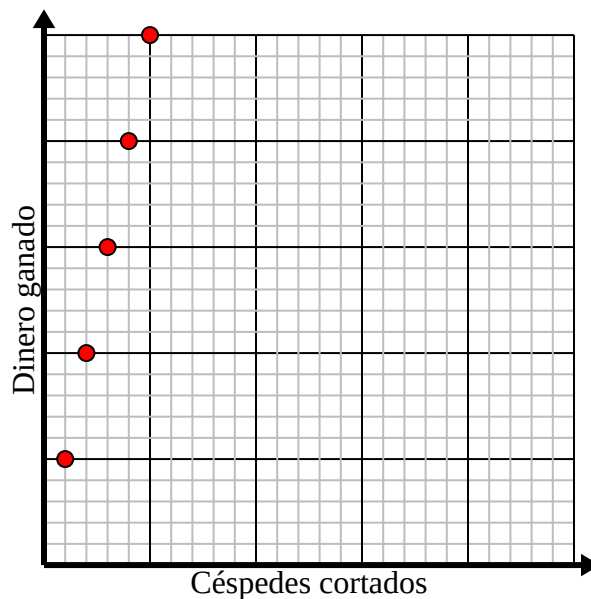
Minutos	1	2	3	4	5
Libros impresos	2	4	6	8	10



- 4) Por cada césped cortado se ganan \$5.

Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

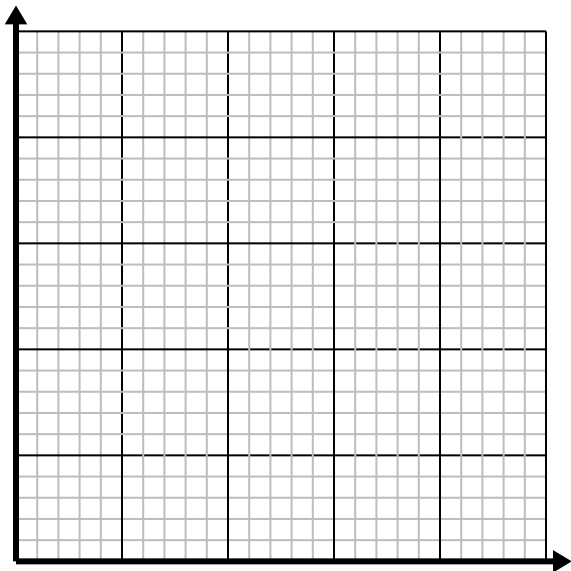
Céspedes cortados	1	2	3	4	5
Dinero ganado	5	10	15	20	25



**Resuelve cada problema.**

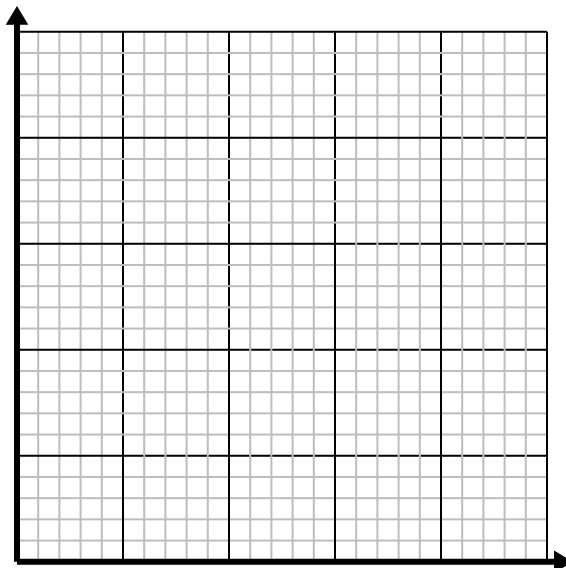
- 1) Por cada césped cortado se ganan \$3.

Cree una tabla que muestre el dinero ganado por cortar hasta 5 céspedes, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



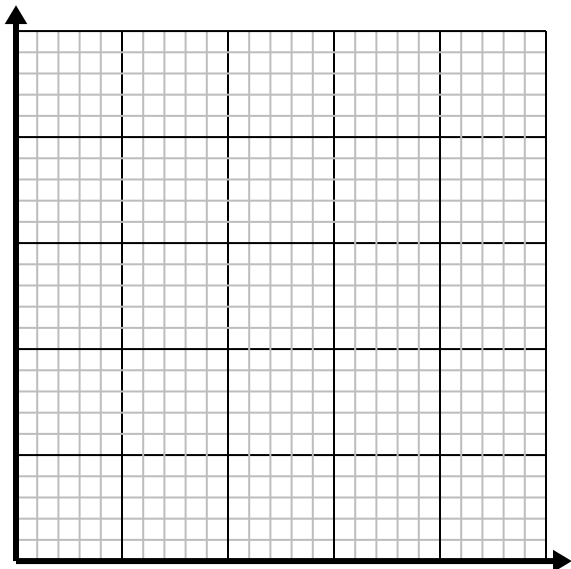
- 2) Por cada taza de harina se pueden hacer 5 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



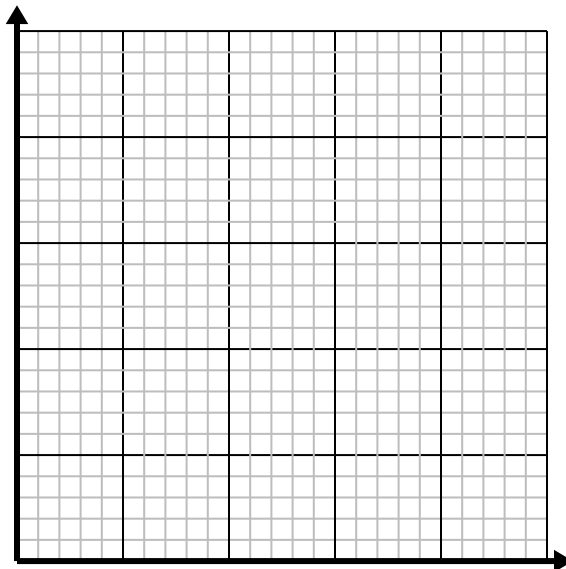
- 3) Cada libra de carne cuesta \$6.66.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Cada vaso de limonada requiere 3 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

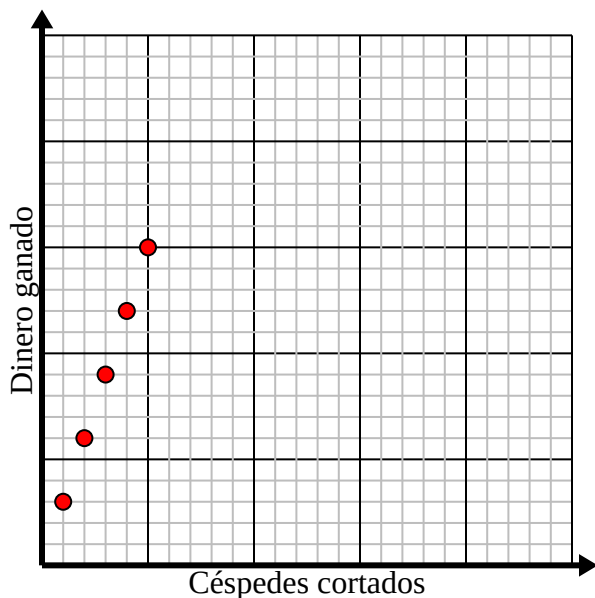


**Resuelve cada problema.**

- 1) 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.

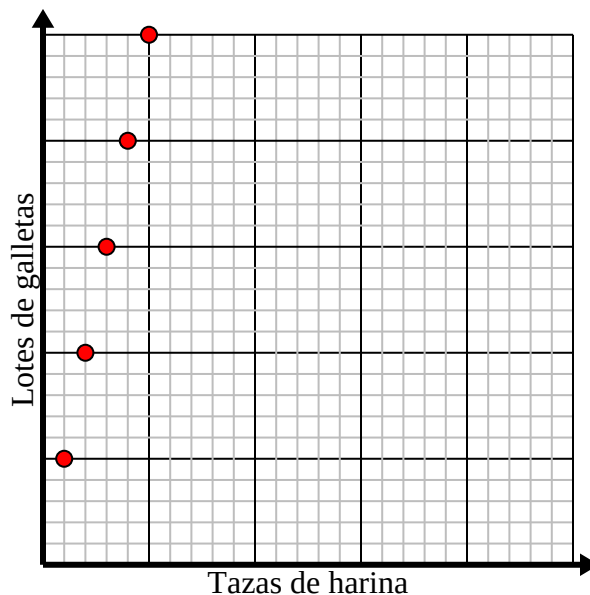
Céspedes cortados	1	2	3	4	5
Dinero ganado	3	6	9	12	15



- 2) Por cada taza de harina se pueden hacer 5 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

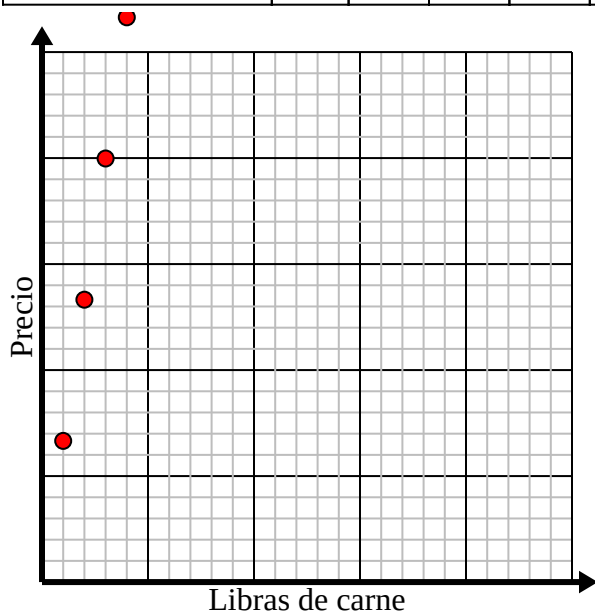
Tazas de harina	1	2	3	4	5
Lotes de galletas	5	10	15	20	25



- 3) Cada libra de carne cuesta \$6.66.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

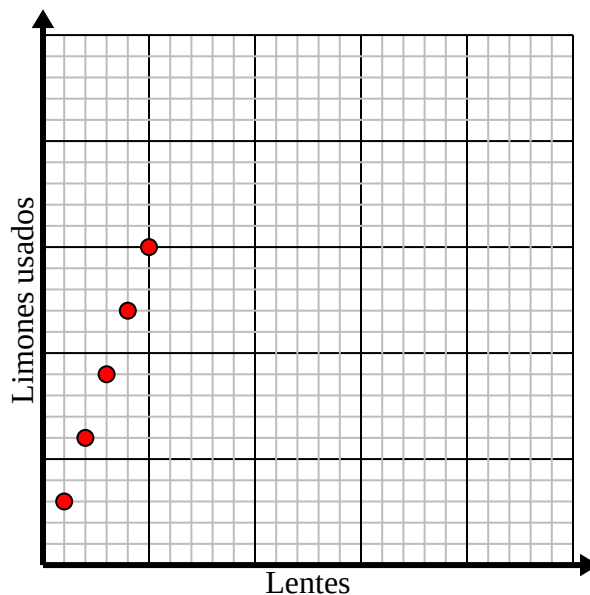
Libras de carne	1	2	3	4	5
Precio	6.66	13.32	19.98	26.64	33.3



- 4) Cada vaso de limonada requiere 3 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

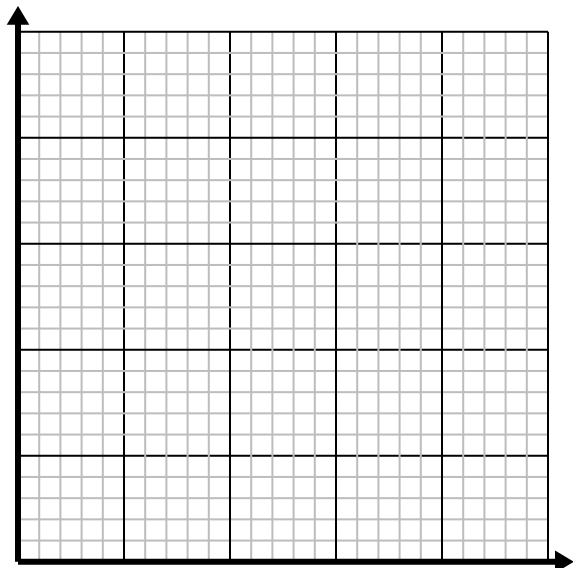
Lentes	1	2	3	4	5
Limones usados	3	6	9	12	15



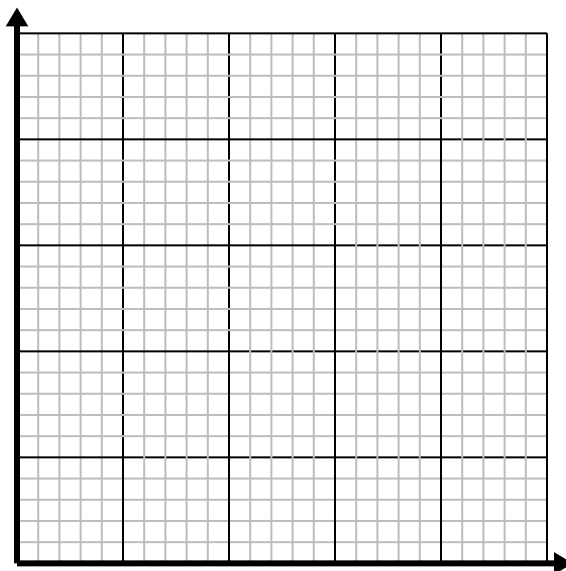


Resuelve cada problema.

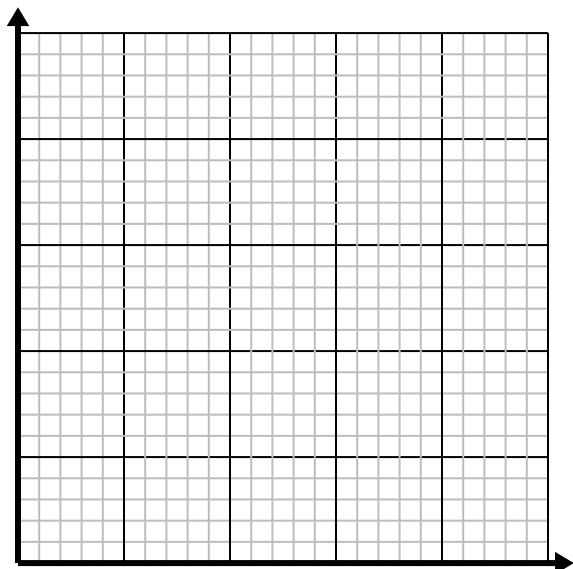
- 1) Por cada taza de harina se pueden hacer 4 lotes de galletas.
Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



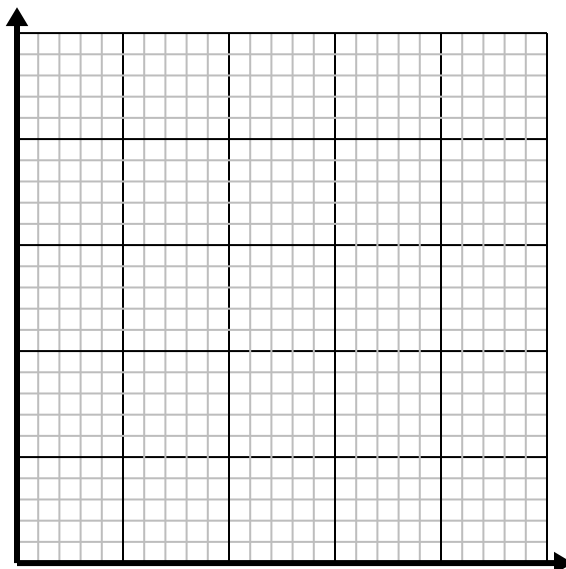
- 2) Cada hora Fernando camina 4 millas.
Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 3) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.
Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Cada caja de caramelos tiene 4 caramelos.
Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

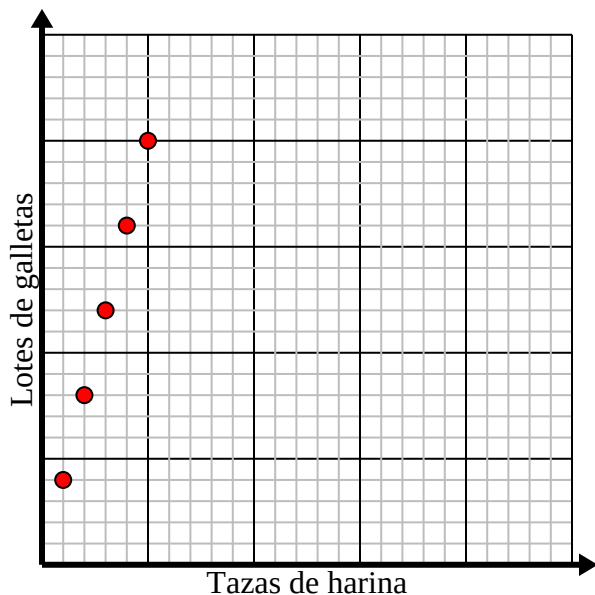


**Resuelve cada problema.**

- 1) Por cada taza de harina se pueden hacer 4 lotes de galletas.

Cree una tabla que muestre los lotes de galletas que se pueden preparar con hasta 5 tazas de harina, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

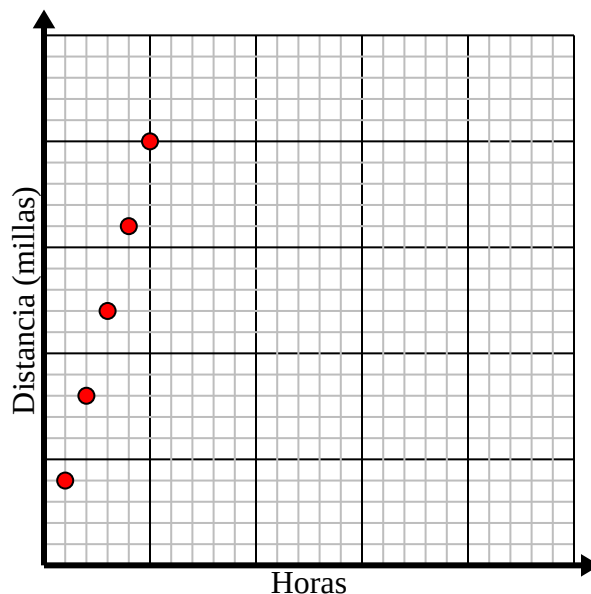
Tazas de harina	1	2	3	4	5
Lotes de galletas	4	8	12	16	20



- 2) Cada hora Fernando camina 4 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.

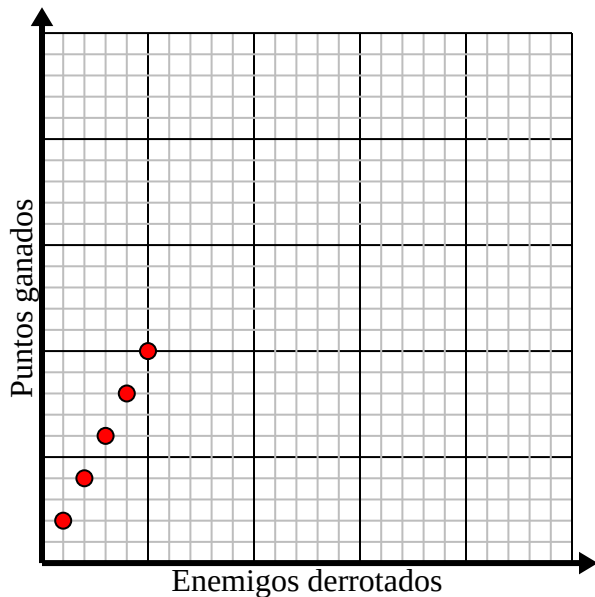
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	4	8	12	16	20



- 3) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

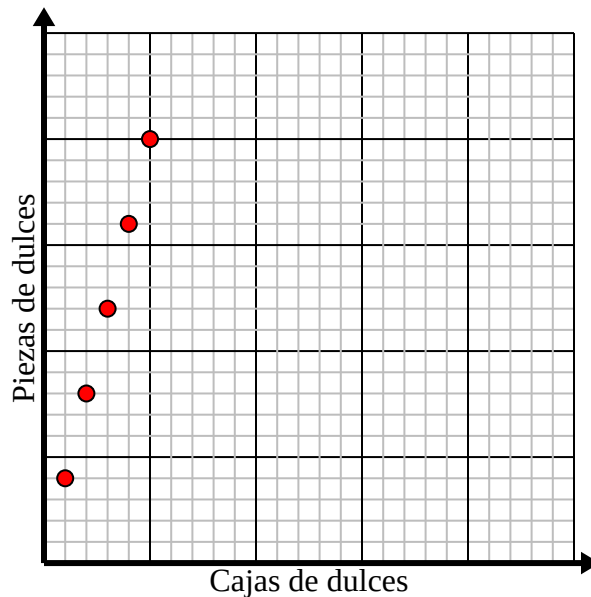
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	2	4	6	8	10



- 4) Cada caja de caramelos tiene 4 caramelos.

Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

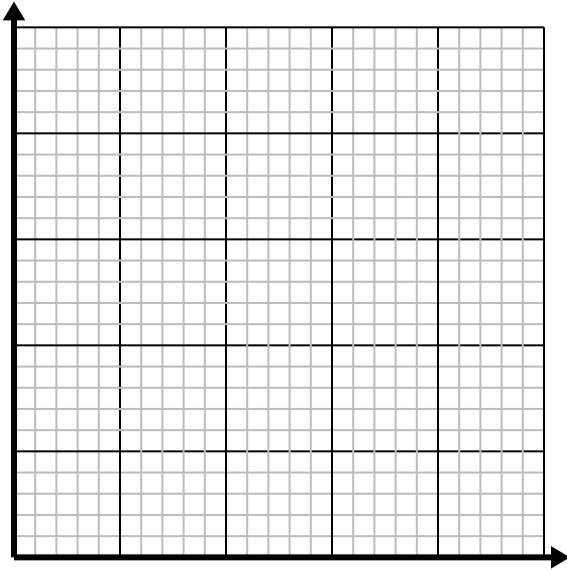
Cajas de dulces	1	2	3	4	5
Piezas de dulces	4	8	12	16	20



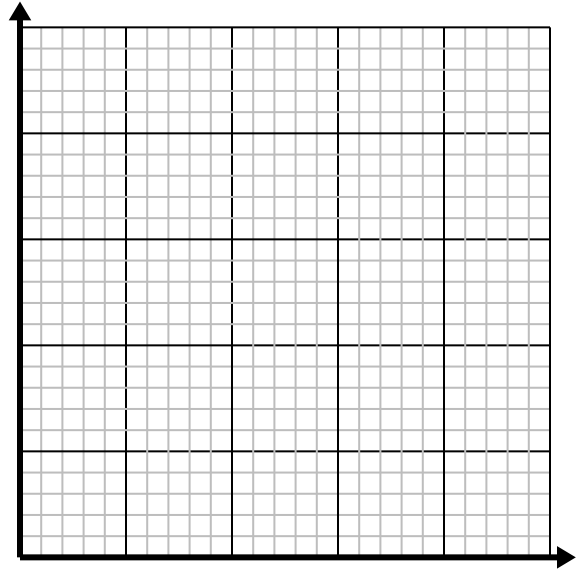


Resuelve cada problema.

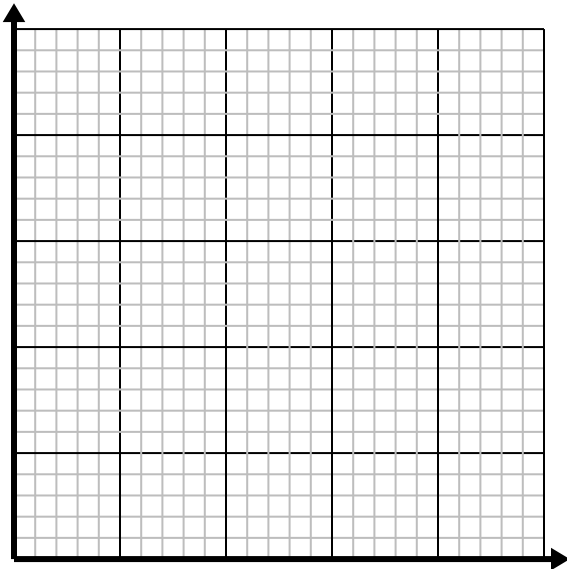
- 1) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.
Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



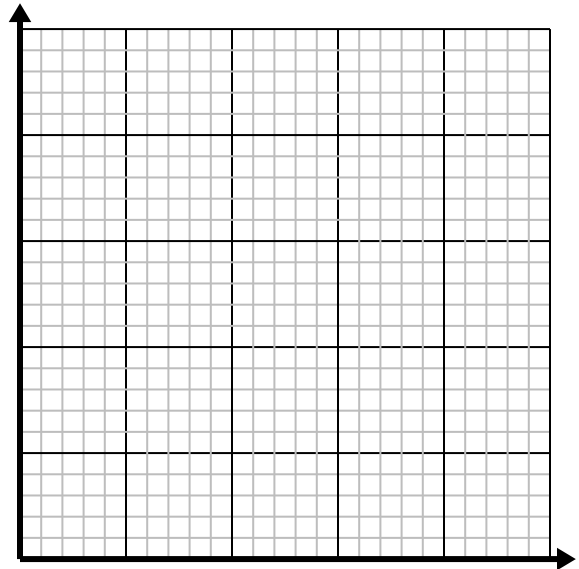
- 2) Cada libra de carne cuesta \$2.63.
Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 3) Cada hora Leonardo camina 5 millas.
Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas , luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Cada minuto se imprimen 3 libros.
Cree una tabla que muestre los libros impresos en el transcurso de 5 minutos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

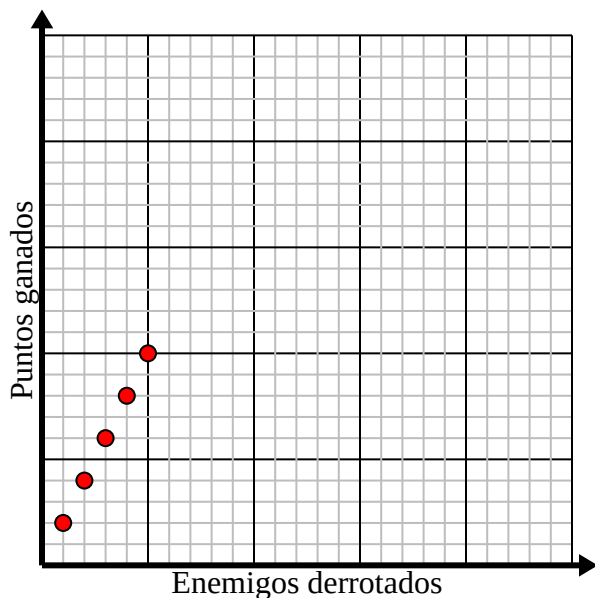


**Resuelve cada problema.**

- 1) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 2 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

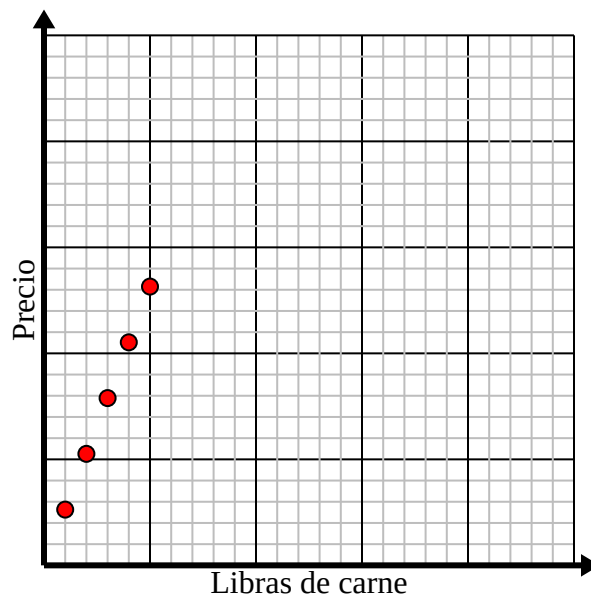
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	2	4	6	8	10



- 2) Cada libra de carne cuesta \$2.63.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

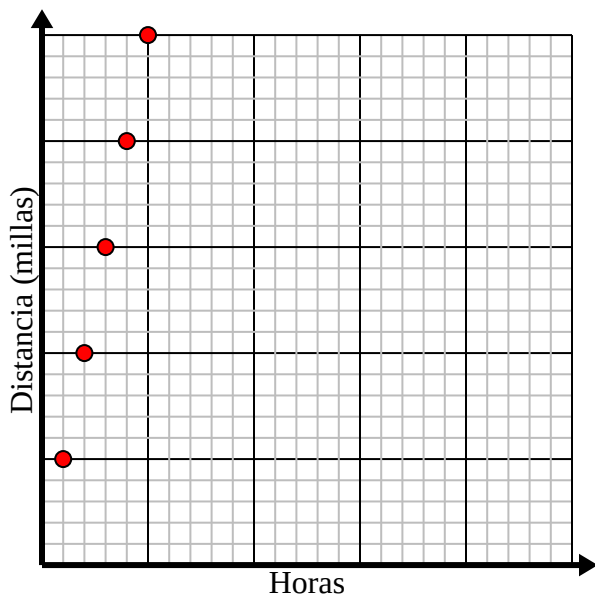
Libras de carne	1	2	3	4	5
Precio	2.63	5.26	7.89	10.52	13.15



- 3) Cada hora Leonardo camina 5 millas.

Cree una tabla que muestre las millas recorridas en el transcurso 5 horas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

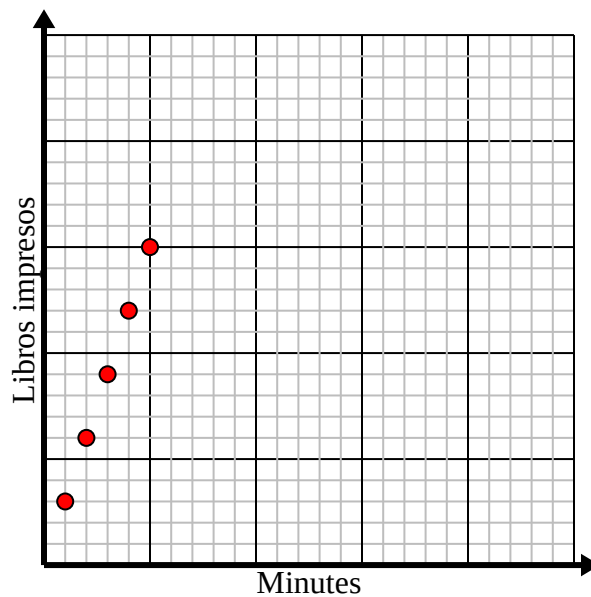
Horas	1	2	3	4	5
Distancia (millas)	5	10	15	20	25



- 4) Cada minuto se imprimen 3 libros.

Cree una tabla que muestre los libros impresos en el transcurso de 5 minutos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

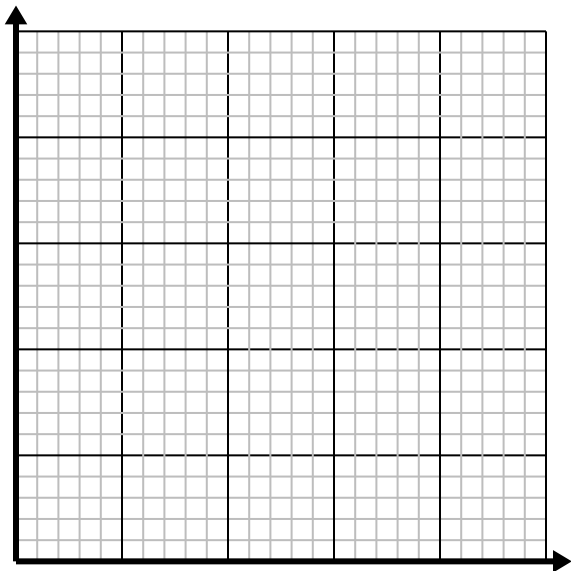
Minutes	1	2	3	4	5
Libros impresos	3	6	9	12	15



**Resuelve cada problema.**

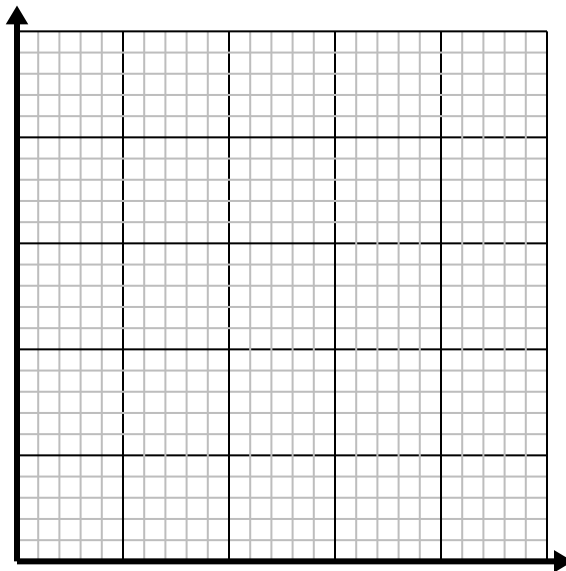
- 1) Cada vaso de limonada requiere 3 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



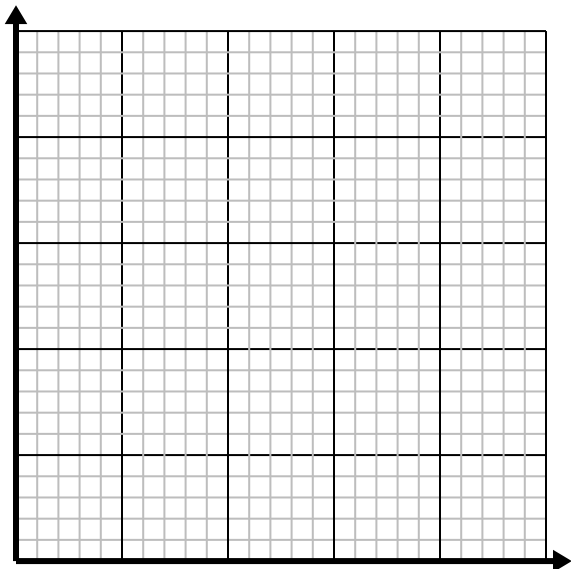
- 2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



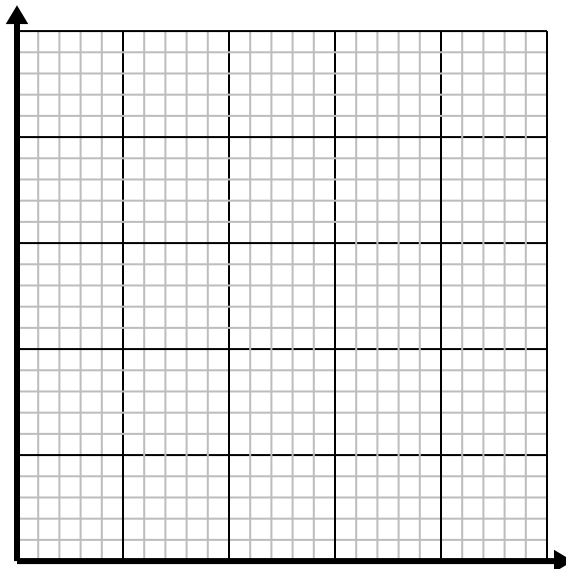
- 3) Cada libra de carne cuesta \$4.39.

Cree una tabla que muestre el precio de hasta 5 libras de carne, luego trace los valores en el plano de coordenadas.



- 4) Cada caja de caramelos tiene 6 caramelos.

Cree una tabla que muestre las piezas de dulces en hasta 5 cajas, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

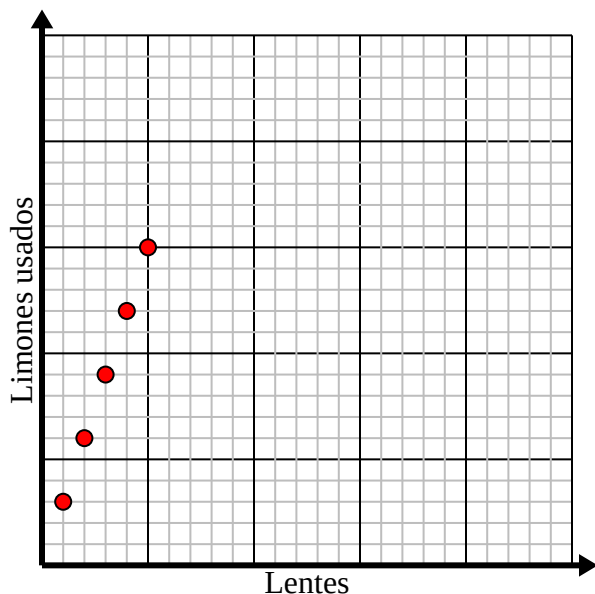


**Resuelve cada problema.**

- 1) Cada vaso de limonada requiere 3 limones.

Cree una tabla que muestre los vasos de limonada hechos con hasta 5 limones, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

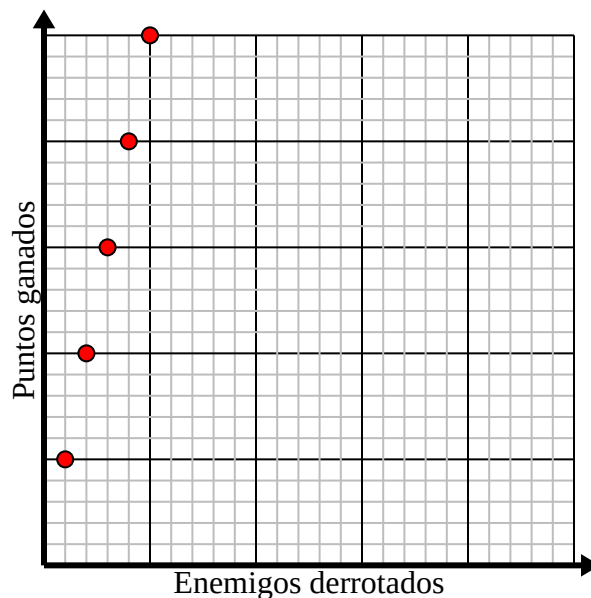
Lentes	1	2	3	4	5
Limones usados	3	6	9	12	15



- 2) Por cada enemigo derrotado, se obtienen 5 puntos.

Cree una tabla que muestre los puntos ganados por destruir hasta 5 enemigos, luego trace los valores en el plano de coordenadas.

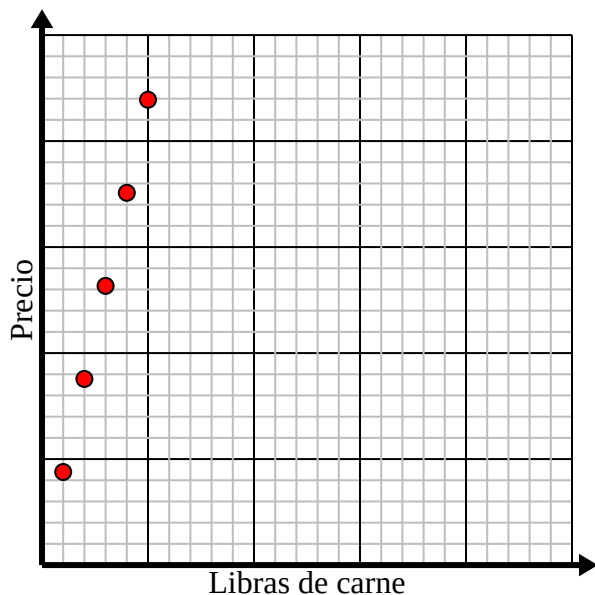
Enemigos derrotados	1	2	3	4	5
Puntos ganados	5	10	15	20	25



- 3) Cada libra de carne cuesta \$4.39.

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	4.39	8.78	13.17	17.56	21.95



- 4) Cada caja de caramelos tiene 6 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	6	12	18	24	30

